

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Interaktivní drama a jeho narativní
strategie při aplikaci filmovědných
konceptů**

Petr Sychra

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Jan Černík, Ph.D.

Studijní program: Filmová studia

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Interaktivní drama a jeho narativní strategie při aplikaci filmovědných konceptů* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Za odborné vedení mé bakalářské práce, cenné rady, poznámky, vstřícnost a čas děkuji Mgr. Janu Černíkovi, Ph.D. Dále bych chtěl poděkovat mé přítelkyni za neochvějnou trpělivost a rodině za jejich podporu, bez které by tato práce nevznikla.

OBSAH

Úvod	5
1. Teoretický blok.....	8
1.1. KRITIKA LITERATURY	8
1.2. METODA.....	13
2. Analytický blok.....	17
2.1. PŘEDMĚT ANALÝZY	17
2.2. PROLOG A HERNÍ MECHANIKY	20
2.3. INTRO A REPOZITÁŘ.....	28
2.4. PRVNÍ AKT	29
2.5. DRUHÝ AKT	35
2.6. TŘETÍ AKT.....	39
2.7. ZÁVĚREČNÁ SEKVENCE V REPOZITÁŘI.....	42
Závěr.....	44
Seznam použitých pramenů a literatury	46
Seznam obrázků	50
Seznam zkratk	51

Úvod

Základním pilířem videoher je *interaktivita*, tedy prvek oboustranné komunikace mezi dílem a divákem. Konzument herního prožitku – hráč, různou měrou reaguje na podněty předkládané hrou, a naopak hra musí reagovat na činnost hráčova postupu. Tyto momenty označují jak fungování herní postavy v rámci videoherního světa, ale též i nakládání hráče s vyprávěním. Videoherním žánrem specifickým pro vysokou míru interaktivity vzhledem k vyprávění je *interaktivní drama*, jež nabízí v rámci své narativní podoby, na té nejobecnější rovině, *klíčové uzly* umožňující divákovi vstup do díla a výběrem jednání hratelného charakteru z několika předložených možností, ovlivnění výsledné podoby syžetu. Jsou to takové body obratu, kdy hráč svojí činností mění sled řetězení příčin a následků. Při opakovaném hraní bude děj při změně hráčových rozhodnutí v klíčových uzlech alternován a vede tudíž většinou nejen k rozdílným průběhům herního zážitku ale také k variovaným koncům.

Ekvivalentem k videoherním interaktivním dramatům je filmový žánr *interaktivní film*, též pracující s diváckou (inter)aktivitou. Tu můžeme chápat jako extrémní podobu konceptu Davida Bordwella, který operuje s tzv. *aktivním divákem* konstruujícím si významy a fabuli díla na základě přijímání empiricky pozorovatelných informací díla, jejich zpracování v hypotézy a následné vyhodnocování.¹ To znamená, že na základě kognitivních procesů se divák stává aktivním spolutvůrcem vyprávění. Interaktivní film takového diváka dostává do krajní polohy, kdy na rozdíl od klasického filmu (jehož syžet je pevně dán) ze strany interaktivního filmu otevřeným vývojem (omezeným sérii pravidel) dochází nejen k odesílání ale též i přijímání informací akcentovaných následným vývojem díla. Divák se tak svojí činností stává ekvivalentem k hráčovi interaktivních dramat.

¹ BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison (Wisc.): University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3

Základy tohoto interaktivního fenoménu nejsou nikterak nové, jak dokazuje následující příklad. V roce 1967 měl v kanadském Montrealu v rámci výstavy *Expo 67* premiéru experimentální projekt československého režiséra Radúze Činčery – *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*². Tímto momentem se stal *Kinoautomat* pravděpodobně prvním narativně interaktivním filmem. Děj zmíněného díla se po čas projekce pozastavil v osmi klíčových uzlech a vystřídal s výstupem moderátora, jenž diváky vybídl k hlasování mezi dvěma možnostmi, ovlivňujícími, jak se bude dílo nadále vyvíjet. Na základě diváckého hlasování byl následně promítnut filmový kotouč odpovídající divácké volbě.

S nástupem moderních technologií je úloha moderátora vypuštěna a zastoupena uživatelským rozhráním díla, které ovládá přímo divák a s pomocí periferie zobrazovacího zařízení vybírá možnost bez prostředníka a tudíž napřímo, ať už se jedná o počítačovou myš, herní či televizní ovladač. Tento žánr je dnes stále spíše kuriozitou nežli součástí hlavního proudu dávajícího přednost narativně determinovanému tvaru. Příklady interaktivních filmů jsou tak především krátkometrážní nepříliš významná díla. Tento jev lze pokládat za přirozený, vzhledem k potřebě natočit pro jeden interaktivní film více filmů (variací), z čehož lze vyvozovat i vyšší časové a finanční nároky na produkci a zároveň obtížnou distribuci takového díla spojenou s technologickou náročností kladenou na kinosály a samotným esenciálním zaměřením děl na individuálního diváka participujícího na jejich interaktivitě. S přítomností internetu se nabízí vznik a využití vlastních webových stránek (případem jsou zmíněné krátkometrážní příklady) či využití VoD platform (např. *Black Mirror: Bandersnatch* (2018)³ distribuovaný skrze VoD platformu Netflix).

Interaktivní drama i interaktivní film střídají klíčové uzly a sekvence mezi uzly. Nejedná se o ojedinělé příklady přejímání videoherních konceptů – gamifikaci filmu. Warren Buckland v kontextu filmové naratologie hovoří o tzv. hybridu narativu a *videoherní logiky*. Zmiňuje konkrétní prostředky (pravidla organizace)

² *Kinoautomat: Člověk a jeho dům* [film]. Režie: Radúz ČINČERA. Československo, 1967.

³ *Black Mirror: Bandersnatch* [film]. Režie: David Slade. USA, 2018.

přítomné ve filmech typické pro videohry, jakými jsou: tutoriál, seznamující hráče s fikčním světem a jeho pravidly; repetice vedoucí k plnému ovládnutí pravidel; rozdělování příběhu do jednotlivých úrovní či zástupná postava hráče tzv. avatar.⁴ V opačném případě ovlivnění videoher kinematografií je demonstrovatelné skrze zkracování herní stopáže z desítek na jednotky herních hodin, propůjčování tváří filmových a seriálových herců videoherním postavám⁵ či přímé reflexivní odkazování na filmové médium (mód *Filmová noc* v MoM).⁶ Dochází tak ke stírání rozdílů mezi těmito dvěma médii vyvolávající polemiku, zda se jedná stále ještě o hru či již o film a naopak. Tradiční kategorie díky této *hybridizaci* přestávají, zdá se, dávat smysl.

⁴ BUCKLAND, Warren. *Narrative and narration: analyzing cinematic storytelling*. Columbia University Press, 2021. ISBN 9780231543590. s. 107

⁵ např. Keanu Reeves v *Cyberpunk 2077* (2020), Norman Reedus v *Death Stranding* (2019) nebo Will Poulter v *The Dark Pictures Anthology: Little Hope* (2020).

⁶ Tento videoherní mód bude podrobněji představen v analytickém bloku této práce. Viz kapitola 2.1. Předmět analýzy.

1. Teoretický blok

1.1. Kritika literatury

Současná teoretická videoherní literatura je součástí oboru game studies zabývajícího se vedle videoher širokou škálou herních možností (např. společenské hry). Videoherní zaměření je stále relativně nový a dynamický obor. Filmová a herní badatelka Helena Bendová zdůrazňuje jeho kolaborativní, interdisciplinární a nekoherentní tendence.⁷ Ty odpovídají hybridizační povaze s filmovým médiem.

Počátky ustanovování oboru jsou spojovány s etapou sporu dvou výrazných proudů, a to naratologů s ludology. Problematické z pohledu zkoumání příběhových možností je převažující ludologické hledisko (hovoří se i o tzv. ludocentrismu), zabývající se hraním jakožto souborem pravidel hraní, a nikoliv narativními možnostmi hraní, které jsou brány jako podružné případně nevlastní videohram. Interaktivita je dle tohoto proudu oproštěna od naratologických aspektů a je záležitostí pouze herních mechanik. Bendová ve své práci sumarizuje primární argumenty ludologů týkající se neexistence narace následovně: chybí vypravěč, chybí vyprávění v minulém čase, interaktivita se vylučuje s narací, cut-scény přerušují hru, chybí dramatické řízení událostí, chybí často závěr, simulace se vyrušuje s narací, chybí uvěřitelné postavy. Zároveň shrnuje tři argumenty týkající se vztahu recipienta k dílu rozporující narativní dimenzi: hráč konfiguruje a neinterpretuje, hráč je vně i uvnitř fikčního světa, hráč neprožívá emoce. Bendová si uvědomuje přínos takového uvažování ale zároveň i nízkou validitu zmiňovaných argumentů, neboť nejsou schopny obstát, a to konkrétně ve třech bodech: za první dochází k přílišnému zobecňování; za druhé je podstata textů, kde byly argumenty

⁷ BENDOVÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, z. s., 2019. ISBN 978-80-906751-9-3. s. 19.

předneseny, zastaralá; za třetí se jedná o způsob, jakým si ludologové definují naraci a narativ.⁸

Mým cílem není teze ludologů podrobovat zkoumání a snažit se je ve prospěch naratologie vyvrátit. Svým příspěvkem se na naratologickou větev snažím navázat a dále ji rozšířit.

Vzhledem k mému záměru aplikovat naratologické koncepty z filmové vědy se nelze vyhnout potřebě na vybrané argumenty poukázat a ilustrovat, že při zkoumání interaktivních dramát lze nacházet ony momenty potvrzující hybridizaci, a tudíž videohry tohoto konkrétního žánru lze pojímat skrze primárně narativní zážitek.

V základním názvosloví game studies se interaktivní segmenty her označují jako *gameplay* a narativní segmenty jako *cut-scény*. *Gameplay* je pojem o mnoha definicích.⁹ Pro účely mé práce využívám *gameplay* jakožto interakcí hráče s herním prostředím na předem definovaných pravidlech hry vedoucích k prožitku skrze hraní.¹⁰ Jinak řečeno, veškerá hráčská činnost v rámci herního prostředí je tak považována za *gameplay*. Druhým pojmem je *cut-scéna* označující vložený, pokaždé stejný, narativní segment přerušující *gameplay*. Tento nástroj může sloužit k širokému množství tvůrčích záměrů: pomáhají představit fikční svět, příběh, zasazení i postavy. Mohou sloužit i k časovým skokům jako je *flashback* nebo ukázat hráči, jak interagovat s objekty.¹¹

Ludologický pohled na neexistenci narativu ve hrách ilustruje například videoherní teoretik a ludolog Jesper Juul tvrdící, že dochází ke konfliktu mezi interaktivitou a narativem, kdy oba pojmy nemohou existovat ve stejný moment. To

⁸ BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: Nakladatelství AMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7. s. 98.

⁹ srov. s. GUARDIOLA, Emmanuel. *GAMEPLAY DEFINITION: a GAME DESIGN PERSPECTIVE*. 2019.

¹⁰ SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. UK: MIT press London, 2004. ISBN: ISBN 0-262-24045-9. kapitola 22, s. 3.

¹¹ Tamtéž. kapitola 26, s. 31.

znamená, že nemůže existovat kontinuálně vyprávěný příběh bez přerušení.¹² Může se zdát, že dle Juula jsou videohry schopny pouhého střídání gameplaye (interaktivních částí) s cutscénami (neinteraktivními částmi). Interaktivní drama ovšem gameplay a cutscény mísí dohromady. Příkladem mohou být uzly, kdy hráč na časově omezeném prostoru musí vybrat vhodné řešení (provést interakci), zatímco je děj vyprávěn. Nedochozí k jeho přerušení. Pouze jsou nastolena nová pravidla pro gameplay – rozdílná od pravidel, v jehož mezích se musí hráč pohybovat, tedy v rámci segmentů mezi uzly (v rámci gameplaye). Cutscény se tak sami stávají gameplayem. V moment, kdy hráč vybírá svoji činnost, může být vyprávění nejen přerušeno,¹³ jak tvrdí Juul (např. v *The Walking Dead*, kdy Clementine čeká na odpověď hráče a jeho avatara – postavy Lee Everetta),¹⁴ ale též zpomaleno (např. v *Until Dawn*, kdy hráč míří na útočí monstrum Windigo)¹⁵ či může plynule pokračovat (např. v *Detroit: Become Human*, kdy Kara a Alice přebíhají silnici).¹⁶

Navrhuji při analýze videoherních počínů typu interaktivních dramát před gameplay a cut-scénami dát přednost základnímu naratologickému aparátu Davida Bordwella, tedy pojmům fabule (fikční svět – myšlenková konstrukce narativu včetně nezobrazených informací a událostí) a syžet (lidskými smysly vnímatelné události narace).¹⁷ Tyto dva pojmy jsou schopny překlenout binární rozdělení

¹² JUUL, Jesper. a *Clash between Game and Narrative* [online]. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November 1998. [cit. 23.10.2021]. Dostupné z: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

¹³ Ohraničeno časovým rámcem, kdy postavy jsou naprogramovány jednat ve smyčce – provádějí opakující se pohyb (skript).

¹⁴ *The Walking Dead: Season One* [videohra]. Vývojář: Telltale Games. Vydavatel: Telltale Games, 2012. PC, PlayStation 3, Xbox 360, iOS. Příklad ve videu: *The Walking Dead FULL Season 1 (Telltale Games) All Cutscenes 1080p HD* [online]. [cit. 22.10.2021]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=i_ej3t8jvhw. [50:28].

¹⁵ Příklad ve videu: *Until Dawn Most Badass Fight Scene - Mike & Wolfie vs Wendigos!* [online]. [cit. 22.10.2021]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: <https://www.youtube.com/watch?v=xbVxMY0d97I>. [3:54].

¹⁶ Příklad ve videu: *Detroit Become Human - FULL GAME Walkthrough Gameplay No Commentary (Everyone Survives)* [online]. [cit. 22.10.2021]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: <https://www.youtube.com/watch?v=JVywgFx0GdE>. [3:34:51].

¹⁷ BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison (Wisc.): University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

interaktivní/neinteraktivní a chápat vyprávění jako celek. Gameplay i cut-scény jsou tímto krokem postaveny na stejnou úroveň a stávají se nástroji syžetu pro budování fabule.

V historickém příkladu jsem představil *Kinoautomat* a momenty pozastavení příběhu spojených s volbou diváků. Při aplikaci argumentu ludologů o neexistenci kontinuálního vyprávění vycházející z pozastavení, dochází k denarativizaci tohoto filmu. Kinoautomat optikou tohoto pohledu není schopen kontinuálního vyprávění, a není prostředkem vyprávění, čemuž odporují ostatní hlediska, která o tomto filmu můžeme vznést a vždy nás pouze utvrzující v tom, že se stále jedná o narativní dílo, pouze s jinými pravidly sledování a diváckým přístupem. Obrácená aplikace jen potvrzuje nízkou validitu takového argumentu. Interaktivní drama je navíc o poznání novějším předmětem, než videohry zmiňované ludologickými texty jako jsou například *Space Invaders*.¹⁸

V interaktivních dramatech lze současně nalézt postupy uplatňované v kinematografii. Filmový teoretik Warren Buckland tvrdí, že čistě chronologické lineární vyprávění (u filmu) spojovaná kauzální logikou jsou velmi vzácná. Zmiňuje vlastnosti narace organizovat jednotlivé části vyprávění a manipulovat s nimi.¹⁹ Manipulativní techniky jsou přítomné i u videoher. Mohou jimi být například operace typu flashforwardu, jako jsou hráčem nalezené nástěnné obrazy v MoM spouštějící „předtuchu“. Hráči je v tomto případě podávána informace s mlhavým a nejednoznačným útržkem možné budoucnosti. S nastíněným postupem je spojená potřeba hráčovi (i filmového diváka) interpretace předkládaného syžetu včetně zmíněných flashforwardů. Dochází zde k ovlivňování dosud nabitými znalostmi (předloženými syžetem), které mohou mít nespolehlivou hodnotu, na jejímž základě je další hráčovo chování ovlivněno, a tudíž v moment, kdy se předtucha stane rovna prožívanou situací, může hráč reagovat vícero způsoby a vyznění předtuchy v rámci

¹⁸ JUUL, Jesper. *a Clash between Game and Narrative* [online]. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November 1998. [cit. 23.10.2021]. Dostupné z: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

¹⁹ BUCKLAND, Warren. *Narrative and narration: analyzing cinematic storytelling*. Columbia University Press, 2021. ISBN 9780231543590. s. 29

fabule a syžetu alternovat svojí interakci s videohrou. S nespolehlivostí narativu plynoucí z manipulativních technik, pracuje David Bordwell pod označením nespolehlivého vyprávění a odvozeného nespolehlivého vypravěče.²⁰ Antologie interaktivních dramát *The Dark Pictures* je napříč jednotlivými epizodami propojena nejen nespolehlivými postupy, ale též právě explicitním nespolehlivým vypravěčem v charakteru tajemného Kurátora, jež dění předkládané hrou komentuje, krokům hráče se otevřeně vysmívá, případně nabízí nápovědy prezentované v hádankách, a tím zmiňovanou nespolehlivost pouze potvrzuje. Tato postava zároveň odporuje ludologickému přesvědčení o absenci vypravěče potřebného k vyprávění příběhu.²¹ Sice není součástí diegetického světa hraného příběhu, ale jeho prvotní otevření sám iniciuje. Uvědomuje diváka, že příběh je pouhým vyprávěním, kterého se hráč stává součástí, čímž zároveň zdůrazňuje interaktivní charakter samotného vyprávění. Tento vypravěč, stejně jako jeho filmové ekvivalenty, umožňuje hráče úmyslně mást. Spolu s již zmíněnými nástěnnými obrazy předkládá informace ovlivňující kognitivní rozhodování hráče. Vypravěč je nástrojem manipulace.

Specifikem interaktivních dramát je alternování vyprávěného příběhu hráčskou aktivitou, čímž dochází k vrstvení možných vývojových vzorců. U série *The Dark Pictures* se nejen k této skutečnosti, ale nýbrž také díky přítomnosti nespolehlivých flashforwardů a paralelního stříhu mezi fikčním světem příběhu a Kurátorovou pracovní nabídkou nabízí využití konceptu *puzzle filmu* Warrena Bucklanda, pojímajícího jak může být jednoduchý příběh vyprávěn složitým způsobem.²² Manipulace a způsob dávkování informací v rámci interaktivních dramát nutí hráče neustále revidovat své kroky, kdy si musí skládat jednotlivé střípky informací dohromady, čímž vytváří informační síť, na jejímž základě přichází s vlastními

²⁰ BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison (Wisc.): University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3.

²¹ JUUL, Jesper. *a Clash between Game and Narrative* [online]. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November 1998. [cit. 23.10.2021]. Dostupné z: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

²² BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014. ISBN 978-0-203-10604-4.

hypotézami. To mě vede k potřebě v analytickém bloku zohledňovat kognitivní operace založené na přítomnosti diváka – hráče v díle.

Nejen uvedené příklady dokládají, že interaktivní drama je schopno vyprávět narativní děj tak jako filmová díla, a že aplikace filmové naratologie by mohla pomoci překlenout problémové teze ludologie. Mojí ambicí je nejen upozornit na omezený pojmový aparát Jaspera Juula, ale nabídnout způsob, jak lépe popsat narativní možnosti videoher.

1.2. Metoda

V analytickém bloku aplikuji na následujících řádcích nastíněnou kvalitativní metodu skrze případovou studii prvního dílu antologické videoherní série *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* (2019)²³ (dále jen MoM). Tato metoda je schopna prokázat platnost tezí týkajících se hybridizace, potvrzuje schopnost videoher vyprávět příběhy, a dále zkoumat, jak toto konkrétní dílo s vyprávěním pracuje. Cílem je zjistit jaké nástroje interaktivní dramata mohou používat a jakou mají tyto nástroje funkci při vyprávění příběhu. Závěry nemusí být plošně platné a vzhledem k pouhému jednomu předmětu zkoumání se nabízí možnost využití této metody i na další díla žánru interaktivních dramát.

Vzhledem k prokázanému nedostatečnému záběru pojmů *gameplay* a *cut-scéna* pro narativní analýzu je prvním bodem zájmu rozdělení díla na narativní segmenty při porovnání s vnitřním členěním MoM a podrobit zkoumání, jakou plní dané části syžetu funkci a jak se zde přistupuje k hraní na pozadí vyprávění příběhu. To znamená, jak vyprávění mění herní mechaniky, které hráč dodržuje. Dále je třeba v segmentování pokračovat směrem k nižším jednotkám. Následuje rozdělení díla na herní úseky, interaktivní akce trvající od jednoho klíčového uzlu k druhému a nerovnajícím se tak slovu *gameplay*, a klíčové uzly, body spouštějící řetězení příčin a následků. Analyzování jednotlivých uzlů, umožní jejich další členění na primární

²³ *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.

mající reálný dopad na herní úseky a jiné klíčové uzly (smrt postavy, otevírání nových příběhových linií atp.), a vedlejší, jež pouze imitují sílu interakce, ale nemění predestinaci vyprávění. Po dokončení nastíněného procesu přistoupím k samotnému zkoumání odhaleného narativního tvaru a jak se k zprostředkovaným informacím staví divák.

Postupně se tak budu zabývat: řetěžením příčin a následků: zdali příběh pracuje s opakujícími se motivy; dochází-li k vývoji případně variování; jak je schématu přidružená herní mechanika; jakým způsobem se pracuje s mezerami (gaps) v předkládaném příběhu; nedůvěryhodným vyprávěním jakožto i nedůvěryhodným vypravěčem či nedůvěryhodnou podstatou postav (a taktéž i pozici hráče); jaká je hloubka a šíře předkládaných informací, jak jsou nám distribuovány, kolik toho víme a skrze jaké postavy.

Veškeré vypsané možnosti vyplývající z rozdělení díla na herní úseky a klíčové uzly je třeba pro jejich potvrzení konfrontovat s opakovaným procházením těchto uzlů a jejich následků. Vlastní zkušenost opakovaných herních běhů je kombinována s analyzováním videí tematizujících předmětnou hru dostupných skrze platformu YouTube. Pro analytický blok MoM se jedná se o tato konkrétní videa: *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan – Intro*,²⁴ *5 Characters, 5 Players - Man of Medan: Prologue & Act 1 | Let's Watch*,²⁵ *A Boarding Party - Man of Medan: Act 2, Part 1 | Let's Watch*,²⁶ *Avoiding a Premonition - Man of Medan: Act 2, Part 2 | Let's Watch*,²⁷ *Three Roommates*

²⁴ *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan – Intro* [online]. [cit. 2.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=hoMC6nrwUiU&ab_channel=ZoneOfGames.RU.

²⁵ *5 Characters, 5 Players - Man of Medan: Prologue & Act 1 | Let's Watch* [online]. [cit. 2.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=mNzImcunDAA&ab_channel=LetsPlay.

²⁶ *A Boarding Party - Man of Medan: Act 2, Part 1 | Let's Watch* [online]. [cit. 3.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=WAvXwXzC-pY&ab_channel=LetsPlay.

²⁷ *Avoiding a Premonition - Man of Medan: Act 2, Part 2 | Let's Watch* [online]. [cit. 3.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=qQffzbAvIAk&ab_channel=LetsPlay.

Betray Each Other in Man of Medan - ACT 3 (Multiplayer) [FINALE],²⁸ *MAN OF MEDAN All Endings - 14 Different Ending (Good,Bad,Worst,Secret)*,²⁹ *Man of Medan - Heart Decision Only Full Walkthrough Gameplay (Theatrical Cut)*,³⁰ a *Three Roommates Play Man of Medan - ACT 1 (Multiplayer)*.³¹

Tyto přidané prameny umožňují dynamičtější pohyb mezi jednotlivými analyzovanými segmenty hry. Dochází k odstranění překážky plynoucí z nemožnosti přeskakovat v čase, tak jako při divácké zkušenosti umožňuje například soubor s filmem. Důležité je zde ověřit vhodnost těchto záznamů, plynoucí z několika verzí téže samé hry. Proto je třeba v analytickém bloku definovat herní mód, který je analýze podroben a sledovat pouze takové záznamy tento mód obsahující.

Vzhledem k omezenému rozsahu textu, hernímu času pramenu MoM mající průměrnou délku herního běhu kolem čtyř hodin a dvaceti minut,³² četnosti variací a konců (závisející na rozhodování hráče) a v neposlední řadě šíři možností, které segmentování přináší, je v analytickém bloku třeba pracovat s příklady pro udržení celistvosti. Nepokládám za vhodné z videohry vzít pouhý výzkumný vzorek ohraničený v čase. Problémovými by se mohly stát neplatné závěry týkající se primárních a vedlejších uzlů (vzájemná záměna). Jejich povaha by se mohla vyjevit událostmi mimo výzkumný vzorek. To znamená, že některé příčiny a následky by mohly být dezinterpretovány či vůbec neodhaleny. Podrobnější zkoumání je otevřeno budoucímu výzkumu, dále zpřesňující tuto nastíněnou metodu.

²⁸ *Three Roommates Betray Each Other in Man of Medan - ACT 3 (Multiplayer) [FINALE]* [online]. [cit. 5.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=2lomlvb6o7A&ab_channel=berleezy.

²⁹ *MAN OF MEDAN All Endings - 14 Different Ending (Good,Bad,Worst,Secret)* [online]. [cit. 7.4.2022]. Dostupné prostřednictvím Youtube z: https://www.youtube.com/watch?v=87JEZAF_Vpk&ab_channel=MKIceAndFire.

³⁰ *Man of Medan - Heart Decision Only Full Walkthrough Gameplay (Theatrical Cut)* [online]. [cit. 9.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=1l4aLZcTVOE&ab_channel=VictorRose23x.

³¹ *a Three Roommates Play Man of Medan - ACT 1 (Multiplayer)* [online]. [cit.10.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=22pFTPQ2gps&ab_channel=berleezy.

³² 2021. *How long to beat: The Dark Pictures: Man of Medan* [online]. [cit. 18.2.2022]. Dostupné z: <https://howlongtobeat.com/game?id=67361>

Tento nástroj je určený pro analýzu právě interaktivních dramát, a tak pokládám za nutné vymezení tohoto pojmu, neboť se v určitých charakterových vlastnostech překrývá s jinými videoherními žánry. Primární rozdíl mezi interaktivním dramatem a jinými videoherními žánry je právě v klíčových uzlech, které jsou známkou vyšší míry interaktivity při operování s narativem díla. Existence těchto uzlů zároveň znamená zúžení interaktivity představované například omezenějším prostorem pro exploraci fikčního světa a omezenějším prostorem pro interakci s předměty světa.³³ Podle nastíněných žánrových specifik mezi interaktivní dramata lze řadit hry: *Heavy Rain* (2010)³⁴, *Detroit: Become Human* (2018)³⁵, případně *Until Dawn* (2015)³⁶.

³³ Jedná se o opozitní postavení vůči otevřeným světům u her žánru RPG, umožňující často volný pohyb po rozlehlých exteriérech i interiérech budov a interakci s předměty, jež může hráč přijímat do svého inventáře, či s nimi popřípadě obchodovat nebo jinak nakládat, zatímco například v MoM nejsou předměty součástí hráčova inventáře nýbrž spíše rekvizitami s rozličnou narativní funkcí. Stejně jako interaktivní dramata i RPG hry sice umožňují hráčově postavě vedení konverzace s nehratelnými charaktery (NPC). Obsah dialogů v RPG hrách ovšem často slouží k pouhému dokreslení fikčního světa, jeho historie, mytologie nebo současné situace, a to pomocí vedlejších úkolů rozestých po otevřeném prostoru fikčního světa stojících mimo hlavní dějovou linii příběhu. Hlavní dějové linky mívají menší množství případně pouze jeden určitý konec. Tyto hry, avšak mohou zůstat hratelné i po dovršení příběhového konce. Příkladem může být RPG videohra *The Elder Scrolls V: Skyrim*, která po dokončení hlavní dějové linky, zde označované za hlavní úkol, nekončí, ale umožňuje hráči nadále prozkoumávat fikční svět a plnit vedlejší úkoly bez jasného konce následujícího závěrečné titulky a nemožnost nadále navazovat, tedy bodu typického pro interaktivní dramata. Krom RPG je třeba dosáhnout odlišení i žánru adventur, mající sice také omezený prostor pro exploraci fikčního světa ale zároveň i omezený prostor pro interaktivitu při hráčově zasahování do narativního tvaru. Hráč zde většinou prochází preskriptovanými neměnnými narativními body a směřuje stejně jako u RPG k menšímu množství možných konců.

³⁴ *Heavy Rain* [videohra]. Vývojář: Quantic Dream. Vydavatel: Sony Computer Entertainment, Quantic Dream, 2010. PlayStation 3, PlayStation 4, PC.

³⁵ *Detroit: Become Human* [videohra]. Vývojář: Quantic Dream. Vydavatel: Sony Interactive Entertainment, Quantic Dream, 2018. PlayStation 4, PC.

³⁶ *Until Dawn* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Sony Computer Entertainment, 2015. PlayStation 4.

2. Analytický blok

2.1. Předmět analýzy

Videohra *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* sleduje skupinu přátel snažících se přežít na omezeném prostoru (vrak opuštěné armádní lodi), a to jak před nástrahami, které zrezivělé útroby korábu skýtají, tak i před piráty, kteří se na plavidlo nalodí společně s protagonisty. Schéma úzkého kolektivu bojujícího v hororových konturách vybrané lokace je vlastní všem dosud vydaným dílům antologie.³⁷ Žádná z postav není predeterminovaná k dožití se konce hry, kromě charakteru mající úlohu tutoriálového průvodce, jemuž je vždy určeno zemřít.

K dispozici je několik herních módů měnících herní prožitek. Základní dělení je na zážitek pro jednoho hráče a poté pro více hráčů. K výběru se nabízí původní *Dramatický sestřih* (Theatrical cut) a alternativní *Kurátorský sestřih*, který byl zpřístupněn v předprodeji a později i pro ostatní hráče. Analytická část této práce se vztahuje k původně zamýšlenému dramatickému střihu a módu *Filmové noci*. Tento přístup volím vzhledem ke kolektivní povaze této činnosti svým názvem i průběhem připomínajícím skupinové sledování audiovizuálního díla. MoM nabízí přidělení každé z šesti hratelných postav (tutoriálový Joe, Conrad, Félicité "Fliss" DuBois, Julia, Bradley "Brad" Smith, Alex Smith) jinému z hráčů, přičemž hra skrze tento mód vyžaduje off-line herní sezení až pro pět hráčů. Je předpokládána určitá familiárnost a fyzická přítomnost všech hráčů ve sdíleném prostoru. Podobně svolají-li přátele na určitý den událost za účelem sledování televizního pořadu, případně uspořádání právě oné filmové noci.

³⁷ The Dark Pictures Anthology: Man of Medan (2019), Little Hope (2020), House of Ashes (2021) ale i předchozí projekt Until Dawn (2015) figurující mimo antologii.

Při vědomí skupinové povahy hraní je každá postava (hráč) pro tuto analýzu individualitou. Oddělení většího množství postav od jednoho hráče napomáhá zkoumání možných hypotéz kolektivních a společných všem postavám (hráčům), tak individuálních pro konkrétní postavy (hráče).

MoM je vnitřně členěno do těchto úseků: prolog, intro, tři akty (popsané hrou jako akt I – III), a linie v Kurátorově pracovně navazující na intro, oddělující jednotlivé akty, vstupující ve vybrané momenty a na konci hry shrnující průběh. Tímto dělením se inspiroji a užívám jej pro strukturování analytického postupu, neboť v jednotlivých úsecích lze spatřovat jejich specifika vzájemně je od sebe odlišující, a tudíž jsou vhodné k detailnímu zkoumání funkcí zastávaných při vyprávění. Postupuji proto ve své analýze vědomě s opisováním chronologického řazení herně příběhových událostí, ale z možných herních kapitol představuji jen určitou část vhodnou pro jejich demonstrativní možnosti.

V prologu a prvním aktu se věnuji především přiřazené povaze nastolení expozice, tedy jak představení herních mechanik, tak i fikčního světa, jeho postav a s tím spojených vztahů mezi postavami, které hráči ovlivňují v mnohem větší míře než v dalších aktech hry. Jedná se o důležitou funkci jedné z herních mechanik podporující vyprávění. Hráči v tomto aktu vstupují do předpřipravených vztahových rozpoložení mezi hratelnými charakterů a přetváří je do podoby, jejichž následky další segmenty akcentují. Tato expozice také přednáší macro narativní mezery a otázky trvající po zbytek příběhu napříč všemi segmenty.

Druhý akt je herně nejdelší a pracuje především s hororovou atmosférou vycházející ze zobrazovaného nadpřirozena. Navazuje na narativní mezery a motivace postav (přežití) představené v prvním aktu. Plní především funkci oddalování možného vyřešení narativních hádanek, a to až do aktu třetího. Činí tak pomocí opakovaného ohrožení hratelných charakterů (hororovými monstry i piráty), separováním charakterů od sebe, případně zakrýváním informací (subjektivními stavy), které by mohly k vyřešení narativních otázek vést. Tento akt je vhodný pro, na ději demonstrovanou, práci s herní mechanikou představenou v předchozím segmentu (např. klíčové uzly) stejně jako práci s informacemi a mezerami.

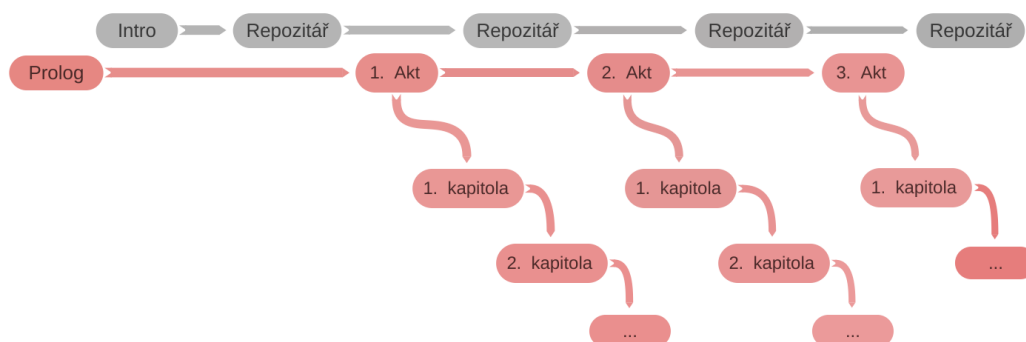
Třetí akt jakožto závěr příběhu uzavírá otevřené příběhové linie a opouští nadpřirozeno, neboť hratelné postavy dochází vyjevení dříve skrytých reálií (původu hororových výjevů jakožto důsledku pouhých halucinací). Zde je bodem zájmu především poukázat na širší alternativních konců vycházejících z předchozích hráčských rozhodnutí a zároveň poukázat na značně zpožděné vyjevení určitých řetězení příčin a následků.

Ve dvou kapitolách (2.3. Intro a Repozitář, 2.7. Závěrečná sekvence v Repozitáři) představují funkce Kurátorova Repozitáře jakožto elementu matoucího hráče. Tato dějová linka prokládá hraný příběh, ale není explicitně součástí stejného fikčního světa a stojí nad ním jako bezčasý prostor umožňující odstup od hráči „prožívaného“ příběhu MoM.

Nastíněné segmenty nestojí v osamoceném postavení. Akty mezi sebou sdílejí nastavený fikční svět, stejně jako herní mechaniky a končí cliffhangery, na které vzájemně navazují. Příběh je tedy pro tyto akty, přestože jsou přerušeny scénami v Repozitáři, v návazné podobě a tvoří koherentní celek. Při analýze je vzájemné propojování bráno na zřetel průběžným odkazováním na události z jiných aktů a dochází tak k nahlížení v jejich celkové podobě.

Akty jsou hrou rozdělovaných do menších uzavřených narativních celků – kapitol. Každá kapitola je věnována vybrané postavě (postávám) a před jejím započítím, bývají hráči zvolenou přezdívkou hráče a portrétem jeho postavy na černém poli obeznámeni, kdo je zrovna „na tahu“. Vzhledem k velkému množství těchto celků nebude v následujícím textu pojímán každý. Předmětem zájmu bude jen jejich výběr, pomáhající uvodit způsob, jakým hra pracuje s narativem. V každé z kapitol podléhajících jednotlivým aktům budu postupovat chronologicky tak, jak jsou řazeny. Vzhledem k jejich provázanosti budou uváděny v kontext pozdějšího herně narativního vývoje.

Obrázek 1: Schéma dějových linií MoM



Zdroj: schéma vyhotoveno autorem.

Na obrázku číslo jedna je znázorněno střídání dvou dějových linek, které je pevně daným schématem bez možnosti změny. Šedě je označena dějová linka Kurátora, v níž je interakce zúžena na pouhé přijetí případně odmítnutí nápovědy. Červeně je označena dějová linka hraného příběhu MoM. Prožívání každého z červených segmentů umožňuje vnitřní variabilitu na základě rozhodnutí hráčů. Naznačená struktura kapitol není determinovaná, neboť podléhá řetězení příčin a následků. Alternování případně vypuštění vybraných kapitol bude představeno později.

2.2. Prolog a herní mechaniky

V této kapitole se věnuji prologu a jeho funkci participovat na expozici díla, a to pomocí nastolení prvních narativních hádanek a představení historických událostí předcházejících hlavnímu příběhu (dochází k jeho kontextualizaci). Dále je cílem představit herní mechaniky využívané tvůrci hry k vyprávění příběhu. V neposlední řadě se zaměřuji na zkoumání toho, jak se v díle nakládá s informacemi a na nedůvěryhodnost, s jakou je hra předkládá (subjektivita).

MoM po úvodním výběru postav začíná *prologem* s, pro tyto účely určeným, herním charakterem – americkým vojínem Joem, jehož se jeden z hráčů musí zhostit. Vyprávění je situováno na konec druhé světové války v asijském přístavu a posléze na vojenské nákladní lodi s názvem Ourang Medan. Hra zde přednáší první narativní hádanky, a to na základě zobrazeného tajemného nákladu

skladovaného v podpalubí lodi, ke kterému máme jen omezené množství informací. Hráči ví, že je přikryt americkými vlajkami, které se z konvenční zkušenosti pokládají na rakve mrtvých příslušníků armády. Ví, že se z tohoto nákladu line tajemná jedovatě zbarvená mlha, z čehož lze usuzovat, že se pravděpodobně jedná o zdroj podivných událostí – vražedného bláznění členů posádky a strašidelných výjevů vnímaných vojínem Joem. S koncem prologu se obsah tohoto nákladu hráči nedozví a vstupují do dalšího úseku s mezerami v narativu. Nedořešenou situací vedoucí v cliffhanger je vlastní též koncům aktů jedna a dva.

Prolog je zároveň tutoriálem sloužícím k seznámení hráčů se základními herními mechanikami (nástroji pro gameplay provázející vyprávění), mezi něž patří:

- A) hráčovo vybrání odpovědi na dialog s jinými postavami z tří předložených možností. První možnost nabízí odpověď emotivní, prostřední mlčení (vynechání možnosti promluvit) a poslední je možnost racionální. To je podpořeno znaky obrysů srdce a mozku. Nejedná se o černobílé hodnocení. Není přítomen automatický předpoklad, zda je jedna z možností správná či špatná jen na základě dělení emotivní/racionální. Zvolená možnost spustí vybranou cut-scénu. To znamená, že možnost volby je místem klíčového uzlu, stejně jako moderátor dotazující se diváků v *Kinoautomatu*. Hráč své postavy je tlačěn k výběru časovým presem, znázorněným ubíhajícím obrysem kompasu, kolem něhož jsou možnosti umístěny. Toto časové ohraničení simuluje přemýšlení postavy nad možnou odpovědí, díky čemuž se nenarušuje kontinuální vyprávění. Výběr z možností se týká i fyzické aktivity (např. výběr mezi útekem nebo pomocí jiné postavě). Vzhled této herní mechaniky viz obrázek 1.
- B) Interakce s předměty, jejich zdvižení, otočení a prohlédnutí si. Tato interakce může být příčinou pro zjevování určitého monstra s předmětem spjatého.
- C) Přesné umístění zaměřovače do vytyčené plochy a stisk tlačítka periferie pod časovým presem (např. úder).

- D) Stisknutí konkrétního tlačítka periferie pod časovým presem (např. úskok).
- E) Včasné stisknutí tlačítka periferie v určený moment symbolizující tlukot srdce. Tato akce se většinou zrychluje a nestrefení se do určeného čtverečku může vést kupříkladu k objevení skrývajících se hráčovi postavy nepřátelskou entitou.
- F) Rychlé mačkání vybraného tlačítka periferie v omezeném časovém intervalu (např. přetlačování se s jinou postavou).

Vypsané směřuje k tomu, že nejen výběry při dialogích ale každá z herních mechanik A-F může být klíčovým uzlem vedoucím ku změně řetězení událostí.

Obrázek 2: Herní mechanika výběru v dialogovém okně (A)

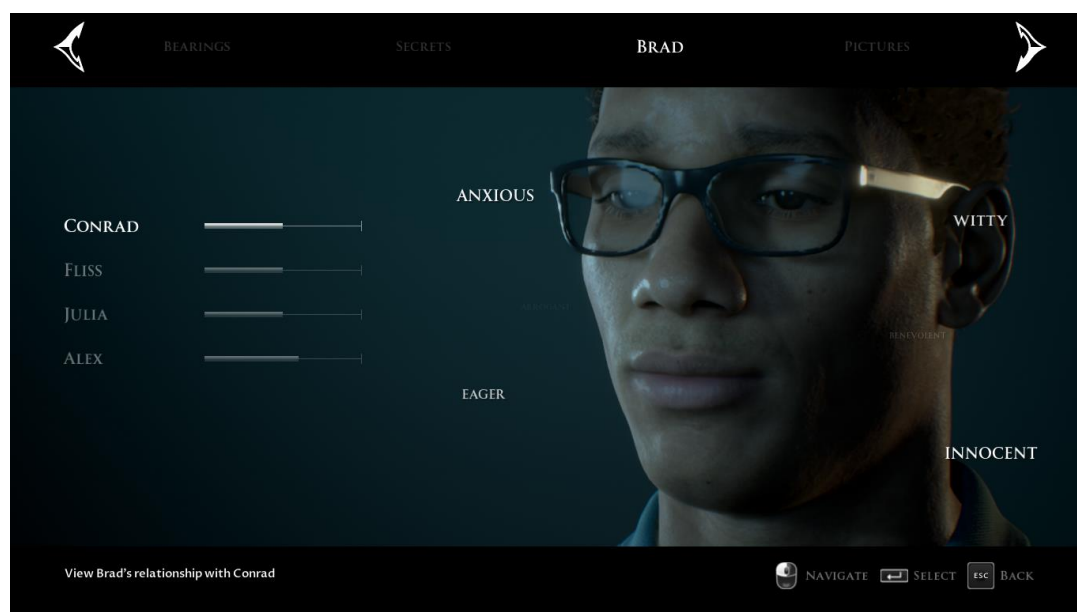


Zdroj: *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.

Hráči jsou nediegetickým popiskem *vztahy aktualizovány* v rohu obrazovky informováni, že jejich činy právě tou či onou aktuální volbou ovlivnily vlastnosti přidělené postavy a vztahy mezi postavami, čímž sebe reflexivním způsobem hra sama informuje o důležitosti hráčovy volby. Ty může zpětně hráč vyhodnocovat v přehledu vztahů, jimiž vůči ostatním postavám disponuje. Zde se může dozvědět, jak jsou jeho vztahy vřelé, případně chladné a jaké konkrétní činy v minulosti k současnému stavu vedly. V okně s přehledem vztahů si lze všimnout

i charakterových vlastností obklopujících portrét postavy (nejistý, sobecký, nevinný, pravdomluvný atp.). Každá postava má vlastní set možných vlastností. Hráčovy volby je mohou podpořit, případně potlačit, což je vizualizováno změnou intenzity viditelnosti a velikosti písma. Přítomnost či nepřítomnost určitých vlastností pak ovlivňuje, jakým způsobem se postava zachová, či z jakých dialogických možností může hráč vybírat.

Obrázek 3: Přehled vztahů



Zdroj: *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.

Kauzalita událostí je v této hře doplňována několika způsoby. Mezi tradiční patří explicitní zmiňování informací z úst postav, jejich zobrazení pomocí syžetu, případně potřeba si je domyslet ze strany hráče na základě mezer v syžetu. Specifickým způsobem jsou informace o fabuli, které hráč obdrží na základě jeho variabilní interakce s předměty fikčního světa (stávající se syžetem). Tyto předměty jsou obohaceny herním zážitkem skrze doplňkové informace. Jejich znalost pro dohrání příběhu není nutná. Vzhledem k omezenému množství předmětů určených k interakci sama hra napovídá, které předměty jsou k této interakci vhodné. Činí tak způsobem vizuálního upoutání hráčovi pozornosti pomocí zablýsknutí v místě, kde se tento předmět nachází. Dochází tak k oddělení tohoto předmětu od prostých kulis mizanscény. Hráč zde uplatňuje herní zkušenost nabitou v tutoriálu, a tak v případě, kdy se rozhodne pro interakci, přiblíží svůj charakter k určenému místu a stiskne příslušné tlačítko periferie. Může si tak přečíst dopisy, memoranda nebo lékařské

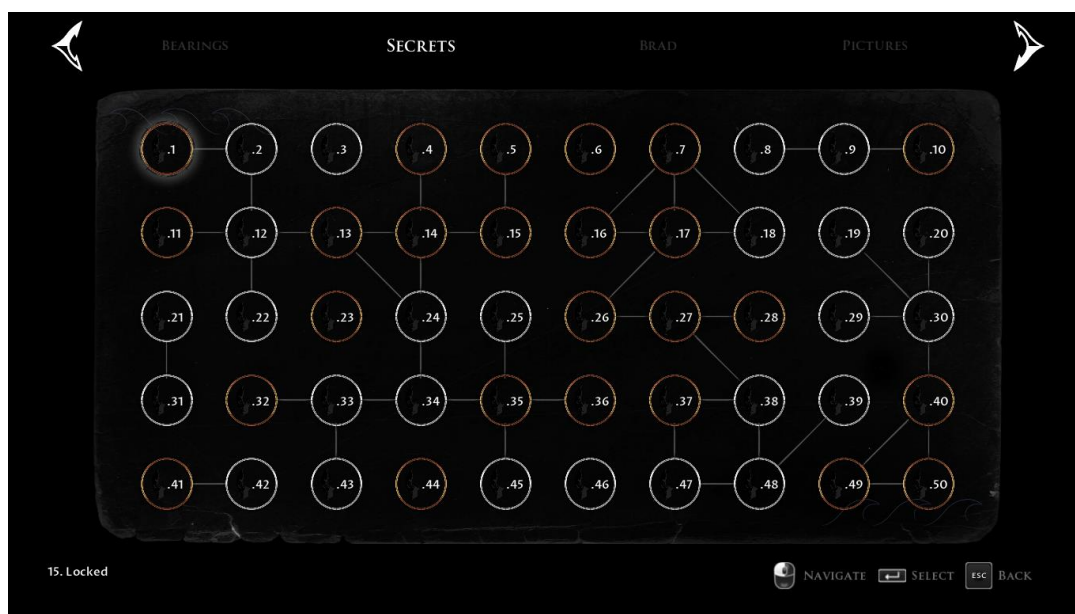
zprávy a dozvědět se například o událostech z noci, kdy vražedné běsnění na lodi započalo poprvé. Mezi další předměty patří psí známka vojáka, portrét kapitána lodi, noviny z roku 1947 nebo například manuál nákladní lodi opisující procedury pro případ, kdy je na lodi přítomný chemický materiál. Část může být záměrně nečitelná, poškozená či nejasná, pakliže si z předmětů hráči nezačnou skládat síť informací.

Interakcí s předměty lze nalézt odpovědi na otázky a hypotézy nevyjevujících se pomocí hlavní dějové linie. Nalézání a prohlížení předmětů pomáhá plasticitě fikčního světa. Hráči mohou například rozluštit tajemství vraku amerického letadla B-29 a zjistit, jak k jeho sestřelu došlo. Pokud těchto informací hráči nenabydou, vrak zůstane oddělenou událostí. V příběhu se bude zdát jako pouhá kulisa a jeho navštívení důsledek motivace postav – výlet za hlubinným potápěním. Přítomnost letadla na dně moře ovšem zůstává bez kontextu vycházejícího z jeho spojitosti s Ourang Medan. Hráči k této události mohou nalézt ve vraku letový plán objasňující záchrannou povahu letové mise či protiletadlové střely, které B-29 zasáhly. Na palubě Ourang Medan lze v této souvislosti nalézt prázdné nábojnice z protiletadlové zbraně nebo tísňovou zprávu radisty. Posádka této lodi přivolané záchranné letadlo ve svém halucinogenním opojení sestřelila. Tento akt hráči neuvidí a je zjistitelný čistě na hráčské interakci s předměty a práci se získanými informacemi.

Vybrané předměty jsou přítomné pouze v místech, kterými prochází jen určitá postava, a tím se v herním módu *Filmové noci* jedná o kolektivní sdílení informací. Hra tyto informace o fabuli označuje jako *tajemství* a celkem jich lze posbírat až 50. Ne všechny jsou přístupné skrze původní stříh příběhu, čímž hra nabádá k absolvování druhého běhu skrze Kurátorský sestřih. Předměty vhodné pro interakci mají možnost spouštět řetězení událostí. Pokud například protagonista Brad nalezne hasák, ale nenalezne plynovou masku, která by jej bránila před halucinacemi, použije tento nástroj pro svoji domnělou obranu proti postavě Fliss v pozdější fázi hry. Z tohoto konfliktu může při nezdařilé obraně hráče Fliss dojít i k jejímu úmrtí. Situace se může udát i obráceně. Fliss může nalézt nůž a pokud ve skladu, kde se s Bradem potkají, nevyvětrá jedovatou mlhu, ve svém kamarádovi uvidí monstrum a pokusí se jej při své domnělé obraně pobodat, čímž lze docílit vyřazení hráče zastupujícího Brada ze hry.

Hra pomocí tabulky s odhalenými tajemstvími ponouká k jejich hledání, ale zároveň může za tuto zvědavost hráče i trestat (například pokud je nalezen nůž, ale hráč nerozezná halucinaci a úmyslně porazí a zabije útočící monstrum – Brada). To odhaluje, že některé předměty vhodné k zkoumání mají povahu klíčových uzlů.

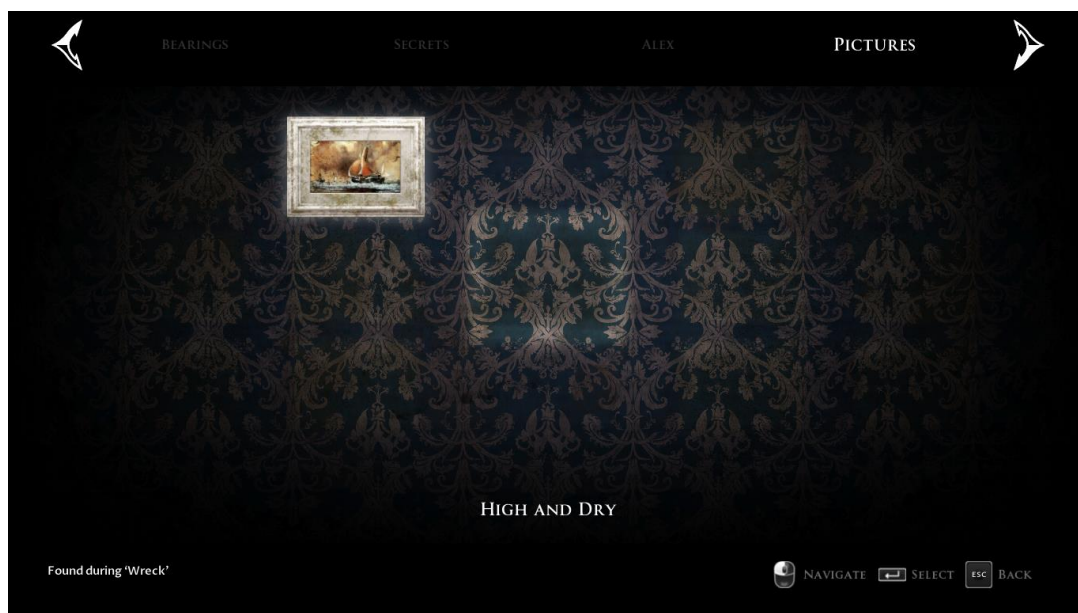
Obrázek 4: Schéma prozatím nevyjevených tajemství a jejich propojení



Zdroj: *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.

Specifickými předměty určených k interakci je třináct nástěnných obrazů. Mají podobu zarámovaných maleb s výjevy lodí v různých situacích (za klidného moře, za bouře, při napadení Krakenem atp.). Po stisknutí tlačítka periferie se přehraje velmi krátký mlhavý útržek možné budoucnosti. Jedná se o nejasné a nebezpečné situace. Hráči svými rozhodnutími mohou například zobrazenou smrt postav zvrátit. Tyto flashforwardy lze pojímat i jako varování. K tajemstvím i obrazům mají hráči zpětně přístup pomocí určených oken. Na rozdíl od filmového díla, kde se informace neduplikuje, pokud to není záměr tvůrců, si hráči mohou v těchto oknech opakovaně pročítat sesbíraná tajemství a opětovně přehrávat flashforwardy. Při takovém postupu může hráč přicházet s dalšími hypotézami a konfrontovat je už s nabytými informacemi a dosavadní hypotézy aktualizovat či zatracovat. To znamená, že herní mechaniky zde slouží jako nástroj k přístupu k informacím, ale až hráči z těchto informací vytváří vlastní segmentace událostí a jejich možná vysvětlení.

Obrázek 5: Postupně nalézané obrazy v MoM.



Zdroj: *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.

Již jsem předložil události, které hráče vedou k tvoření informačních sítí. Vybraná vodítka a nápovědy (cue) mohou mít nedůvěryhodnou hodnotu a tyto sítě kazí ke špatným hráčským rozhodnutím (jako může být představené zabití postavy jiného hráče). O dvojznačnosti určitých situací zpochybňující zobrazovanou realitu fikčního světa informuje i sama hra. Explicitním způsobem je to skrze oznámení postavy Kurátora. Plíživější metoda je pomocí opakujícího se motivu jedovaté mlhy na palubě Ourang Medan. Tato mlha je spojována s halucinacemi podněcujícími vyjevující se hororové situace (vedoucí například k úleku) nebo monstra (jednorázová i ta, jež podléhají opakování a stávají se charaktery – antagonisty). Při prvních několika známkách své přítomnosti je mlha relativně nenápadná, stejně jako menší množství strašidelných výjevů mlhu provázejících. Díky tomu se mohou tyto nadpřirozené události zdát jako přirozená součást fikčního světa. Nabývající intenzita mlhy napříč hrou, a opakování tohoto motivu s sebou přináší určitá hráčská očekávání. V momentech přítomnosti mlhy může být uvědomělý hráč na pozoru. Interagování s tajemstvími tyto sítě nerozšiřuje pouze hráčům ale též samotným postavám, které povahu této mlhy později odhalí.

Díky objeveným tajemstvím lze říci, že vzhledem k hráčům přiřazeným charakterům ví hráči stejné informace. Hloubka těchto informací je přesto díky halucinacím relativně subjektivní. Pro vysvětlení tohoto jevu si můžeme pomoci

filmovou naratologií, tentokrát konceptem vnitřní fokalizace Edwarda Branigana.³⁸ To potvrzuje nemožnost ostatních postav vidět realitu tak, jak jí vidí zrovna hraný charakter. Vzniká zde konflikt mezi realitami jednotlivých postav. Hráč sice události vnímá z vnějšího pohledu a nesleduje svět očima postavy (point of view), přesto vidí prožívané události stejným způsobem jako jemu přidělená postava. To znamená, že vnitřní svět postavy je hráčovi prezentován jako vnější, který je konvenčně spojovaný s reálným zobrazováním událostí. To Branigan označuje za semi-subjektivitu.³⁹ Hra POV neužívá, ale naopak pracuje se stříhovou skladbou, což diváky od postavy distancuje. V případě MoM se nejedná o prostého diváka, nýbrž o hráče ovládajícího právě daný charakter a ona kontrola tento distanc vyrušuje stíráním rozdílů vnímání postavy a hráče. V hráčích vzniká skrytý rozkol vedoucí k zaměňování subjektivního za objektivní. Toho hra uvědoměným způsobem využívá pro mísení obou realit, a nabádání k nedůvěryhodným vodítkům, čímž nutí hráče k tvorbě dalších hypotéz. Jednotlivé hrané charaktery lze označit za další implicitní vypravěče, neboť příběh vyprávějí ze svého (skresleného) pohledu. Postavy zároveň ovlivňují i nehrající hráče (zrovna neprožívající pohled své postavy), neboť jsou při sledování hrajícího hráče vystaveni sledování jeho průběhu hraní, a tudíž i skreslenému pohledu hrané postavy.

Subjektivitu pak narušují také nalezené flashforwardy, o kterých spolu postavy nemluví a nijak si nejsou vědomé jejich existence. Jedná se o informace distribuované pouze směrem k hráči, mající díky tomu znalosti, s kterými postavy v příběhu neoperují. Postavy se mezi sebou nebaví, jak s viděným útržkem budoucnosti naloží. Nijak jej neinterpretují, aby se mu vyhnuly. Tato výsada je vlastní pouze hráčům. Stejná situace nastává s nediegetickými informacemi v rohu obrazovky, které se objevují na začátku nových kapitol informujících o aktuální lokaci a konkrétním čase. Díky skupinové povaze tohoto módu dochází k vzájemnému sledování postupů ostatních hráčů a jejich postav. Hráči proto ví mnohem větší množství informací, jež si postavy například díky jejich

³⁸ BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. Oxford: Routledge, 1992. ISBN 9780415075121. s. 102.

³⁹ Tamtéž, s. 103.

rozptýlenému pohybu po lodi nestihly předat. Hráč má vůči své postavě dominantní postavení a je schopen vytvářet mnohem komplexnější spojování informací než hrané postavy. Z toho lze usuzovat, že MoM balancuje na pomezí vševědoucí a omezené narace.

Pohyb postav je omezován tak, aby směřoval k postupu určitým směrem determinovaným příběhem hry. Toto uzávorkování interaktivity vůči prostoru je podmíněno narativními situacemi. Postavy například utečou nepřítelům nebo v předchozích chodbách zažijí hororové výjevy, a tak hráč nezpochybňuje nemožnost jít směrem, ze kterého přichází. Jedná se o příklad předem určené situace, které hráči nemohou měnit.

2.3. Intro a Repozitář

V této kapitole se věnuji představení herního vypravěče – Kurátora. Tato postava je nástrojem vyprávění pomáhající s expozicí herních mechanik a svým přerušováním příběhu také nástrojem oddalování možného vyřešení narativních hádanek.

Po prologu následuje intro vizuálem nápadně připomínající úvodní titulkové sekvence televizních seriálů spjatých se současnými TV produkty žánru hororu (případně detektivní), vykazující prvky tzv. cinematizace.⁴⁰ Hudební podkres provází stříhovou montáž potměných chodeb prostorů ozdobených nástěnnými obrazy s různými strašidelnými výjevy. Za zvuků elektrických kytar rozráží dveře postava Kurátora a dramaticky prochází až do své pracovny. Po jeho cestě míjené pověšené obrazy ožívají a ve dvojexpozici se prolínají výjevy, jako například silueta ženy, silueta kříže na horizontu, visící oprátky nebo měsíc s havranem. V obraze se pak objevují střídající se jména tvůrců, studia a hereckého obsazení. Tento způsob uvedení díla plní funkci naznačení seriálového prvku dále

⁴⁰ Analyzování stylu této sekvence není předmětem této práce. Přesto se vyjevuje být zajímavým předmětem vhodným budoucího zkoumání a komparování napříč TV či filmovými sekvencemi, které se očividně stávají také předmětem hybridizace, která přenáší tyto TV prvky do videoher.

rozdáčeného podobou stále rozšiřované antologie tohoto studia. Spojujícím seriálovým prvkem je právě zde zobrazovaný charakter Kurátora, případně morální kompas využívaný jakožto primární herní mechanika rozhodování hráčů.

Na intro přímo navazuje první z mnoha dalších sekvencí z Kurátorovy příběhové linie odehrávající se v bezčasí v potměšile honosné pracovně – Repozitáři (The Repository). Tato bezejmenná postava svoji identitu performuje pouze skrze vnější znaky (poslech klasické hudby, buřinka, oblek, opečovávaný vzhled, hluboké vrásky, pomalá leč vytríbená mluva s britským akcentem atd.) a minimálním množstvím informací, které hráčům o sobě prozradí (profese).⁴¹ Zastupuje zde roli explicitního vypravěče, jenž z knihovny vybere příběh *Man of Medan*, jehož se hráči stanou součástí. Jedná se o sebe uvědomělou naraci, neboť Kurátor hledí přímo do „objektivu“ virtuální kamery a navazuje oční kontakt s hráči. Tyto momenty jsou cut-scénami, a tudíž těmto pohledům nelze nijak uniknout. Při své mluvě Kurátor osvětluje interaktivní povahu účasti na vybraném vyprávění a zdůrazňuje vlastnost rozhodnutími hráčů příběh ovlivňovat. Tím jsou, vedle Kurátora a subjektivních postav, hráči zařazeni jako další úroveň variace na vypravěče. Vzhledem k pozici komentátora děje mezi jednotlivými akty jsou jeho promluvy přizpůsobeny činností, které hráči provedli a jsou jedním z následků řetězení příčin.

2.4. První akt

Tento akt navazuje ve své funkci expozice na prolog. Předmětem této kapitoly je představit, jak konkrétně se tato funkce projevuje. V prologu vytyčené herní mechaniky jsou zde již využívány bez dodatečných popisků. Zpětně se potvrzuje funkce prologu jakožto návodu určujícího, jak mají hráči interagovat s hrou pro plné ovládnutí herních mechanik.

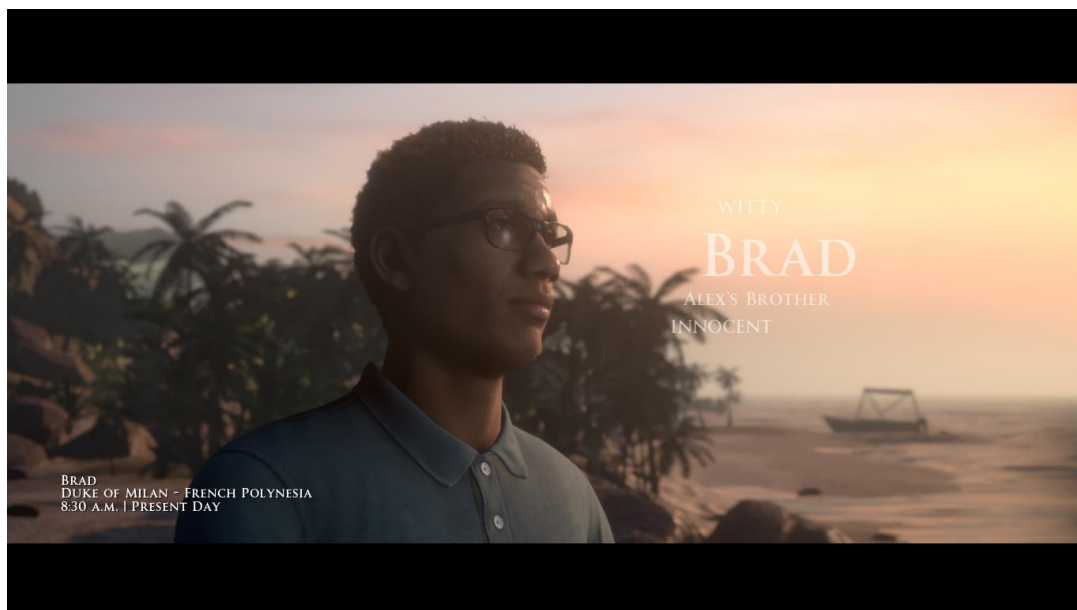
⁴¹ Hra samotná k interpretování tohoto charakteru nabízí několik ukrytých vodítek existujících i mimo fikční svět postavy. Je jím například název zvolené písně a její text, která je doprovodem intra videohry: *Khemmis - A Conversation with Death (from Man of Medan & Little Hope)* [online]. [cit. 2.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: <https://www.youtube.com/watch?v=G3Nlyiwpdll>.

První akt hry slouží především k představení fikčního světa hlavního příběhu, jeho zákonitostí, a hratelných charakterů a lze je v návaznosti na prolog spolehlivě označit za ekvivalent expozice, kterou využívají nejen filmová narativní díla. Hráčům jsou již prvními záběry prvního aktu představeny idylické kontury zakotvené jachty kdesi u moře při západu slunce. Vizuál lodě a oblečení procházejícího Brada upozorňuje na očividný časový skok oproti prologu odehrávajícímu se na konci druhé světové války. Hráči jsou tak informováni na zasazení hlavního hraného příběhu do současnosti. Explicitně zobrazené nediegetické popisky konkretizují přesný čas a prostor (8:30 večer, současnost, Francouzská Polynésie, loď Duke of Milan),⁴² čímž hra odpovídá na otázky, kdy a kde. Časoprostorové změny vyřešení mezer, představených v intru, oddalují. Zároveň prozatím absentující vojenská transportní loď a záhadný náklad tvoří očekávání, že tyto motivy nebyly zbytečné a musí mít v příběhu svoji úlohu a budou se muset znovu vyjevit. Tato mezera se tímto stává enigmou. Z toho plyne budování hráčského napětí, kdy a jak se odhalení a případné vyřešení stane. Vzhledem k celkovému tvaru MoM je tato dvoufázová (prolog a celý první akt) vleklá expozice funkcí vyjevující se jako zároveň zdržující samostatný děj a vyřešení předkládané záhady

V prvních záběrech tohoto aktu jsou hráčům představeni protagonisté, jejich vzájemné vztahové vazby a prvotní charakterové vlastnosti, a to pomocí nediegetických popisků v obraze ale též vedených dialogů s ostatními členy výpravy. Z prezentovaných informací vyvstává základní situační rámeček o výjezdu za potápěním se. Hra tak odpovídá na otázky, kdo a proč. Během dialogů hráč využívá již představenou herní mechaniku volby ze tří možností, čímž hráč přenastavuje vztahy, ze kterých čerpají pozdější akty hry, a tím se tato činnost stává interaktivním nástrojem expozice.

⁴² Tyto časově místní údaje jsou používány s každým začátkem nové kapitoly (s vystřídanou postavou). Hráč se tak může orientovat kde se nachází (např. horní paluba) a kolik času mezi segmenty uběhlo.

Obrázek 6: Nediegetické popisky



Zdroj: *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.

První akt má na svém začátku oproti prologu, intru a Repožitáři klidnou a hřejivou atmosféru umožňující hráči si od nastaveného děsivého tempa odpočinout. V tomto aktu se během děje odehraje vyplutí na vodu z přístaviště, přípravy na potápění, potápění se ve vraku potopeného armádního letounu a konfrontace s piráty. Zde jsou představeni antagonisté: vůdce pirátů Olson, Danny a Junior. Hra o těchto charakterech neprozrazuje mnoho. Zavádí však povědomí o prvním možném problému, který bude postavám v jejich zážitku nastaven (možné vypořádání se s piráty). Následuje přerušení sekvencí v Repožitáři, večerní popíjení na lodi a noční přepad – únos piráty. Jedná se o stejné složení antagonistů, jaké bylo představeno při jejich první kratší přítomnosti. To ukazuje na konkrétní způsob práce s motivy, které jsou prvně předznamenány a následně až potvrzovány, opakovány a stupňovány.

Tento akt končí objevením lodi Ourang Medan. Mění se zde motivace postav z prožití dobrodružného potápění na potřebu přežít. Vyjevení lodi zároveň přináší další možné hráčské hypotézy, a to nejen na základě motivací postav: zda se podaří protagonistům vymanit ze zajetí pirátů, ale především jaké nástrahy na ně na lodi čekají a budou-li odpovídat podobě, v jaké byly prezentovány v prologu (monstra).

Během potápění se ve vraku lodi jsou přítomny první klíčové uzly. Při špatném rozhodnutí se, nebo nevydařeném gameplayi směřující k možnému úmrtí postav. Při návratu z hlubin, ještě před vynořením, zahlédnout Julia a Alex zpod hladiny výbuch na jejich lodi. Pokud se hráč představující postavu Julie rozhodne neprovést nutnou dekompresi a dá přednost rychlému vyplavání pro zkontrolování situace a o několik scén později nechá svůj charakter požívat alkohol, zapříčiní opožděný důsledek – smrt Julie na dekompresní nemoc, a to až v potitulkové sekvenci. Dochází tak k dodatečnému potrestání hráče za jeho chybná rozhodnutí a k vyrušení úspěchu plynoucího z domnělého přežití postavy (nejvyšším možným trestem je odstranění hratelné postavy). Zároveň se narušuje falešné zdání o hodnotě těchto dvou klíčových uzlů jakožto pouhé imitaci důležitosti interakce, neboť se v průběhu hry dosud neprojevily jejich žádné následky. Tento postup je připodobitelný k oddalování rozuzlení některých narativních hádanek.

Dalším příkladem práce s následky je zastřelení hrané postavy Conrada nehratelnou postavou piráta Olsona. Tento moment se vyjeví kombinací rozhodnutí hráče Conrada v klíčových uzlech spojených s únikem z lodě Duke of Milan přepadené piráty pomocí motorového člunu těchto agresorů. Pokud se hráčovi nepodaří správně vykonat gameplay, je hraný charakter zasažen a umírá. Podaří-li se hráči ve velmi rychle ubíhajícím časovém presu stisknout příslušnou klávesu periferie a uhnout střele, Conrad prchá a odplouvá od ostatních vězněných postav. Hráč nad tímto charakterem ztrácí kontrolu a je ze hry vyřazen zdánlivě podobným způsobem, jako by jeho postava zemřela. Conrad se vrací až v cut-scéně na konci hry s pobřežní stráží. Zde záleží, zda se hráčům podařilo opustit Ourang Medan, tedy zdali mají hrdinové součástku od motoru (Conrad se po nalezení prázdné lodi zblázní osamocen v kajutě) nebo nikoliv a jsou na Ourang Medan uvězněni (Conrad ostatní protagonisty zachrání).

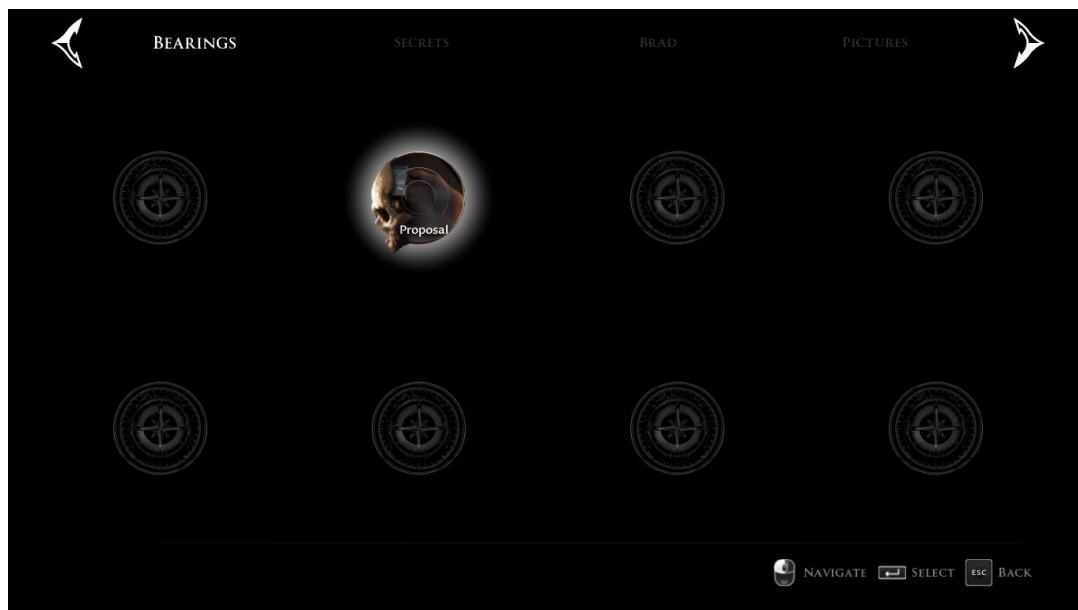
Přiřazená vlastnost expozice prvního aktu, jež představuje protagonisty a jejich vztahy se projevuje právě v klíčových uzlech, kdy hráč do těchto vztahů vstupuje a mění jejich rozpoložení. Příkladem může být romantický vztah mezi postavou Alexe a jeho přítelkyně Julie. Postava Alexe ve vyprávění hodlá požádat Julii o ruku. Tento počáteční bod se rozhodnutím hráčů může naplnit, případně neudát, či dokonce můžou hráči vztah postav rozvrátit. Nezáleží ovšem pouze na hráči představujícího Alexe, ale též i na hráči Julie, který může o rozchod požádat

a na němž je přijetí/odmítnutí této žádosti o ruku. Hráči mohou určité sekundární (z hlediska celkového vyprávění) motivace postav následovat ale také narušovat. Obě možnosti jsou rozhodnutími otevírajícími a zároveň uzavírajícími vybrané příběhové možnosti. Pokud například Julie Alexovu žádost přijme, je jí prsten piráty ukraden ale v pozdějších fázích hry může být opět získán zpět.

Hra v některých klíčových uzlech umožňuje pochybit. Například nestrefit konkrétní klávesu periferie. Příkladem je útěk postavy, kdy nestrefení tlačítka periferie vede ke klopýtnutí a pádu hraného charakteru. Tuto chybu má hráč šanci napravit a znovu se dát na útěk případně udeřit antagonistu. Jindy je hra k chybám nekompromisní. Zde je příkladem pouhý jeden velmi svižný pokus úhybu prchajícího Conrada na motorovém člunu před střelou. Následky bývají výsledky nejen jednoho klíčového uzlu ale též pomocí kombinace těchto uzlů. Pokud například Conrad neuprchne, součástka motoru je v posledním aktu zničena a zároveň se podaří postavám přes vysílačku odvyšlat nouzové volání, ve kterém zmíní jméno vojenské transportní lodi (Ourang Medan), v sekvenci po závěrečných titulcích přiletí vojenský záchranný tým, který všechny přeživší charaktery postřílí, což vede znovu k hráčskému nezdaru. To potvrzuje možnost určitého množství chyb, které ovšem není nekonečné.

Ukazuje se zároveň, že klíčové uzly mají okamžité ale i velmi oddálené následky a nutí hráče k zahrnování starých událostí do jejich informačních sítí. To vede k aktualizacím o nejen nové informace, které se hráči (a postavy) dozvídají o fabuli, ale též o událostech plynoucích z klíčových uzlů prožívaných v syžetu. Hra sama o určitých klíčových uzlech informuje jako o těch místech, která mohou mít určitý vývoj nebo opožděný následek. Dosahuje toho pomocí herní mechaniky *ložisek* (Bearings). Tato ložiska lze pojímat jako soubor rozhodnutí otevírajících různé kapitoly na určité téma. Tabulka s těmito záznamy se pak mění na základě postupu hráčů a jejich rozhodnutí v klíčových uzlech. Přehled těchto ložisek postupně představuje celkem až osm takovýchto souborů.

Obrázek 7: Herní mechanika ložisek



Zdroj: *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.

První akt je zakončen stříhem do linie Kurátorova Repozitáře. Při promluvě k hráči zde shrne úmrtí (Conrada) případně ironicky přednese, že jsou prozatím všichni protagonisté naživu. Nabízí první příležitost k radě. Přijme-li jí hráč, Kurátor radu uvede jako hádanku pomocí citace jedné z knih z jeho knihovny. V případě, kdy hráči tuto možnost odmítnou, Kurátor uvodí, že ne vše je takové, jaké se zdá být. Tím je zaseta pochybnost do interpretačních možností následujícího dění předkládaného hrou. To plní funkci předznamenání dvojznačné otevřené povahy syžetu. Hráči mohou předpokládat, že se postavy brzy potkají s hororovými výjevy představenými již v prologu. Na návštěvu v Repozitáři navazuje sumarizující tabulka rozdávající jednotlivým hráčům odznaky za jejich výkony.⁴³

⁴³ Tyto odznaky nemají žádný vliv na děj díla a nesou pouze porovnávací charakter. Jedná se například o tyto odznaky: Nejvíce ušel, Nejvíce přečetl atd. Řadí se sem i odznak pro postavu odstraněnou ze hry – úmrtím.

2.5. Druhý akt

V této kapitole se věnuji především funkci oddalování vyřešení hlavního příběhu hry, a to pomocí opakovaného využívání subjektivních stavů postav. Na jednotlivých kapitolách je opakovaně demonstrována variabilita, vycházející z řetězení příčin, a to nejen vyprávění ale vůbec samotné podoby, respektive přítomnosti určitých kapitol. Práce s vyprávěním a funkcí oddalování je demonstrována především na první půli tohoto aktu. Každá kapitola později prezentující subjektivní stavy postav je opakovanou funkcí zpoždění vyjevení pravé podstaty věcí, a to pro každou postavu zvlášť. Jinak řečeno, každý hráč prožije oddalování zodpovězení narativních hádanek a vyplnění narativních mezer.

Tento akt bez časového skoku přímo navazuje tam, kde skončil akt první. Přetrvává problém související s piráty i motivace postav přežít vlastní únos. Začátek druhého aktu tyto motivy neuzavírá. Naopak dochází k jejich komplikaci. Šéf bandy pirátů Olson před naloděním na Ourang Medan z plavidla Fliss odebere krucióální součástku motoru, čímž se před hráče zavádí nový problém vytvářející iluzi (vzhledem k ostatním možnostem útěku) nutného vyřešení pro útek postav, jehož umožnění se tímto pouze oddaluje.

Složení postav pro nalodění na Ourang Medan je následkem řetězení příčin, vycházející z událostí prvního aktu. To znamená, že jsou následky možného úmrtí (případně zdárného útěku) Conrada a úspěšného schování Brada na Duke of Milan před piráty. Některé prožívané kapitoly jsou proto vypuštěny, pakliže určité postavy nejsou naživu, případně je jejich prožití alternováno pomocí přeživších a dostupných postav. To poukazuje na možnost při opakovaném hraní dosažení rozdílných kapitol a tím i variabilního syžetu.

Příkladem je alternování kapitol v závislosti na stavu postavy Brada. Pokud zůstal Brad schován na Duke of Milan, nenaloduje se na Ourang Medan spolu s ostatními, nýbrž až v průběhu druhého aktu. Stává se tudíž v druhém aktu hratelnou postavou až s určitým zpožděním, kdy se vkrade na Ourang Medan a vydá se najít své přátele. V případě, kdy je již na lodi přítomen, je hráči zastupujícího Brada předložena kapitola tematizující neurčitou časoprostorovou smyčku neustálého procházení variacemi toho samého prostoru. V jedné z variací je

přítomen i pirát Danny. Po Bradovi i Dannym začnou ve stejném momentu lézt obří pijavice. Vzhledem k tomu, že v následující variaci už pirát není přítomen, lze předpokládat, že se jednalo jen a pouze o Bradův halucinogenní výjev a nikdo zde s ním nikdy nebyl.

Postavy doprovázeny svými zajatci přechází po vyvýšeném ochoze. Hráč Fliss se může pokusit obejít hlídající piráty, ale vždy je od této činnosti odvržen a poslán zpět směrem, kterým jsou odváděni ostatní. To dokazuje schopnost hry určovat směřování postav a zmiňovanou omezenou interakci pro pohyb po prostoru. Toto je důsledkem potřeby hry držet se určité determinované segmentace. Cestou se může hráč ve svém gameplay opakovaně zastavovat a odmítat pokračovat v chůzi. Hráč tudíž může vstupovat do tempa vyprávění a zpomalovat jej. Při chůzi po ochozu je možné zaregistrovat zablýsknutí předmětu k interakci. Pokud se pro takovou činnost hráč Fliss rozhodne, je zdvižený formulář pirátem Dannym vyražen z ruky. Odhozený formulář je znovu jako zopakovaný motiv v pozdější části hry možné prozkoumat. To dokazuje oddalování možnosti přečtení lodního formuláře a spojené obohacení informační sítě hráčů. Jedná se o ojedinělé oddalování plynoucího z interakce s předměty. Prohlédnutí většiny je umožněno bez přerušení.

Opozitem k dříve představenému omezenému pohybu (díky zajetí piráty) je volnější forma umožněná až po útěku z uzamčené místnosti, kam jsou protagonisté uzavřeni. Tento pohyb představuje především prozkoumávání jednotlivých vedlejších místností směřující skrze ukryté předměty, stávající se interakcí syžetem, k prohlubování informací o fabuli. Jedná se stále o velmi omezenou interakci s okolním světem. Lze hovořit o pouhé iluzi volnosti. Vývoj příběhu je spjat s následováním „správného“ směru hry.

Pokud hráč pokračuje následováním primárního směru, v mizanscéně se začíná velmi plíživou formou zjevovat ona záhadná zelená mlha známá již z prologu. Tu lze vnímat také jako další opakující se motiv a ve své viditelnosti a množství v průběhu hry také jako motiv postupně se variující (vzhledem k provázeným výjevům). V prvních kapitolách druhého aktu je přítomná mlha relativně nenápadné povahy, a tak je navázaný děs budován zatím především pomocí lekaček (krysy případně zvuky zrezivělé lodi.), přesto lze vnímat tuto zelenou mlhu jako jakési předznamenání následujícího děsu.

Situace prožíváme společně s postavou, která je zrovna ovládána hráčem. Proto, když se protagonisté přesunou do nákladového prostoru, spolu s hranou postavou z ochozu zahlédnou, jak Olson odkládá zabavenou součástku motoru. Hráčům ovšem chybí obrazové informace, jaké činnosti se Olson a ostatní piráti věnují v mezidobí, kdy hráč po útěku prozkoumává chodby. Narace zde přítomná využívá vůči nehratelným antagonistům omezené podoby ve své šíři, kdy hráči nepřijímají hlediska těchto postav a nemají od nich žádné informace, u kterých by nebyly přítomné hratelné charaktery. Toto narušuje až závěrečná sekvence složená z cut-scén. Některé mohou ukázat například konflikt přeživších pirátů s vojáky, kteří přiletí na pomoc. V tento moment syžet opouští hlediska hraných postav a přechází ve vševědoucí naraci. Bod, kdy se postavy stanou svědky odložení součástky, je zároveň pevně ukotveným neměnným místem ve vyprávění. Aktuálně nehraná postava Fliss se s Bradem (pokud je na lodi spolu s ostatními a neukryl se v Duke of Milan) pokusí o získání dílu zpět, ale jsou chyceni piráty a dochází k opakované separaci postav od sebe vedoucí k paralelnímu vyprávění skrze změnu perspektiv postav.

Část protagonistů na útěku před piráty navštíví také hráčům již známé skladovací prostory s rakvemi. Toto není ojedinělý způsob práce s prostory, ale využívání známých znaků k jejich variování případně hlubšímu zkoumání. V průběhu druhého i třetího aktu příběh opakovaně přivádí hratelné postavy do míst, kde již jednou v rámci příběhu byly, případně je hráči znají právě z prologu jako v případě prostoru s rakvemi. Některé z rakví vytvářejí nová očekávání a otevírají nové narativní hádanky. S každou z dřevěných beden je umožněna interakce herní mechanikou prozkoumání. Jedna z rakví je zapečetěná zámkem, další má dětskou velikost, třetí nese jméno pravděpodobně obsažených pozůstatků vojáka a poslední je pootevřená a umožňuje nakouknutí dovnitř. Pohlédne-li hráč s hranou postavou Alexe do této otevřené rakve, spatří kostru zvláštního siamského humanoida. Tento výjev je příčinou pro pozdější části hry vedoucí k zjevení se siamského monstra Alexovi. To znamená, že interakce nejen rozšiřují povědomí o fikčním světě a vedou k dalším možnostem (užití předmětu jako rekvizity) jak již bylo poznamenáno, ale mohou vést ke zpřítomnění dalších nadpřirozených antagonistů ve vyprávění.

Lekačky se postupně stupňují a ze stínů a kryš se mění na nadpřirozené výjevy, které každý charakter vidí po svém a v jiné podobě. Například právě v místnosti s rakvemi po odhrnutí závěsu je odhalena krysa. Tento motiv již byl použit, je proto přebyt další lekačkou, a to vytvořenou pomocí hlavy bez těla, která spadne z horní kantny obrazu. V následujícím záběru se tento předmět ukáže jako pouhá váza. Stejně jako v následující místnosti obličej ležícího vojáka po dotyku shnije do své skutečné mrtvolné podoby. Postavy své přeludy nesdílí a v pozdější etapě hry vedou k zhmotněným individualizovaným děsům – monstrům.

Každé postavě se zjevuje jiné z monster, kterému musí čelit. Tento konflikt může vyústit v různé formy tragédie. První je smrt hráčovy hrané postavy (například skočí-li Conrad při útěku před monstrem – zohyzděnou pin-up modelkou, z velké výšky). Druhou možností je již představené zabití monstra, případně lidského antagonisty zastupujícího hrané postavy, zobrazované díky halucinacím v neodpovídající podobě (Alex pobodá piráta Olsona, načež se ukáže, že se jedná o Fliss). Třetí variací je sebe poškozování postav (Alex se pobodá do břicha věříc přeludu, že je napaden krysou).

Individuální charakter halucinací potvrzuje i kapitola, ve které je osvobozena Fliss (případně i Brad) bez vlastního přičinění. Jejich doprovod, pirát Danny, předvede interakci s neexistující situací, načež se rozuteče pryč a zahájí palbu do prázdného místa. Tyto faktory podporují nedůvěřivou koncepci vyprávěného příběhu. Té si na základě množství objevených informací mohou být postupně vědomy i samy postavy (dále rozváděno v třetím aktu). Až do tohoto momentu si informace musí interpretovat hráči. Osudy Brada a Fliss se po několika kapitolách, vlastních jen jejich postavám, znovu protnou ve skladovém prostoru, kde dojde k jejich již zmiňované potyčce. Toto střetnutí vyžaduje pozornost hráčů, aby nedošlo ke ztrátám na životech protagonistů.

Opětovné shledání ve skladovém prostoru je zároveň příkladem způsobu, jak je v MoM pracováno s příběhovými liniemi. Zatímco v prvním aktu je místo jednotné (děj se odehrává pouze na Duke of Milan), maximálně dvojitý (děj pod vodou a děj odehrávající se nad vodou), v aktu druhém už dochází k většímu oddělování postav opakovaně vedoucímu k jejich setkávání.

Děj postupuje přes mnoho dalších kapitol až na povrch Ourang Medan. Pokud jsou některé postavy ještě naživu, druhý akt končí znovushledáním všech přeživších v kontrolní místnosti na palubě. Následuje krátká návštěva v Repozitáři variující svoji předchozí podobu. Kurátor opětovně zmíní případné ztráty postav, ironicky shodí nadpřirozené interpretování předkládaného příběhu, a naopak zdůrazní jeho racionální dešifrování. Jedná se o další způsob nápovědy směřující ke změně hráčské práce se zobrazovanými informacemi v syžetu. Vzhledem k pozici vypravěče mohou hráči Kurátorovi jakožto autoritě a jeho slovům udílet určitou váhu významnosti na druhou stranu podryvanou způsobem jejich šifrování v narážkách a hádankách. Dešifrování je výzvou hovořící o statusu povahy Kurátorova vědění. Ten je svým rozsahem práce s informacemi nad všemi hráči a postavami příběhu. Akt, a tato přidružená sekvence, je uzavřen oceněním jednotlivým hráčům.

2.6. Třetí akt

V této kapitole se věnuji závěrečné části hry a její funkci – uzavřít otevřené narativní otázky. Dále demonstruji možnost interaktivních dramát nejen variovat průběh herního běhu, ale i podobu konců, které pracují s velmi oddálenými následky dříve nastolených příčin.

Závěrečný akt je nejkratší a má nejrychlejší tempo odvíjených událostí. Navazuje na děj před koncem aktu druhého. Přeživší postavy svedené dohromady probírají ztráty přátel, ale co je primární, mají konečně možnost sdělit si vzájemně informace nabyté pobytem na Ourang Medan. Protagonisté popisují podoby svých zážitků, vidin a monster, kterým museli čelit. Nalezená tajemství jsou postavami dávana do možného kontextu a vedou k hypotézám. Hráči je mohou porovnávat s hypotézami vlastními a vyvozovat nové závěry. Pokud hráči posbírají dostatečné množství tajemství, postavy předloží teze týkající se Manchuriánského zlata (chemický původ halucinací), co se stalo posádce a lodi. Diskuse vrcholí představením plánu. Tím je převzata iniciativa a z pouhého přežívání se stává systematický posun v ději motivovaný opět záměrem postav.

Místnost radisty je v tomto aktu klíčový uzel, který může i přes přežití postav vést k jejich zabití v závěrečné cut-scéně. Pokud postavy objeví tajemství

vyjevující jméno lodi, na které se nacházejí, a hráči se rozhodnou tuto skutečnost přiznat v rádiovém přenosu, vyslaná vojenská pomoc protagonisty postřelí. Hra může tudíž trestat i za chyby, které nejsou chybami v kategorii morální, případně za nezdár ve vykonávání gameplaye. Chyby se stávají podmíněnými úkony, jejichž zdolání je potřebné pro zdárné dokončení hry. Pro fikční svět příběhu to znamená, že si je nebezpečného nákladu na palubě ztracené Ourang Medan vláda stále vědoma a jedná se o utajenou skutečnost. Tato informace vyjevuje provázání událostí s elementy fabule, které se k této události vztahují a dávají pocit existence většího kontextu, v němž tento příběh zastává místo určitého střípku.

Vysílačka přestane fungovat, což vede k opětovné separaci postav. To je vnější motivace pro část protagonistů vydat se najít generátor pro opravu vysílačky. Cesta vede zpět do podpalubí lodi. Vzhledem k tomu, že hráči jsou si vědomi stálé přítomnosti pirátů a po možném rozklíčování racionálního vysvětlení hororových jevů je možné předpokládat opakované setkání s těmito již jedinými antagonisty ústící v nevyhnutelný konflikt. Funkce druhého aktu, oddalování vyřešení narativních otázek, je dokončena.

S některými antagonisty se může vypořádat hra sama bez přičinění postav. Stávají se svědky možné interakce šéfa pirátů Olsona a piráta Dannyho (není-li již mrtví), kdy Olson svého kumpána pobodá a zabije. Jeden z antagonistů je odstaven, to znamená zmírnění problémů, které se před postavami nalézají. Následující kapitola je věnována druhému poskokovi Olsona. Charaktery jsou předurčeny stanout tváří v tvář Juniorovi, který na ně míří nabitou pistolí. Ten je dle svého prezentovaného chování pod vlivem halucinací a ve značně stresové situaci. Protagonisté mají ovšem jinou míru vědění, a to dominantní nad Juniorem, neboť jsou obeznámení o subjektivním stavu prožívaného. Hráč i přesto, že byl možná schopen dojít tohoto poznání i dříve, až teď po tom, co těchto informací nabyly i hráčské postavy, má přístup k takto ovlivněným dialogickým možnostem. Této dominance smí postavy (a hráči) využít ve svůj prospěch a Juniora přechytračit. Mohou se jej pokusit uklidnit a osvětlit mu realie, případně vize podporovat a události eskalovat. Junior hovoří o mlze, ale aplikuje na ni vlastní interpretaci, jež je v rozporu s informacemi hráčů. Podle volby hráče může dojít k několika situacím. Většina směřuje k sebevraždě Juniora. Pokud dojde k nesprávným dialogickým rozhodnutím, tento pirát zastřelí i některou z hratelných postav. Hra

z nabízených dialogických možností vždy selektuje určité procento chybných, a tím po hráčích vyžaduje nejen um skládání informačních sítí, ale zapojuje míru náhody sabotující pocit dominance vyvstávající z nabytých informací.

Poslední kapitola je zároveň posledním herním úsekem s gameplayem a využíváním klíčových uzlů. Podoba příběhu je vybírána z několika možných kapitol na základě dosud přeživších postav a hráčských rozhodnutí, a tedy řetězení příčin a následků. Všechny však směřují ke snaze získat zpět součástku z motoru Flissiny lodě. V jedné z variant postavy sledují Olsona, majícího stále součástku u sebe. Ten nakonec podléhá na srdeční infarkt. V jiné z variant jsou hráči nuceni s Olsonem vyzbrojeným palicí o součástku bojovat. Každá z možností je spojena s možnou ztrátou dalších charakterů stejně jako zničení součástky a uzavření příběhových možností vedoucích k znovu zprovoznění Duke of Milan.

Hra obsahuje velké množství potenciálně zobrazovaných konců – složených z několika závěrečných cut-scén. Některé jsou předčasné a to tehdy, pokud se žádná z postav nedožije události, které hra uvozuje jako závěrečné, tedy takové, po níž na konci třetího aktu následují jen a pouze cut-scény a následně již jen rolující titulky (credits). Motivace postav přežít přítomnost pirátů je sice splnitelná, ale pro úspěch musí dojít také k naplnění cíle útěku z transportéru. Hráči nemusí všechny činnosti splnit správným způsobem, a jak již bylo v textu zmíněno, hra sama operuje s určitou mírou odpouštění pochybení. Proto zničení součástky od lodě Fliss ještě neznamená prohru, stejně jako nepřivolání pomoci za užití lodní vysílačky. Pokud jsou oba tyto parametry naplněny v jejich záporné podobě, možnou záchranou je stále Conrad a pobřežní stráž (je-li naživu). Otázkou hodnotícího kritéria úspěšnosti jsou hypoteticky počty přeživších (za jakou cenu bylo cílů dosaženo).

Na základě hráčských rozhodnutí v závěrečné kapitole dojde k vyřešení situace a naplnění, případně nenaplnění, primárních motivací postav (přežití a útek). Některé otázky nejsou určeny k zodpovězení a hra uzamyká jejich vyřešení a činí z nich permanentní mezery. Jako příklad lze uvést tyto otázky: co udělají přivolání vojáci s Ourang Medan po jejím objevení? k čemu použijí onen tajemný náklad? Případně, co je v zamčené rakvi dětské velikosti. Nastíněná enigma tajemného pokladu je rozklíčována na základě získaných informací (doplňkových, získaných pomocí interakce s předměty i informací determinovaných). Nedostatečné množství

(zapříčiněné nedostatečnou interakcí s předměty) může na konci hry zanechat mnoho otevřených otázek nebo vytvářet iluzi, že žádné řešení neexistuje a jedná se o permanentní očividné mezery. Zanechané odpovědi mohou částečně směřovat k dalším hráčským interpretacím a hypotézám. Tento stav není nežádoucí, neboť případná frustrace z neuzavřeného příběhu může vést k potřebě dalšího hráčského běhu či absolvování Kurátorského sestřihu.

2.7. Závěrečná sekvence v Repozitáři

V této kapitole se věnuji podobě scény následující po konci hry. Sekvence nese funkci ukončení příběhové linky Kurátora, která přesto zůstává značně otevřená. Dalším epizodám antologie je umožněno znovu užívat Kurátora jako již nastíněný nástroj ale také jako přetrvávající podobu enigmy.

Po poslední závěrečné cut-scéně následují nediegetické rolující titulky umístěné na levé části obrazovky. Spolu s nimi se znovu a naposledy vrací postava Kurátora. I přes negativní konce si spokojeně pobrukuje a zapisuje neznámý obsah do knihy před sebou. Kurátor následně knihu zavře a přenesse svoji pozornost k hráčům, sám zmíní konec hry (game over), čímž je zintenzivněna hravost celého vyprávění. S přibližující se kamerou do bližší velikosti záběru přechází Kurátor do pasivně agresivní pozice. Vysmívá se případné podobě, do jaké hráči svými rozhodnutími příběh zavedli, a nabízí další pokus. Přežijí-li postavy, v sekvenci s rolujícími titulky sedí Kurátor mlčky a před sebou má knihu zavřenou. Skrze čtvrtou stěnu hledí na hráče. Ticho nakonec prolomí a s potlačovaným naštváním hráčům gratuluje. Dochází k narušení jeho pozice nezaujatého pozorovatele. Sám se stává určitou variací na hráče, snažícího se svým přístupem o naplnění vlastních hypotetických skrytých cílů. Lze polemizovat, zda případný úspěch hráčů znamená neúspěch Kurátora a naopak. Jeho funkce je obohacena o kompetitivní prvek vyjevující se s koncem hry. Ten může být u filmu zastoupen ztotožněním se s postavami. Zde dochází nejen k ztotožnění, ale právě díky formě hry i k prožívání.

Kurátor v této sekvenci opakovaně zdůrazňuje herní mechaniku vybíráním logických nebo srdcových možností dialogu a vysmívá se časové omezenosti nastavené pro vybrané hráčské volby. Zmiňuje opožděné následky a zdůrazňuje, že jsou vždy přítomné. Tímto monologem dochází k jakési sumarizaci herních

mechanismů a zároveň mlžení hodnoty takových klíčových úseků, které se při této analýze vyjevily jako nemající následky.

Podoby závěrečných titulků v návaznosti k ostatním událostem v Repozitáři zanechávají nedořešené mezery, kterým do té doby nebylo oproti vyprávěnému příběhu věnováno tolik pozornosti a stávají se mezerami potlačenými, neboť jejich vyřešení nebylo pro hráče k dokončení hraného příběhu prioritní. Hráči se nemají možnost dozvědět kým (případně čím) konkrétně Kurátor je a z jaké pozice nabízí hráčům ony příběhy k prožití. Sám se stává enigmou bez aktuálně možného vyřešení. Syžet Kurátorovy reality zanechává několikero vodítek. Zdají se ovšem nedostatečná a pouze potvrzují otevřenou a rozmlženou povahu těchto mezer bez jejich jasných okrajů.

Závěr

Analýza *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* naplnila analytickou otázku představené metody, kdy cílem bylo popsat jakým způsobem se u zkoumané hry pracuje s vyprávěním. Postupně byly představeny individuálně nalezené nástroje a jejich funkce. Opěrným bodem analýzy je samotná herní mechanika a její podoba v kombinaci s hráčem ovlivňujícím narativní tvar pomocí vstupování do příběhu v představené klíčové uzly. Zároveň je prokázána důležitost pozice hráče jakožto spoluautora a spoluvypravěče v interaktivních dramatech. Aktivně pracuje s informacemi, hypotézami a jejich přetvářením v informační síť. MoM skrze mód Filmové noci posouvá tento princip přizváním dalších hráčů k účasti na nastíněném procesu. Tato činnost se vyjevuje jako nikoliv pouze individuální, ale též kolektivní práce s informacemi. Způsob distribuce informací je ovlivňován semi-subjektivním a nespolehlivým charakterem vyprávění zastoupeného všemi zúčastněnými vypravěči.

V otázce sporu ludologie a naratologie se potvrdila neaktuálnost tezí ludologů hovořících o neexistenci vyprávění ve videohrách. Zároveň je potřeba pravidla hraní nepřehlížet a zkoumat, jakým způsobem pravidla do vyprávění zasahují. Při analýze se prokázala důležitá role herních mechanik. Rámují možnosti interakce i vstupování hráčů do hry. Tento rám zároveň hovoří ve prospěch her vyprávět příběhy. Je totiž balíkem nástrojů, ze kterého tvůrci vybírají pro podpoření vyprávěného příběhu. Opakující se příběhové situace využívají přidružených nástrojů. Příkladem potvrzujícím tuto tezi je herní mechanika zadržování dechu, schovává-li se hraný charakter. Určité nástroje jsou také opakovaně využívány k naplnění stejné funkce vztahující se k vyprávění. Jedná se například o doplnění informací o fabuli pomocí dobrovolného vstupu do syžetu při interakci s předměty.

Hybridizace filmového a videoherního média představuje syntézu vedoucí k unikátní práci s nástroji vyprávění, které jsou obohaceny o interaktivitu překračující filmové vyprávění. Interaktivní drama potvrzuje oproštění se z tradičního kategorizování médií. V úvodu předložená polemika proto nemá odpověď ve prospěch filmu ani videohry.

Zkoumání MoM potvrdilo *teoretické teze* týkající se hybridizace videohry s filmovým médiem. Příběh je ve své podstatě velmi jednoduchou zápletkou s jistým časoprostorovým zasazením a logicky vysvětlitelnými fyzikálními jevy hovořící ve prospěch absence nadpřirozena. Hra hráčům nabízí měnící se zážitek při hraní tohoto narativního tvaru pomocí tří aktového systému. Ten sice pracuje s postupnou expozicí a závěrem stejně jako konvenční filmová díla, nicméně syžet z kanonického formátu přesto vystupuje způsobem uvědomělé manipulace s řazením a zobrazováním událostí fabule. Co z této hry činí komplikovaný tvar – *puzzle film*, je právě práce s informacemi a jejich distribucí. Jak ukázaly příklady závěrečných cut-scén, hra si neklade za cíl všechny informace, které potenciálně fikční svět MoM obsahuje, vyjevit a vybrané otázky nechává úmyslně otevřené.

Při analýze vyprávění byly využity filmové naratologické koncepty, především koncepty Davida Bordwella. Jmenovitě se jedná o práci s pojmy fabule a syžet, narativní mezery, informace, nedůvěryhodný vypravěč případně nedůvěryhodné vyprávění. Dále byl využit koncept semi-subjektivita Edwarda Branigana. Koncepty pomohly proniknout do způsobu chápání, jakým je v MoM příběh vyprávěn.

Vzhledem k interaktivní povaze vyprávění, které interaktivní drama obsahuje, se pro budoucí výzkum jeví vhodné zkoumání interaktivity v interaktivních filmech a komparace využívaných nástrojů napříč oběma žánry dále zkoumající podoby vzájemné hybridizace. Přítomnost nediegetických prvků v obraze, které jsou součástí herní mechaniky, nabízející výběr z možností směřování dialogu, se ukazuje jako vhodný předmět budoucího zkoumání chování hráčů interaktivních dramát a interaktivních filmů ve smyslu jejich divácké pozornosti, například pomocí technologie *eye tracking*. Další možnosti výzkumné pozornosti jsou prvky, které se vyjevily až při zkoumání MoM – přítomné principy seriality. Bylo by vhodné zkoumat antologii jako celek a přednést případnou hybridizaci směřující k akcentování televizní tvorby.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

1. *5 Characters, 5 Players – Man of Medan: Prologue & Act 1 / Let's Watch* [online]. [cit. 2.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=mNzlmcunDAA&ab_channel=LetsPlay.
2. *Avoiding a Premonition – Man of Medan: Act 2, Part 2 / Let's Watch* [online]. [cit. 3.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=qOffzbAvIAk&ab_channel=LetsPlay.
3. *Black Mirror: Bandersnatch* [film]. Režie: David Slade. USA, 2018.
4. *A Boarding Party – Man of Medan: Act 2, Part 1 / Let's Watch* [online]. [cit. 3.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=WAvXwXzC-pY&ab_channel=LetsPlay.
5. *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Bandai Namco Entertainment, 2019. PC, PlayStation 4, Xbox One.
6. *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan – Intro* [online]. [cit. 2.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=hoMC6nrwUiU&ab_channel=ZoneOfGames.RU.
7. *Detroit: Become Human* [videohra]. Vývojář: Quantic Dream. Vydavatel: Sony Interactive Entertainment, Quantic Dream, 2018. PlayStation 4, PC.
8. *Detroit Become Human – FULL GAME Walkthrough Gameplay No Commentary (Everyone Survives)* [online]. [cit. 22.10.2021]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: <https://www.youtube.com/watch?v=JVywqFx0GdE>. [3:34:51].

9. *The Elder Scrolls V: Skyrim* [videohra]. Vývojář: Bethesda Game Studios. Vydavatel: Bethesda Softworks, 2011. PC, PlayStation 3, Xbox 360.
10. *Heavy Rain* [videohra]. Vývojář: Quantic Dream. Vydavatel: Sony Computer Entertainment, Quantic Dream, 2010. PlayStation 3, PlayStation 4, PC.
11. *Khemmis – A Conversation with Death (from Man of Medan & Little Hope)* [online]. [cit. 2.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: <https://www.youtube.com/watch?v=G3NlyiwpdII>.
12. *Kinoautomat: Člověk a jeho dům* [film]. Režie: Radúz ČINČERA. Československo, 1967.
13. *MAN OF MEDAN All Endings - 14 Different Ending (Good,Bad,Worst,Secret)* [online]. [cit. 7.4.2022]. Dostupné prostřednictvím Youtube z: https://www.youtube.com/watch?v=87JEZAF_Vpk&ab_channel=MKIceAndFire.
14. *Man of Medan – Heart Decision Only Full Walkthrough Gameplay (Theatrical Cut)* [online]. [cit. 9.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=1I4aLZcTVOE&ab_channel=VictorRose23x.
15. *Three Roommates Betray Each Other in Man of Medan – ACT 3 (Multiplayer) [FINALE]* [online]. [cit. 5.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=2lomIvb6o7A&ab_channel=berleezy.
16. *A Three Roommates Play Man of Medan – ACT 1 (Multiplayer)* [online]. [cit.10.4.2022]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=22pFTPQ2gps&ab_channel=berleezy.
17. *Until Dawn* [videohra]. Vývojář: Supermassive Games. Vydavatel: Sony Computer Entertainment, 2015. PlayStation 4.

18. *Until Dawn Most Badass Fight Scene – Mike & Wolfie vs Wendigos!* [online]. [cit. 22.10.2021]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: <https://www.youtube.com/watch?v=xbVxMY0d97I>. [3:54].
19. *The Walking Dead: Season One* [videohra]. Vývojář: Telltale Games. Vydavatel: Telltale Games, 2012. PC, PlayStation 3, Xbox 360, iOS. Příklad ve videu: *The Walking Dead FULL Season 1 (Telltale Games) All Cutscenes1080p HD* [online]. [cit. 22.10.2021]. Dostupné prostřednictvím YouTube z: https://www.youtube.com/watch?v=i_ej3t8jvhw. [50:28].

Literatura

1. BENDOVIÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, z. s., 2019. ISBN 978-80-906751-9-3.
2. BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: Nakladatelství AMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.
3. BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison (Wisc.): University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0-299-10170-3
4. BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. Oxford: Routledge, 1992. ISBN 9780415075121.
5. BUCKLAND, Warren. *Hollywood puzzle films*. Routledge, 2014. ISBN 978-0-203-10604-4.
6. BUCKLAND, Warren. *Narrative and narration: analyzing cinematic storytelling*. Columbia University Press, 2021. ISBN 9780231543590.
7. BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Blackwell Publishing Ltd ,2009. ISBN 978-1-4051-6861-8
8. JUUL, Jesper. a *Clash between Game and Narrative* [online]. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November 1998. [cit. 23.10.2021]. Dostupné z: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

9. JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - a Brief Note on Games and Narratives* [online]. In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 1, issue 1, July 2001. [cit. 15.5.2021]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#top>
10. SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. UK: MIT press London, 2004. ISBN: ISBN 0-262-24045-9.

Seznam obrázků

Obrázek 1: Schéma dějových linií MoM	20
Obrázek 2: Herní mechanika výběru v dialogovém okně (A)	22
Obrázek 3: Přehled vztahů	23
Obrázek 4: Schéma prozatím nevyjevených tajemství a jejich propojení	25
Obrázek 5: Postupně nalézané obrazy v MoM.....	26
Obrázek 6: Nediegetické popisky	31
Obrázek 7: Herní mechanika ložisek	34

Seznam zkratk

MoM: zkratka pro hru *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan*

NPC: z anglického Non-playable character. Označuje nehratelnou postavu.

RPG: z anglického Role-playing game. Označuje videoherní žánr.

POV: z anglického point of view. Označuje záběr rovný pohledu postavy.

NÁZEV:

Interaktivní drama a jeho narativní strategie při aplikaci filmovědných konceptů

AUTOR:

Petr Sychra

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Jan Černík, Ph.D.

ABSTRAKT:

Práce si všímá trendu propojování filmového a videoherního média, a to skrze žánry interaktivního dramatu a interaktivního filmu vyvolávající polemiku, zda se jedná stále ještě o hru či již o film a naopak. Tradiční kategorie díky této hybridizaci přestávají, zdá se, dávat smysl. Cílem práce je skrze kvalitativní metodu přejímající filmovědné naratologické koncepty zjistit jaké konkrétní nástroje videohra žánru interaktivního dramatu může používat a jakou plní funkci při vyprávění příběhu. Předmětem zkoumání případové studie je první díl antologické videoherní série *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* (2019) a její lokální mód pro více hráčů tzv. *Filmová noc*. Výsledkem analytické části textu je, mimo nástrojů vyprávění, představena také specifická práce s hráči, kteří v *klíčové uzly* vstupují do vyprávění a svými rozhodnutími mění řetězení příčin a následků, a tím i podobu výsledného syžetu díla.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Videohry, Kinematografie, Naratologie, Interaktivní drama, Interaktivita

TITLE:

Interactive drama and its narrative strategies with applying of film theoretic concepts

AUTHOR:

Petr Sychra

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Jan Černík, Ph.D.

ABSTRACT:

This thesis focuses on the trend of increased connectivity in film and videogame media, more specifically on the genres of interactive drama and interactive film, raising disputes about whether the subject is still a game or already a film and vice versa. Traditional categories seem to cease to make sense due to this hybridisation. The aim of this thesis is to use qualitative method based on the concepts of film narratology to find out what specific tools of the interactive drama can a videogame use and what function it takes in telling a story. The subject of the case study is the first installment of the video game series *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* (2019) and its local multiplayer mode called *Movie Night*. The result of the analytical part of this text, aside from narrative tools, is a specific way of dealing with the players who enter *the key points* in the narrative. Thus they change the chain of causes and effects and these decisions then shape the final plot.

KEYWORDS:

Videogames, Cinematography, Naratology, Interactive drama, Interactivity