

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ
KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
NARATIVA, IMERZE A VOLBA
V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

2020

Karolína Slunečková



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

Vizuální a literární umění

Animace a vizuální efekty

NARATIVA, IMERZE A VOLBA V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Teoretická část: Narativita, imerze a volba v počítačových hrách

Praktická část: Preprodukce cinematic traileru

Autor: Karolína Slunečková

Vedoucí práce: Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:

PODĚKOVÁNÍ

Velké poděkování patří paní doktorce Elišce Děcké za vedení práce a značnou trpělivost. Dále Veronice Skalické, Anně Holubové a Marcele Piptové za přínosné poznatky při vypracovávání bakalářské práce. Pavlovi Olivovi děkuji za spolupráci při realizaci praktické části práce, a Elizavetě Lesnichaye a Adéle Přikrylové za korektury a pomoc při hledání relevantních zdrojů.

ABSTRAKT

Imerze a strhující příběhy patří k důležitým prvkům populárních počítačových her – jejich správné vytvoření a navození je klíčové k vytvoření úspěšné počítačové hry. Tato práce se zabývá náležitostmi imerze v příběhových počítačových hrách. Jednak podmínkami, za kterých imerze vzniká (interaktivita, zapojení hráče do hry, potlačení hráčské nedůvěry a uvěřitelnost herního příběhu a světa), dále rolí imerze v narativních počítačových hrách jakožto elementu, který hráče motivuje k vlastnímu hraní. Poté se zabývá volbou a řešením morálních otázek v počítačových hrách. Následně analyzuje aplikaci imerze ve dvou konkrétních počítačových hrách. Závěrem v praktické části dokumentuje preprodukcí cinematic traileru.

KLÍČOVÁ SLOVA

příběhové počítačové hry, narativa, imerze, interaktivita, RPG, avatar, trailer, cinematic

ABSTRACT

Immersive and captivating stories are important elements of popular computer games – a correct creation and application is the key for creating a successful computer game. This thesis deals with necessary elements of immersion in computer games. Firstly, it considers conditions, under which the immersion is created (interactivity, player involvement, suspension of belief and believability of the story and game world), secondly it considers the role of immersion in narrative computer games as an element, which motivates the player to actually play the game. Next, it deals with choice and moral problems in computer games. Then, it analyzes the application of immersion in two specific computer games. Lastly, the preproduction of a cinematic trailer is documented.

KEYWORDS

narrative computer games, narrativity, immersion, interactivity, RPG, avatar, trailer, cinematic

OBSAH

Předmluva	7
1 Narativa a imerze v počítačových hrách	8
1.1 Imerze	8
1.2 Player involvement model	9
1.3 Interaktivita	9
1.4 Potlačení nedůvěry, uvěřitelnost	10
2 Imerze skrze narativní složku	11
2.1 Scripted story	11
2.2 Emergent story	13
2.3 Externí materiály	13
3 Ludická dimenze – volba	14
3.1 Avatar – tvorba unikátního hrdiny	14
3.2 „Your choices will have consequences”	15
3.3 Morální dilema	16
4 Analýza imerze	17
4.1 Hellblade: Senua’s Sacrifice	17
4.2 Detroit: Become Human	19
5 Praktická aplikace – preprodukce cinematic traileru	21
5.1 Cíle	22
5.2 Představení světa, příběh	26
5.3 Worldbuilding – frakce	28
5.4 Worldbuilding – vyprávění skrze svět	32
5.5 Worldbuilding – vyprávění skrze postavy	34
Závěr	35
Terminologický slovník	36
Seznam literatury	37
Soupis zmíněných počítačových her	38

PŘEDMLUVA

Médium počítačových her ušlo za téměř padesát let své existence dlouhou cestu. Zpočátku byly počítačové hry unikátní zábavou hrstky nadšenců, ovšem s postupem času se tento druh zábavy dostal na své místo mezi masmédiá. Počítačové hry se začaly pod vlivem mainstreamu měnit a rozrůstat se do nespočtu žánrů – díky stále přístupnějším nástrojům pro tvorbu her a technologiím začala do světa herního průmyslu pronikat široká škála nejrůznějších pohledů na svět. Mnohé příběhově orientované hry si získaly své místo v srdcích fanoušků a hrdinové příběhových her začali být milováni stejně, jako hrdinové filmových pláten. Počítačové hry se popularitou a dostupností postupně přiblížily filmu, oproti kterému ovšem nabízely interaktivitu a unikání druh imerze – ať už se jedná o propracované imaginární světy, dobrodružné hry ze života Jamese Bonda či interaktivní filmy, které hráči nabízí možnost režírovat vlastní příběh.

Hráč počítačových her nebyl již jen pouhým divákem, který pasivně sleduje vyprávěný příběh zvenčí, nýbrž se stal hercem či režisérem. Jeho vztah k vyprávěným příběhům se také změnil – nyní to byl hráč samotný, kdo konal dobro i zlo ve virtuálním prostředí. Tento druh imerze hráči poskytl možnost zažít velkou škálu hypotetických scénářů – od simulace práce řidiče kamionu ve hře *Euro Truck Simulator* (SCS Software, 2008) po zažití simulace psychózy ve hře *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017).

Tato bakalářská práce si klade za cíl zmapovat náležitosti imerze, které příběhové počítačové hry svým hráčům poskytují. Učiní tak nejdříve přiblížením definice narativní počítačové hry a role imerze v této definici. Následně popíše jednu z teorií, která popisuje jednotlivé kategorie imerze, a přiblíží pojem interaktivity, díky které se imerze v počítačových hrách staví na jinou úroveň oproti imerzi v knižních či filmových dílech. Poté se pokusí o vytyčení důležitých narativních prvků, které vytvářejí efekt imerze, zejména v souvislosti se strukturou vyprávěného příběhu.

V dalších kapitolách rozvíjí prvek volby a jeho vliv na hráčskou imerzi, spolu s důležitými způsoby, jakými volba v počítačových hrách vyzývá své hráče a umožňuje jim prožívat unikátní zážitky. Závěrem teoretické práce zhodnotí imerzy ve dvou narativních počítačových hrách, z nichž každá pracuje s jinými principy navození hráčské imerze a možností volby.

1 NARATIVITA A IMERZE V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Narativní počítačová hra je formou, v které je sjednoceno vyprávění a hra do jediného homogenního útvaru. A to tím způsobem, že tento útvar přejímá z hry a vyprávění z každého jednu část dvojice „aktér – situace konfliktu“. Z vyprávění je přejato pojetí situace konfliktu, dané zápletkou příběhu; ze hry je přejato pojetí aktéra, jímž je tak hráč/recipient, který je konfrontován s onou konfliktní situací a při recepci hraje roli toho, kdo jí čelí.¹

Jan Olšan se ve své diplomové práci *K teorii narativní počítačové hry* (2013) věnoval definici narativní počítačové hry jakožto „formy, která dokáže podobně (a ve stejném duchu) jako literární text nebo film zprostředkovávat příběh“². Tato práce na jeho definici navazovat a věnuje se také prvku imerze, který hráče v roli výše definovaného aktéra pohlcuje do děje vyprávěného konfliktu, a na to navazujícího elementu volby, který hráčskou imerzi prohlubuje a ovlivňuje, byť nemusí být vždy nutně přítomen.

1.1 IMERZE

Imerze patří mezi jedny z mnoha žádoucích kvalit počítačových her, neboť hru se silnou imerzivní zkušeností si hráči snadněji zamilují, nechají se vtáhnout do hry a zvýší tak šance, že hru znovu zapnou a budou se o ni zajímat nadále. Obecně aplikovatelná definice imerze v počítačových hrách, spolu s dalšími prvky, které se k imerzi pojí, je předmětem diskuzí v oblasti ludologie, teorie počítačových her. Přirozeně se jedná o široké téma, které ovlivňuje mnoho faktorů – téměř každá počítačová hra pracuje s různými úrovněmi imerze za použití jiných technik a prostředků, a je proto složité najít obecně aplikovatelnou, akademickou definici. I přesto je koncept imerze v komunitách hráčů i odborníků obecně chápán relativně jednoznačně, alespoň na velmi obecné, povrchní úrovni, ve smyslu subjektivní hráčské zkušenosti či zážitku, kdy se hráč nechá hrou pohltnout. Kupříkladu Barry Atkins popisuje úspěšnou aplikaci imerze jako situaci, při které hráč vnímá primárně svou existenci „uvnitř“ herního prostředí a zapomene na existenci obrazovky mezi ním a hrou.³ Janet Murrayová imerzi chápe jako zážitek, kdy se necháme pohltnout zcela odlišnou realitou, a vědomě přítom

¹ Olšan 2013, s. 49

² Olšan 2013, s. 5

³ Atkins 2003, s. 66

zapomínáme na cokoliv, co by toto pohlcení narušilo – ať už okolní reálný svět, nebo jiné nerealistické rysy zobrazovaného virtuálního světa.⁴ Imerzi lze také chápat jako stav, kdy je hra schopna přesvědčit hráče, že její svět je uvěřitelný.⁵ Tyto představy o nátuře imerze jsou obecně přijímány, ovšem pevná specifika a náležitosti imerze jsou předmětem mnoha teorií.

1.2 PLAYER INVOLVEMENT MODEL

Gordon Calleja ve své práci *Emotional involvement in digital games* (2011)⁶ uvedl tzv. Player involvement model, který pracuje se šesti dimenzemi hráčské imerze – kinestetická, sdílená, citová, narativní, prostorová a ludická. Kinesteticky je hráč začleněn díky možnosti ovládat svůj avatar. Sdílená dimenze pracuje se zapojením hráče ve smyslu interakce s herním prostředím. Citové zapojení se týká práce s emocemi hráče. Do narativní dimenze patří cokoliv, co se týká příběhových částí hry. Prostorové zapojení hráče pracuje s herním prostorem, možnostmi tento prostor ovládat, objevovat a orientovat se v něm. Ludická dimenze se týká voleb, které hráč při hraní učiní, stejně tak, jako následky těchto rozhodnutí, které dále ovlivňují hráče, herní svět či příběh samotný.

Tyto dimenze neexistují izolovaně od sebe, nýbrž se navzájem proplétají a ovlivňují. Herní vývojáři dosahují kýžených efektů imerze zapojením specifických dimenzí určitými měrami – komplexnost a důležitost narativní dimenze je jiná v příběhových hrách jako *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) oproti logickým hrám, jako je například *Tetris* (Infogrames, 1984).

Chceme-li proto sledovat imerzi v prostřední narativní počítačové hry, budeme se sice věnovat převážně v oblasti narativní, ovšem je důležité myslet na to, že i ostatní dimenze se k hráčské imerzi zapojují. Pro tuto práci je krom narativní dimenze důležitá taktéž dimenze ludická, která se pojí v volbách hráče a jejich dopadu na hráčovu zkušenost.

1.3 INTERAKTIVITA

Vrátíme-li se k původní definici narativní počítačové hry, interaktivita patří mezi prvkům unikátním pro počítačové hry – právě díky interakci mezi herním systémem a hráčem

⁴ Murray 1998, s. 99

⁵ Warpefelt 2016, s. 48

⁶ Calleja 2011, s. 20

samotným jsou hry schopny vytvářet tak silně imerzivní zážitky. Oproti knižním a filmovým dílům se hráči počítačových her aktivně podílí na vytváření hráčské zkušenosti, a svými činy vytvářejí častokrát neopakovatelný zážitek. Ačkoliv herní vývojář předkládá hru svým hráčům zdánlivě jakožto hotové, ucelené dílo, skutečné kouzlo hry vzniká při konfrontaci s aspekty, které jsou již mimo kontrolu herního vývojáře – a to sice s hráčem samotným, kdy hráč hru skutečně prožívá, ovlivňuje virtuální svět okolo sebe a pracuje s vlastními představami, očekáváními, tužbami a zkušenostmi.

1.4 POTLAČENÍ NEDŮVĚRY, UVĚŘITELNOST

Podle Marie–Laure Ryanové je důležité, aby byl svět, vůči němuž zážitek imerze prožíváme, působil realisticky. Nemusí se jednat o reálný svět po obsahové stránce, ovšem pro vznik prožitku imerze je potřeba, aby byl zobrazovaný svět fotorealistický, s realisticky fungujícím světlem, stíny a texturami.⁷

Termín potlačení nedůvěry (suspension of disbelief) je diskutován za hranicemi světa počítačových her – Slavík tento efekt popisuje⁸ jako „přijímání vjemů z fiktivního světa bez přílišného analyzování jejich reálné pravděpodobnosti nebo faktické správnosti“⁹ – touto definicí ovšem naznačuje, že není potřeba, aby fiktivní svět skutečně fungoval na realistickém základu, pokud je hráč dostatečně ochotný přijmout jemu předkládaný svět. Proto se také často používá termín willing suspension of disbelief, který zdůrazňuje potřebu ochoty hráče se nechat pohltit zážitkem – toto naznačuje, že úroveň imerze z velké části záleží na ochotě hráče se imerzivnímu zážitku vystavit.

Uvěřitelnost zejména NPC postav hraje důležitou roli pro vytvoření iluze, že fiktivní svět žije vlastním životem. Zážitek hráče ovlivní přítomnost NPC stejně tak, jako jejich schopnost naplnit své role jakožto aktéři v narativu. NPC proto musí být vytvořeny jako součást narativu samotného – nemusí se přitom jednat o hluboké, propracované charaktery, mohou být i všední, podle toho, zda to vyžaduje narativa či ne – s potřebnými schopnostmi a zjevem k vykonání jim dané role.¹⁰ To samé se dá říct i o zbytku virtuálního světa – vše musí být

⁷ Ryan 2001, s. 80

⁸ Na základě Coleridge 2007

⁹ Slavík 2013, s. 9

¹⁰ Warpefelt 2016, s. 45

hráči podáno takovým způsobem, aby zapomněl na skutečnost, že vše je pouze pečlivě vystavěná fiktivní realita, a nechal se takovou realitou sám, dobrovolně pohltit.

2 IMERZE SKRZE NARATIVNÍ SLOŽKU

Jedním z prvků narativní počítačové hry, dle Olšanovy definice, je vyprávění v pojetí situace konfliktu, dané zápletkou příběhu. Počítačové hry k němu přistupují z několika úhlů – podobně jako tradiční média jednak prezentují již předepsaný příběh, zápletky a svět, který hráč postupně odhaluje. Díky interaktivitě však hry dokáží vyprávět své příběhy i dalšími způsoby, při nichž hráče povyšují na více, než pouhého diváka, který pasivně sleduje jemu předkládané události, a umožňují mu vyprávěný příběh ovlivnit. Díky tomu herní narativy umožňují hráčům vytvořit hluboké citové pouto k hernímu světu a podněcují touhu se do tohoto světa a ke hře samotné nadále vracet.¹¹

2.1 SCRIPTED STORY

Termínem scripted story se označuje předem daná forma vyprávění, která postupně hráči předává příběh. Scripted story je tvořen z již připraveného materiálu – sepsaných dialogů, postav, cutscenes a nascriptovaných událostí uvnitř hry samotné.

Centrem scripted story je samotný příběh, hlavní prvek narativní dimenze, v jehož stopách hráč kráčí během vlastního hraní. Lindley (2005)¹² představuje čtyři typy vyprávěcích struktur – open¹³, branching¹⁴, node¹⁵ a modulated¹⁶, které pracují s různými způsoby návazností a větvení příběhových událostí. Tyto struktury jsou často kombinovány, příběh s modulated strukturou tedy může obsahovat části, které jsou řízeny branching strukturou.

Během prozkoumávání herního světa je hráč vystaven lore, příběhovému pozadí, které hernímu světu dodává hloubku – pracuje tak jak s narativní, tak i sdílenou a prostorovou

¹¹ Bryant – Giglio 2015, s. 59

¹² Ve své původní práci Lindley pracuje s šesti typy, Musilová (2017) a Slavík (2013) ovšem pracují pouze se čtyřmi zmíněnými, které jsou pro narativní počítačovou hru nejvíce relevantní.

¹³ Jednotlivé příběhové elementy jsou propojeny s rozdílnými lokacemi v herním světě, mezi nimiž se může hráč volně pohybovat.

¹⁴ Každý specifický moment v příběhu se větví do více možných výsledných scénářů, tato struktura je často kombinována s jinými strukturami.

¹⁵ Opak branching struktury. Příběh existuje v hlavní dějové lince, která je neměnná, ovšem hráč může zažít "side storylines", které se větví z hlavní dějové linie a opět na ni navazují.

¹⁶ V této struktuře jsou některé příběhy dostupné pouze za předpokladu, že hráč nejdříve dokončí specifické části příběhu, a tím odemkne nové.

dimenzí imerze. Lore bývá často spíše sekundární prvek, který hráč ne vždy musí nutně objevit či znát pro úspěšné dokončení hry, ovšem častokrát je prozkoumávání a objevování podporováno a odměňováno. Narativa virtuálního světa je tvořena z vizuálního i zvukového materiálu v herním prostředí – může být obsažena v obyvatelích světa a jejich chování, přírodě, architektuře, dopisech. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) rozšiřuje svůj svět prostřednictvím knih, které hráč může nalézt po celém herním světě, ovšem také i prostou interakcí postav měšťanů, kteří si v ulicích města sdělují novinky o posledních událostech.

NPC tvoří důležitou část herních světů, neboť v hráčích budí dojem živého, pohyblivého světa. *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) pro své NPC využívá umělou inteligenci a nascriptovaný denní cyklus, díky kterému postavy vstávají s prvními ranními paprsky, přes den pracují, večer jdou za zábavou do krčmy a hrají kostky, ale také reagují na své okolí – pokud vesničan zahlédne v ulicích města mrtvé tělo, zpozorní a poběží nahlásit mrtvolu jednomu ze strážných. Čím různorodější jsou NPC ve svém chování, bez závislosti na tom, zda s nimi právě hráč interaguje, či nikoliv, tím hlubší je imerze hráče a tím živější se virtuální svět zdá.

Vedle vlastního vyprávěného příběhu jsou pak důležití také hlavní NPC aktéři, kteří plní podobnou roli, jako postavy v knižních či filmových dílech. V počítačových hrách ovšem hráč může s ostatními postavami přímo interagovat, a je pro něj tak jednodušší si s postavami vybudovat vztah a zajímat se o jejich osudy, čímž pracuje zejména s citovou dimenzí imerze.

K vyprávění nascriptovaných příběhů jsou tradičně používány *cutscenes*, které fungují jako krátké filmy, vložené do samotné hry. Sylvester¹⁷ ovšem podotýká, že dokáže velmi rychle narušit přirozený tok příběhu, neboť zastavují veškerou interaktivitu a staví hráče na úroveň pouhého diváka. Rouse¹⁸ tento způsob vyprávění nazývá *out-of-game storytelling*.

Naopak funguje *soft scripting*, které využívá princip nascriptované herní sekvence. Tyto sekvence jsou vždy spuštěny v herním světě za určitých pravidel, a umožňují hráči vybrat si vlastní způsob, jak na sekvenci zareaguje. Kupříkladu může hráč projíždět lesem na koni, když spatří bandity, kteří přepadávají kolemjdoucího kupce. Hráč může před konfliktem ujet, nebo kupce před bandity zachránit – nebo jen celou sekvenci sledovat a nezasáhnout. Při soft

¹⁷ Sylvester 2013, s. 84

¹⁸ Rouse 2005, s. 206

scriptingu je hráči ponecháván určitý stupeň interaktivity i během toho, jak se událost ve hře odehrává, čímž budí dojem světa, který existuje nezávisle na hráči.

2.2 EMERGENT STORY

Taktéž zvaný player story, pracuje přímo s interakcí hráče s herními mechanismy. Pokud hráč v závodní hře narazí do svého spoluhráče a zapříčiní tak bouračku, vytváří tím příběh, který nebyl vývojáři nikterak naplánován.¹⁹ Správný herní design může značně podpořit vznik player story, tím, že hráči poskytne herní mechaniky, které dovolují či podporují takto samovznikající příběhy. Player story nemusí mít nic společného s pokrokem ve hře – jeho primární efekt je prohloubení hráčské imerze. Naopak může posloužit jako náhrada nascriptovaného příběhu, existují hry, které se spoléhají čistě na player story – mezi takové patří kupříkladu simulátor zoologické zahrady *Zoo Tycoon* (Microsoft Game Studios, 2001), který nemá specifický cíl, kterého by měl hráč dosáhnout, aby hru dokončil.

2.3 EXTERNÍ MATERIÁLY

K hráčské imerzi může přispívat i to, jak moc je hráč investovaný do herního světa. Mnoho herních franšíz dnes komunikuje se svými hráči napříč médii – herní univerza jsou propojena s příběhy v knihách, filmech či komiksech, často se navzájem doplňují a povzbuzují tak hráče, aby své oblíbené univerzum sledovali na všech možných platformách a médiích. *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994) svůj příběh poprvé představil ve formě strategické hry, kdy hráč sledoval několik dějových linek odlišných postav. V MMORPG *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) pak dostali hráči příležitost vytvořit si vlastní charakter ve světě, který znali z předchozího herního titulu, a mohli tak kráčet světem, ve kterém již zažili četná dobrodružství, a setkat se s postavami, jejichž osudy již sledovali. Za více než patnáct let své existence si mnozí hráči *World of Warcraft* dokázali vybudovat pevný vztah k univerzu, které krom her mohli poznat skrze knihy, komiksy a film. Blizzard Entertainment pro své hry taktéž pořádají festival *BlizzCon*, na který se sjíždějí příznivci jejich her, aby si vyslechli dlouho očekávané novinky o budoucnosti značky *World of Warcraft* i herního světa samotného. Vzhledem k tomu, jak je pro MMORPG důležitá herní

¹⁹ Sylvester 2013, s. 90

komunita, i takovéto akce přispívají k imerzivnosti herního světa – vědomí, že hráči hrají s lidmi, které mohou pokládat za své přátele, také dokáže hráče vtáhnout do světa a nechat je, aby si svůj player story vytvářeli i s vlastními přáteli.

3 LUDICKÁ DIMENZE – VOLBA

Důležitou součástí hráčské imerze je pocit, že hráčské akce a činy mají skutečný dopad na herní prostředí. Poté, co je hráč vystaven pečlivě navrženému virtuálnímu prostředí, následně získává sám prostor, aby vytvořil svůj vlastní player story. Právě hry, které hráčům slibují možnost zažít unikátní scénáře a být zodpovědnými za následky svých činů, se v poslední době těší velké oblibě.

3.1 AVATAR – TVORBA UNIKÁTNÍHO HRDINY

Mezi hráči ceněné kvality zejména RPG patří možnost tvorby vlastní postavy, tzv. avatara, skrze kterou se hráč pohybuje v herním světě. Nejzákladnější úrovní přizpůsobení charakteru je volba pohlaví, úprava vzhledu a výběr jména. Krom toho je hráčům často předkládán výběr mezi povoláními, které určují schopnosti a limitace postav – ty se často dělí na archetypy, například rytíř využívající těžké brnění a meče, nebo mág, který nosí róby a bojuje magií. Povolání jsou často spojena s rozdílnými styly hraní, každé má své výhody, nevýhody a jiná specifika.

Tvorba vlastní postavy hráčům umožňuje již na začátku hry vytvořit charakter dle jejich gusta, přičemž již v takto rané fázi hry má hráč možnost se s charakterem ztotožnit a uzpůsobit si jej jakémukoliv vlastnímu příběhu. Mnoho RPG se snaží hráči poskytnout avatara jako čisté plátno a poskytnout mu tak svobodu při vytváření téměř jakéhokoliv hrdiny, který si hráč zamane.

Jiným typem hráčského avatara je předem daný charakter, jehož hraní se hráč ujme. Tyto charaktery mají již svůj vlastní příběh a povahu, ačkoliv některé hry hráčům nabízí možnost pracovat i s takto daným charakterem a vytyčují různé morální cesty, jimiž se hráči mohou ubírat. Kupříkladu *Geralt z Rivie* z herní trilogie *Zaklínač* (CD Projekt Red, 2007 – 2015), která vypráví příběh navazující na knižní předlohu, má předem daný charakter, ovšem hráč

má v průběhu hry spoustu možností, kdy může činit morálně dobrá či špatná rozhodnutí²⁰, a je pouze na něm, zda při svých rozhodnutích bude přihlížet k již danému charakteru z knižní předlohy.

3.2 „YOUR CHOICES WILL HAVE CONSEQUENCES”

Příslib voleb, které mají skutečné následky, se dotýká ludické dimenze hráčské imerze. Některé hry jsou kritizovány za používání pouze nedůležitých rozhodnutí, které hráči dodají pouze krátkodobý pocit jedinečnosti a kontroly nad situací, než zjistí, že jeho volba neměla vlastně žádný dopad – hráč kupříkladu dostane možnost mezi sdělením pravdy či lži, aby následně zjistil, že příběh pokračuje absolutně nezávisle na tom, jakou možnost hráč zvolil.

Na téma „falešných voleb” se ovšem nabízí myšlenka, že ačkoliv se některé volby mohou prokázat jako nesignifikantní pro příběh, na samotného hráče a jeho vlastní player story mohou mít vliv. *Elizabeth Comstock v Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013) vyrůstá od malička uzavřená před okolním světem ve věži, kterou stráží velký mechanický pták. Hlavní hrdina, za kterého hráč hraje, ji z věže vysvobodí. Později dostane na výběr darovat Elizabeth šperk na krk, který může zobrazovat buď ptačí klec, nebo bílého ptáka. Tato volba je čistě symbolická, pro hráče může mít význam prázdný, nebo korelovat s hráčovou interpretací charakteru a příběhu Elizabeth, kupříkladu jakožto dívky vyrůstající v symbolické kleci.

Některé příběhové hry ovšem hráčům nabízejí několik možných cest, kterými se hráči mohou ubírat, než hru završí jedním z několika možných konců. I s konci ovšem bývá často problém – finále trilogie *Mass Effect* (BioWare, 2007 – 2012) se setkala s ostrou kritikou, neboť znegovalo veškerá učiněná rozhodnutí a umožnilo hráčům získat jakýkoliv konec poslední finální volbou, přičemž konce samotné se od sebe lišily pouze minimálně. Podobně fatální rozhodnutí čekalo hráče ve finále *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), které sice technicky nezáleželo na tom, jaká rozhodnutí hráč během hry učinil, ovšem na základě jeho rozhodnutí byl vystaven různým událostem během hry samotné, které mohly značně ovlivnit finální rozhodnutí a jeho kontext.

²⁰ Jedním z motivů příběhu *Zaklínače* je také neexistence vyloženě dobrých či špatných rozhodnutí, a hra si s tímto konceptem často pohrává. Ukazuje hráči, že i ta nejlepší rozhodnutí mohou vést ke katastrofám – nutí hráče volit mezi menším či větším zlem.

Tyto hry mají sice svůj příběh již předem předepsaný, jsou realizovány jako scripted story, ovšem jejich pravé kouzlo spočívá v tom, že hráč při první zkušenosti se hrou netuší, kam jeho volby mohou příběh zavést – tímto sám vytváří emergent story. Rozvětvenost vyprávěných příběhů také hráče pobízí k tomu, aby hru hrál vícekrát, a objevil tak nejrůznější možné dosažitelné konce. Získání některých konců může od hráče vyžadovat maximální soustředěnost a pečlivou znalost lore hry – existují také takové konce, které předpokládají, že hráč již hru dříve hrál a pracují se znalostmi, které hráč získal z předchozího hraní.

3.3 MORÁLNÍ DILEMA

Some of the most popular recent computed games have used morality as a marketing strategy, promising that players' moral choices would critically affect the game experience. Although many of these games have been criticized for proposing shallow dilemmas that do not reflect the ethical possibilities of aesthetic expression, morality nevertheless is a topic that professional game designers increasingly feel the to address.²¹

Možnost zažít téměř „na vlastní kůži“ hypotetické scénáře, ať už realistické či fantastické, je jedním z hlavních lákadel počítačových her – nabízí hráčům nejrůznější problémy a dilemata, nad kterými lze polemizovat. Hry, jejichž příběhy se dotýkají seriózních témat, mohou vybízet k zamyšlení, snažit se vyvolávat debatu či šokovat své hráče.

Sicart (2013) ve své práci *Moral Dilemmas in Computer Games* pojednává o tzv. *etickém hraní* – chápe jej jako odmlku, která nastává v momentě zaváhání, kdy hráč nevyužívá sociální či strategické myšlení, a místo toho se uchýlí k *ludické fronéze*.²²

Ludickou fronézu popisuje jako praktickou moudrost, která vede rozhodovací procesy založené na morálních argumentech v kontextu herních zážitků. Hráč musí být morálně zainvestován do rozhodnutí, která učiní a být ochoten uvažovat nad významem voleb, které jsou mu předloženy – a v tom, jaká rozhodnutí učiní, reflektuje své hodnoty a přesvědčení.

Podobně jako jiná média, počítačové hry se mohou dotýkat různě závažných či naopak lehkovýchvatných témat, a je pouze na herních vývojářích, do jak seriózních vod zabrouzdají. Práce se závažnou či senzitivní tematikou přitom může být problematická – představené problémy mohou být často příliš komplexní, aby se na ně dala najít jednoduchá odpověď. Narativní počítačové hry tak častokrát tyto témata příliš zjednodušují na „dobré“ a „špatné“, účelně tak

²¹ Sicart 2013, s. 28

²² Sicart 2013, s. 31

opomíjejí složitost situace, což ultimátně vytváří velice povrchní dilemata. Těmto problémům se říká *wicked problems*.

Podle Sicarta je nutné, aby hry své hráče dostatečně informovaly – aby rozhodnutí měla váhu, musí donutit hráče skutečně přemýšlet a nespoléhat se pouze na osvědčené strategie. Ostatně tím, že je hráč vystaven komplexním problémům, je o to více odměněn, pokud se mu podaří učinit ta správná rozhodnutí a vyřešit situaci takovým způsobem, jakým hráč zamýšlel – což na druhou stranu ne vždy musí být skutečně morálně dobrý způsob.

4 ANALÝZA IMERZE

Následující dvě podkapitoly se pokusí o analýzu dvou specifických počítačových her – *Hellblade: Senua's Sacrifice* a *Detroit: Become Human*. Každá z těchto her pracuje s imerzí, atmosférou, hráčskou svobodou a elementem volby trochu jinak.

4.1 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

*„Hellblade je dokonalá simulace šílenství, kde vítězí forma nad obsahem.“*²³

Je jednoduché vidět bolest a utrpení, které jsou způsobeny fyzickými chorobami a zraněními, to ovšem neplatí o dušním utrpení, trauma nebo závažnou duševní poruchou. Vývojáři studia Ninja Theory si ovšem kladli otázku, zda by bylo přeci jen možné najít způsob, jak psychické utrpení ukázat vizuálně – a přesně o to se pokusili v příběhu Senui.

Akční adventura vypráví příběh piktské válečnice a její cestu do pekla za záchranou duše jejího milovaného. Hra si získala mediální pozornost zejména díky snaze zvýšit povědomí o duševním zdraví – hlavní hrdinka totiž trpí psychózou a hra samotná se pokouší o její zobrazení a přiblížení.

Prvním imerzivním prvkem, se kterým se hráč v *Hellblade* setká, jsou hlasy. Hra je doporučována jako nejlépe hraná se sluchátky, neboť využívá zvukové iluze prostoru, kdy k hráči a hlavní hrdince promlouvají hlasy. Ty fungují jako narátoři, komentují Senuiny a tím pádem i hráčovy činy, záměry i okolní dění. Některé hlasy se Senui posmívají, jiné ji podporují, další ji zrazují – simulují tak jeden z projevů psychózy, sluchové halucinace.

²³ Srp, Jan 2017

Příběh Senui je vyprávěný lineárně – hlavní hrdinka na začátku hry připlouvá do Helheimu, místa z norské mytologie, říše mrtvých. Hráč již od začátku může sledovat, že svět Senui není tak úplně v pořádku – krom hlasů se okolí protagonistky dokáže rapidně změnit, z klidného lesa na hořící peklo či bouřku. Senua přitom prochází vytyčenými cestami, po nichž se hráč může vrátit, ovšem málokdy se větví a vždy se sbíhají do stejných bodů. Svět Hellblade svou atmosférou hráče naprosto pohlcuje, okolí se proměňuje v závislosti na příběhu – střídají se klidné pasáže po lesních s doslovným peklem, přičemž hráč nikdy netuší, co je reálné a co je pouze výplod Senuiny fantazie, a po nějakém čase hraní je nakonec lehké se nechat přesvědčit, že se celý příběh odehrává pouze v mysli hlavní hrdinky.

Během hraní se hráč vyskytne tváří v tvář se spoustou mystických elementů – Senua je nucena se stavět bohům i mýtickým tvorům. Velmi zajímavou mechanikou je smrt Senui. Brzy na začátku hry je Senua zdánlivě zakleta kletbou, která se jí plíží pozvolna od konečků prstů až k hlavě, a s každým Senuiním selháním (herní smrtí, která může nastat pouze pokud Senuu porazí NPC) je kletba blíže a blíže k hlavě – přičemž je implikováno, že pokud kletba pohltní Senuu celou, tak její cesta skončí již definitivně. Pro hráče z toho také vyplývá, že hra pro něj skončí a bude muset začít od znova. Kletba je sama o sobě zajímavou metaforou na běžných „několik životů“, které dávají hráči prostor ve hře selhat, než ji prohraje úplně, ovšem ze zkušeností hráčů se ukázalo, že hru nelze nikdy absolutně prohrát, neboť až už hráč zemře znovu a znovu, v jistém momentě přestane kletba postupovat. Hráč je tak od začátku veden k tomu, aby smrt Senui nebral nadarmo a nezahrával si, navíc je tato informace předána imerzivním způsobem skutečné herní události, která zapadá do vyprávěného příběhu – ovšem je to pouze blaf, a hra tak nevystavuje hráče frustrujícím momentu, kdy i přes veškerou snahu hru prohraje, čímž by byla veškerá imerze a vtaženost do atmosféry stržena.

Hellblade: Senua's Sacrifice vsází na atmosféru. Z hlediska mechanik je hodnocena jako průměrná hra, ovšem z hlediska příběhové a atmosférické imerzivnosti dokáže hráče skutečně vtáhnout do mysli Senui a snad mu alespoň nastínit, jaký je život se psychózou – byť ve fiktivní, fantastické formě. Hráč sice nedostává mnoho svobody, charakter i příběh je mu jasně daný a nemá moc prostoru, aby si vytvořil svůj vlastní, unikátní player story, to ovšem neubírá síle, s jakou dokáže atmosféra Hellblade hráče pohltnout a nechat se vést na vlnách jiného světa, než na který jsme zvyklí.



Obr. 1 – Hellblade: Senua's Sacrifice.

4.2 DETROIT: BECOME HUMAN

Počín studia Quantic Dream sleduje příběh budoucnosti, kdy lidé vytvořili androidy, kteří začali nabývat vědomí. Během příběhu hráč hraje za tři odlišné postavy, které příběh vnímají z různých úhlů pohledu a nakonec jsou jejich propleteny s tím, jak se příběh blíží závěru.

Tato adventura funguje převážně jako interaktivní film, kdy umožňuje hráči volit mezi nabízenými dialogovými možnostmi či se pohybovat po herním světě a nacházet předměty, se kterými lze interagovat, pro získání informací potřebných k postupu v příběhu. Ve hře je možné dosáhnout několika možných konců, z nichž každý zahrnuje jiný osud pro každou ze tří hlavních postav.

Jejich příběhy se liší svými motivy – těmi hlavními je přátelství navzdory vzájemným rozdílům, mateřství či svoboda. Hráč má možnost z každé postavy udělat hrdinu či zápornou postavu, podle voleb, které učiní. Hra navíc hráče pobízí k tomu, aby našel všechny možné scénáře, kterých lze v každé scéně či kapitole hry dosáhnout – na konci každé kapitoly zobrazuje vývojový diagram, který zobrazuje pouze dosažené cesty, které hráč již hrál, a ty nehrané ukazuje pouze jako šedá místa. To hráče motivuje k odkrytí veškerých možných cest a činění voleb, ke kterým by se potenciálně bez vnější motivace neuchýlil.



Obr. 2 – Detroit: Become Human. Vývojový diagram.

Nabízí se otázka, zda takový diagram na konci každé herní kapitoly neruší plynulý průběh samotné hry. Detroit: Become Human své rozhraní stylizuje takovým způsobem, že si takové rozhraní hráč může spojit s takovým, jaké mají androidi samotní. Již od samotného spuštění hry hráče uvítá Chloe, postava androidky, která se v příběhu takové vyskytuje, a vítá jej „v DETROIT zážitku“, představuje se mu jako jeho hosteska. Pokud se hráč během hraní vyskytne náhodou v menu, může se stát, že Chloe okomentuje jeho dosavadní hru – pokud například hráči zemře jeden z protagonistů, Chloe hráči vyčte, že danou postavu nechal umřít. Celá hra díky tomu může působit jako jeden zážitek, kupříkladu z VR.

Příběh Detroit: Become Human se točí zejména okolo androidů, kteří získali vlastní vědomí, a chtějí se stát více, než lidskými otroky. Tento příběh lze sledovat jako paralelu na otroctví, je ovšem předmětem debaty, zda se příběh této tematiky ujímá s citem. Marcus, jeden ze tří protagonistů, se během příběhu promění z pečovatelského androida na křivě obviněného vyhnance, stíhaného za vraždu člověka, až se nakonec stane vůdcem androidského povstání proti lidem. Hráč má možnost se snažit vést takové povstání mírumilovně a pouze se dožadovat rovnoprávnosti pro androidy, nebo lidem vyhlásit válku. Je otázkou, zda hra tento problém rasové rovnoprávnosti neřeší příliš povrchními řešeními – a pokud by se pokusila problémy řešit komplexněji, zda by byla pro hráče stále zábavnou.

Detroit si své hráče získává zejména silnými charaktery, jejichž osudy sledujeme – právě díky rozdělení příběhu na tři ze začátku separátní, menší příběhy je celá komplexní narativa pro hráče lehce stravitelná a nabízí více úhlů pohledu na vyprávěný příběh. Všechny tři charaktery jsou zodpovědné za chování vůči svému okolí – Connor, detektivní android, je celou hru po boku policejního poručíka, a jejich vztah může dramaticky ovlivnit konec hry či způsobit smrt Connora, poručíka nebo obou zároveň. Smrt je zde skutečné nebezpečí, kterému postavy čelí – ačkoliv hra si s tímto do určitého bodu příběhu pohrává, neboť někteří konkrétní androidi jsou snadno nahraditelní v podobě nového androida se stejnou osobností a vzpomínkami. Od určitého bodu však již není cesty zpět a hráči pak stačí jediný drobný přešlap, aby o své milované charaktery přišel.

Hra oproti Hellblade není natolik cinematičtá a atmosférická, ovšem nabízí hráči svobodu v tom, aby činil vlastní rozhodnutí a zvolil tak vlastní konec zažívanému příběhu.

5 PRAKTICKÁ APLIKACE – PREPRODUKCE CINEMATIC TRAILERU

Poznatky získané z průzkumu náležitostí imerze narativních počítačových her jsem měla příležitost aplikovat při preprodukcí animovaného snímku jakožto upoutávky na počítačovou hru.

5.1 CÍLE

Cílem práce bylo vytvořit zejména storyboard celého snímku, concept art klíčových elementů prostředí a některých zásadních postav. Práce byla realizována ve dvoučlenném týmu, proto nebylo potřeba vytvořit koncepty pro všechny prvky upoutávky.

Zamýšlená upoutávka na počítačovou hru měla být vytvořena bez použití záběrů ze hry samotné – upoutávka by tedy představovala svým divákům hru zejména po stránce příběhu a vytvořeného fiktivního světa. Bylo ovšem důležité, aby vytvořený narativ odpovídal tématice hry a pomohl tak divákům získat představu, o čem hra je, i bez ukázky hry samotné.

5.2 PŘEDSTAVENÍ SVĚTA, PŘÍBĚH

Svět, ve kterém se snímek odehrává, je zasazen do prostředí alternativní budoucnosti, kde je technologie založená na využití páry – steampunku. Tradičně je tento žánr spojován s viktoriánskou Anglií, vynálezy, romantismem či urban fantasy.

Tón hry a snímku samotného je udáván v první řadě výtvarným zpracováním – je používána 3D low poly stylizace, která pracuje s malým počtem polygonů a modely jsou tak velmi zjednodušené. Zamýšlený výtvarný styl je spíše nadlehčená, “cute” stylizace.



Obr. 3 – Oliva, Pavel. Původní pitch charakterové stylizace, 2019.



Obr. 4 – Slunečková, Karolína. Aplikace stylizace na rekvizity prostředí, 2019.

Příběh upoutávky je vyprávěn z pohledu postavy pošťáka, který doručuje balíček na své motorce. Ten projíždí světem a postupně nám jej odhaluje – přes lesy, krajiny plné polí a farem až po přístav vzducholodí. Zde je pošťákova první zastávka, kde spolu s divákem sleduje místní život dělníků nakládajících velkou vzducholod’.



Obr. 5 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – přístav, 2020.

Tento přístav patří Lunacratům, kteří žijí zejména mimo velká města a jsou známí tím, že po sobě zanechávají zejména chaos a spoušť. Jsou vůči pošťákovi spíše nepřátelští, působí divoce, vše zde se zdá chaotické. Pošťákovi se podaří vylekat jednoho z dělníků, který spadne a řetězovou reakcí způsobí výbuch vzducholodi. Pošťák začne být pronásledován několika Lunacraty, spustí se honička napříč krajinou. Pošťákovi se podaří uniknout, ovšem při úniku upustí dopis, který se dostane Lunacratům do rukou.

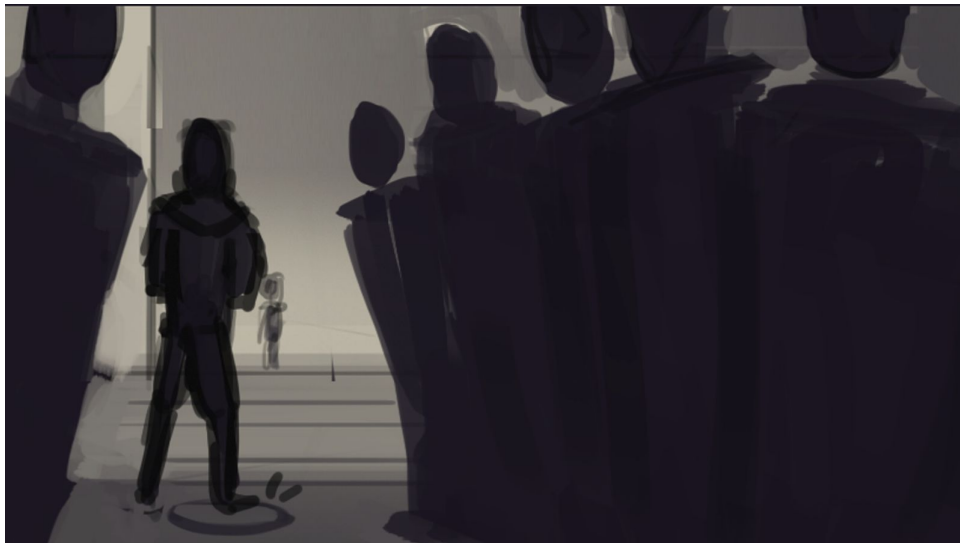


Obr. 6 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – získání dopisu, 2020.

Pošťák pokračuje dál za svým cílem, než dojede do velkého města, které patří pod správu Ember Union, hrdého národa. Stavby jsou zde ve viktoriánském stylu s nádechem fantasy, městu dominuje velká citadela, kam má pošťák namířeno. Cestou sleduje život ve městě, rušné trhy, ulice pokryté obchůdky.

Před citadelou sesedává z motorky, bere do rukou balík, který vezl, a vydává se do citadely. Zde je očekáván, je přijat jedním z představitelů Ember Union uprostřed důležitě vypadajícího jednání několika desítek lidí. V momentě, kdy pošťák předává balíček, do místnosti vniknou Lunacрати – zjišťujeme, že pošťákem upuštěný dopis obsahoval informace o právě konajícím se jednání, a v následujícím dialogu mezi představitelkou Lunacratů a představitelem Ember Union se dozvídáme, že tyto dvě frakce spolu vedou již dlouhodobý spor.

Začne střelba a strhne se bitva. Pošťák tímto není nikterak zaražený – pokládá balíček na zem a uprostřed bitvy odchází. Před citadelou jej sledujeme, jak míří pryč, než se pošťák dotkne svých sluchátek a jeho pošťácká uniforma se promění na modrou uniformu. Následně pošťák vytahuje spouštěč, aktivuje jej a citadela vybuchuje do povětří.



Obr. 7 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – příchod na jednání, 2020.



Obr. 8 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – výbuch citadely, 2020.

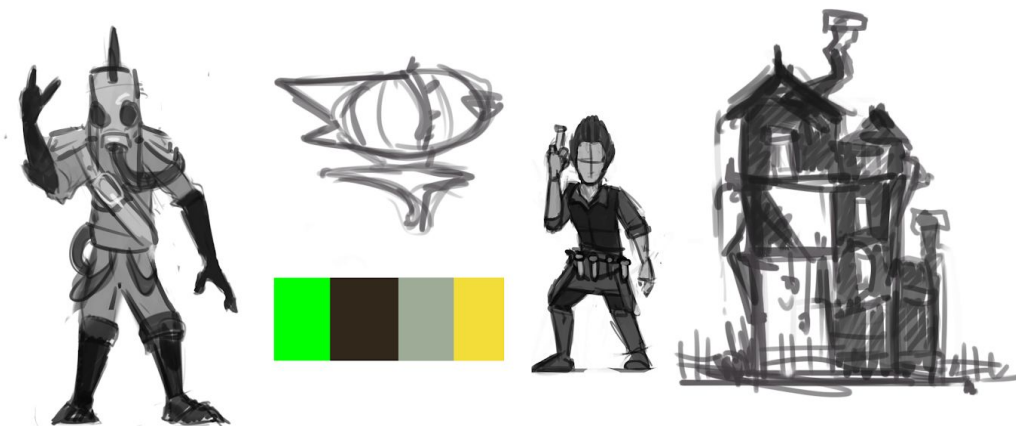
Záměrem je diváka seznámit se světem na pomezí fantasy a sci-fi žánru. Během příběhu je použit nadnesený humor, který zlehčuje události, které by jinak působily závažně či brutálně – divák poznává, že v tomto světě je násilí sice běžné, ovšem je bráno často s nadsázkou a

humorem, který je až absurdní – kupříkladu tím, že se jedinému pošťákovi podaří odpálit celou vzducholod’.

Příběh je vyprávěn zejména vizuálně s minimálním použitím dialogů, velké množství narativních informací je divákovi předáno v náznacích, které si sám musí spojit. Záměrem upoutávky je v divákovi vyvolat zvědavost a nadšení poznat více z představeného světa.

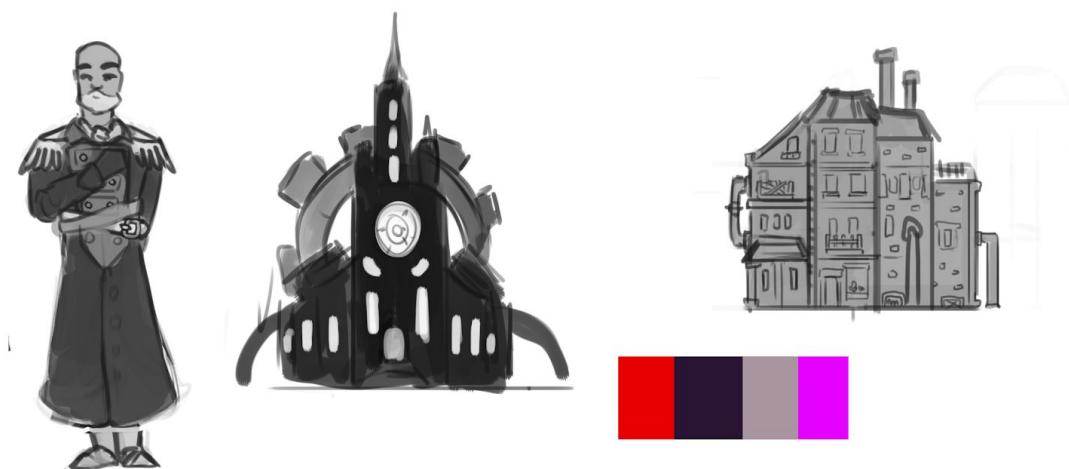
5.3 WORLDBUILDING – FRAKCE

Hlavní herní mechanikou, která je v upoutávce představena, jsou herní frakce. Pro účely zejména PvP obsahu hry se hráč může přidat k jedné ze tří frakcí, kterou bude zastupovat v bitvách. Frakce jsou vytvořeny tak, aby se lišily zejména vizuální a povahovou identitou. Jsou primárně rozlišeny na základě barev a pohonu, který pro svou technologii používají. Lunacrats jsou odpadlíci, využívající pro boj nejrůznější plyny a jedy. Libují si v chaosu, neohlíží se na škody, které napáchají, mnozí je označují za šílence. Součástí jejich vizuální identity je zelená barva, ostré hroty, plynové masky. V upoutávce se objevují jakožto obyvatelé přístavu, kteří protagonistu pronásledují a následně vtrhávají do citadely.



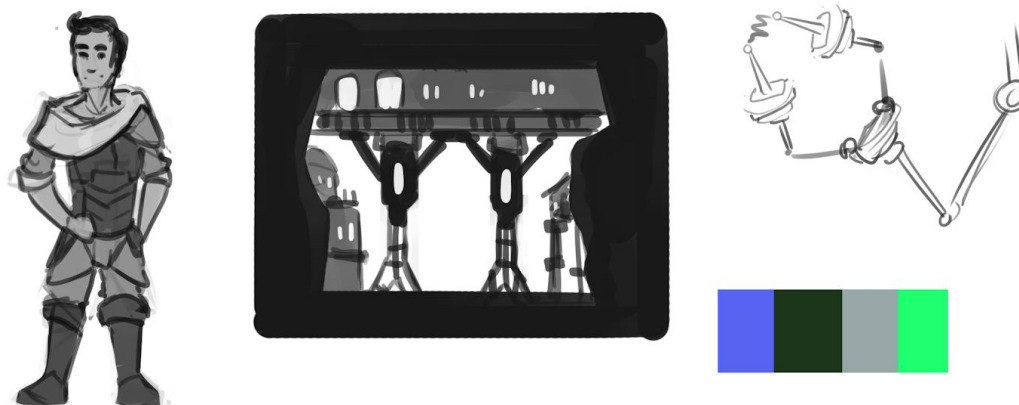
Obr. 9 – Slunečková, Karolína. Lunacrats, 2020.

Ember Union představují řád vyznavačů ohně a tepelné energie, který vyzdvihují a uctívají s téměř náboženskou oddaností. Jedná se o hrdé společenství, které ctí loajálnost a úctu ke starším. Jejich stavby jsou honosné a majestátní, často v bíločerveném barevném schéma. Jsou to obyvatelé města, do kterého pošťák přijíždí.



Obr. 10 – Slunečková, Karolína. Ember Union, 2020.

Tempest Syndicate konají ve jméně pokroku – prosazují použití elektřiny jakožto zdroje energie oproti běžně používané páře. Jsou odtažití, operují ze stínů, pracují rychle a efektivně. Jejich znakem je modrá barva, zbraně využívající elektřinu, podzemní komplexy budov. Tato frakce je zastoupena ve snímku pošťákem, který je ve svém převleku až do samotného klimaxu upoutávky, kdy se odhaluje v momentě, kdy ničí citadelu Ember Union.



Obr. 11 – Slunečková, Karolína. Tempest Syndicate, 2020.

Frakce jsou vytvořeny tak, aby se lišily na základě jasně rozpoznatelných prvků. Každá má svou vlastní ideologii a hodnoty, které jsou pro účely snímku pouze naznačeny. Zamýšleným efektem je ukázat rivalitu mezi frakcemi, jejich rozdílné identity a způsob, jakým řeší spory – Lunacrats se neštítí vloupání do citadely Ember Union, zatímto agent Tempest Syndicate, ve

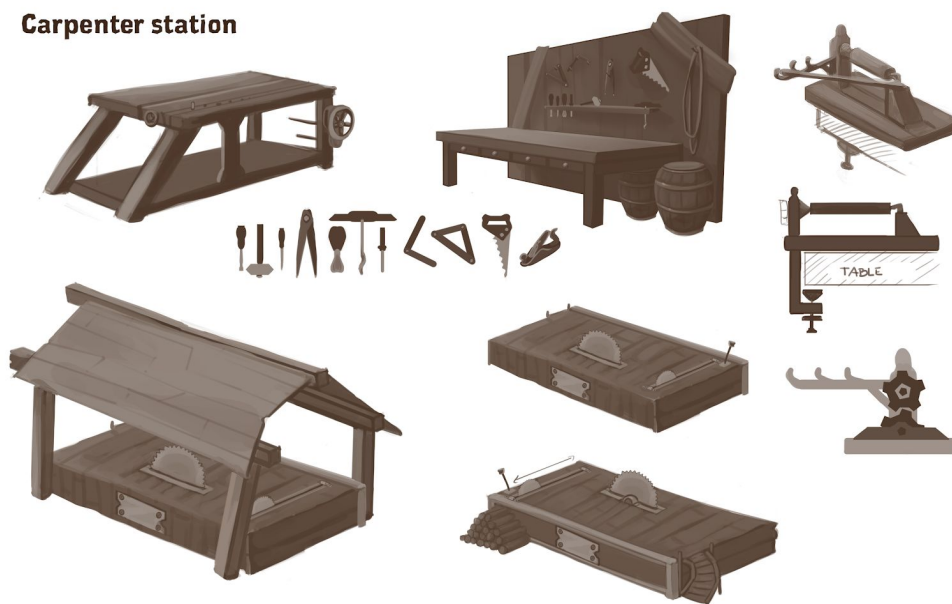
snaze se zbavit zástupců obou frakcí, Lunacraty nejdříve naláká do citadely Ember Union a pak oboje zahltí výbuchem v jediném promyšleném kroku.

5.4 WORLDBUILDING – VYPRÁVĚNÍ SKRZE SVĚT

Vzhledem k minimálnímu použití mluveného slova během snímku je důležité, aby svět jako takový mluvil sám za sebe skrze svoji vizuální stránku. Je proto potřeba, aby základní prvky světa hráč poznal přes prostředí a jeho obyvatele.

Během příběhu se hráč setká s několika záběry, které mu ukazují běžný život ve světě – zejména nejrůznější farmy a pole. Tyto prvky popisují další herní mechaniky, které se týkají zejména možnosti pěstovat a vyrábět, provádět nejrůznější klasická či steampunková řemesla, stavět vlastní obydlí a podobné.

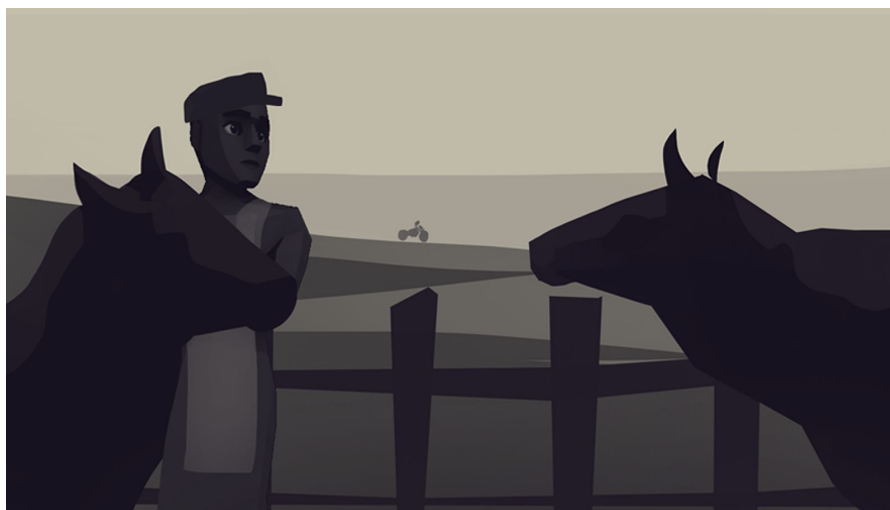
Carpenter station



Leatherworking station

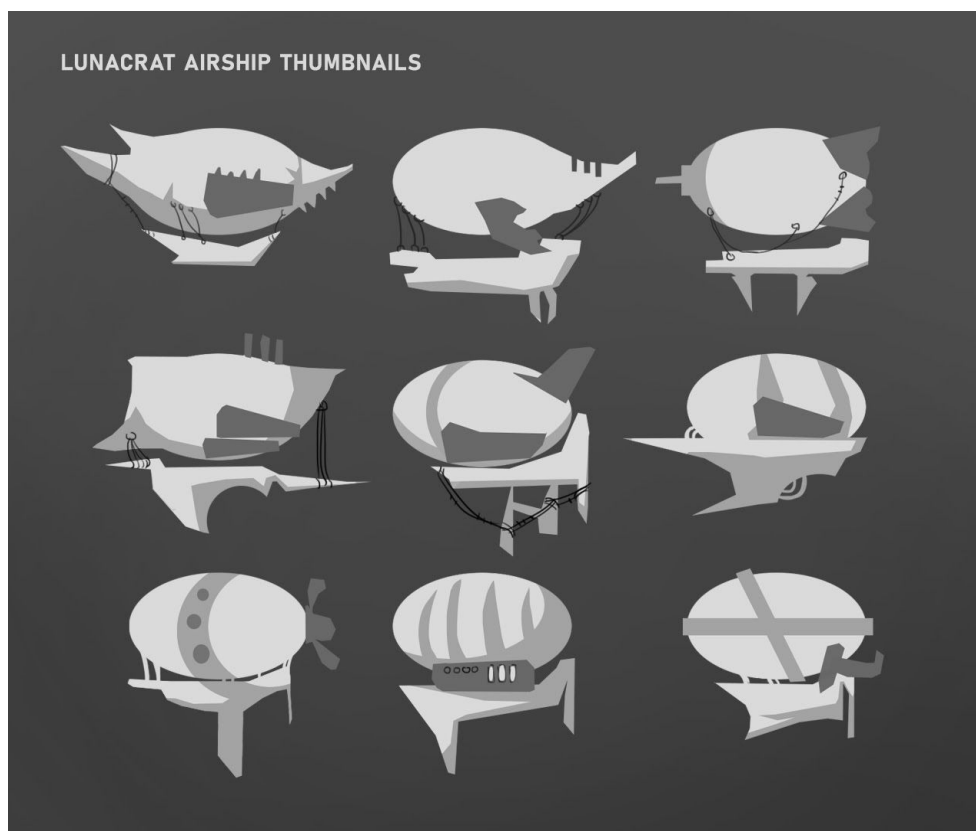


Obr. 12 – 13 – Slunečková, Karolína. Stanice pro řemesla, concept art, pro použití jako rekvizity, 2019.

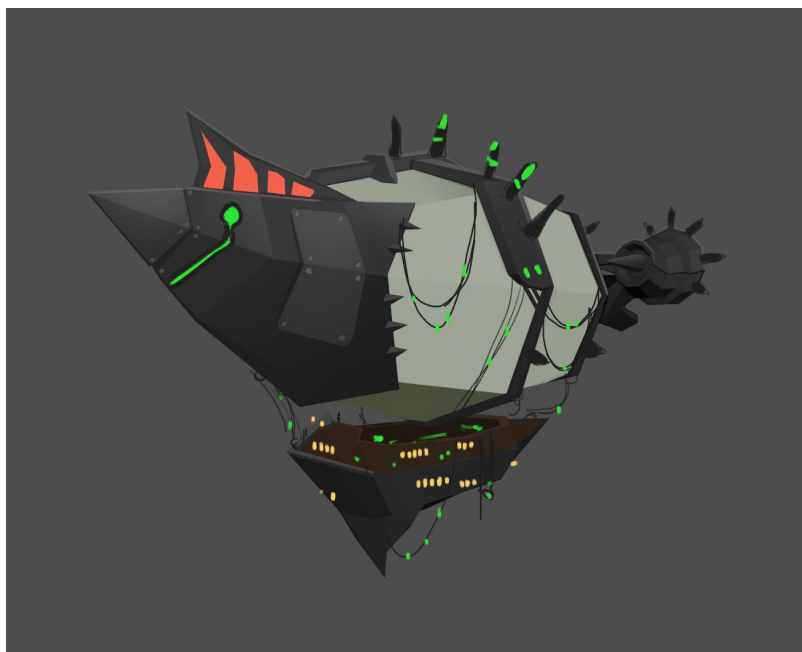


Obr. 14 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – z pohledu farmářů, 2020.

Identita jednotlivých frakcí je popsána skrze jejich vizuální stránku, tak, aby od sebe byly jednotlivé frakce a prostředí snadno odlišitelné. Přístav působí nebezpečně, chaoticky, zatímco město budí dojem pořádku a klidu.



Obr. 15 – Slunečková, Karolína. Návrhy vzducholodí, 2020.



Obr. 16 – Slunečková, Karolína. Finální koncept vzducholodi Lunacratů, 2020.

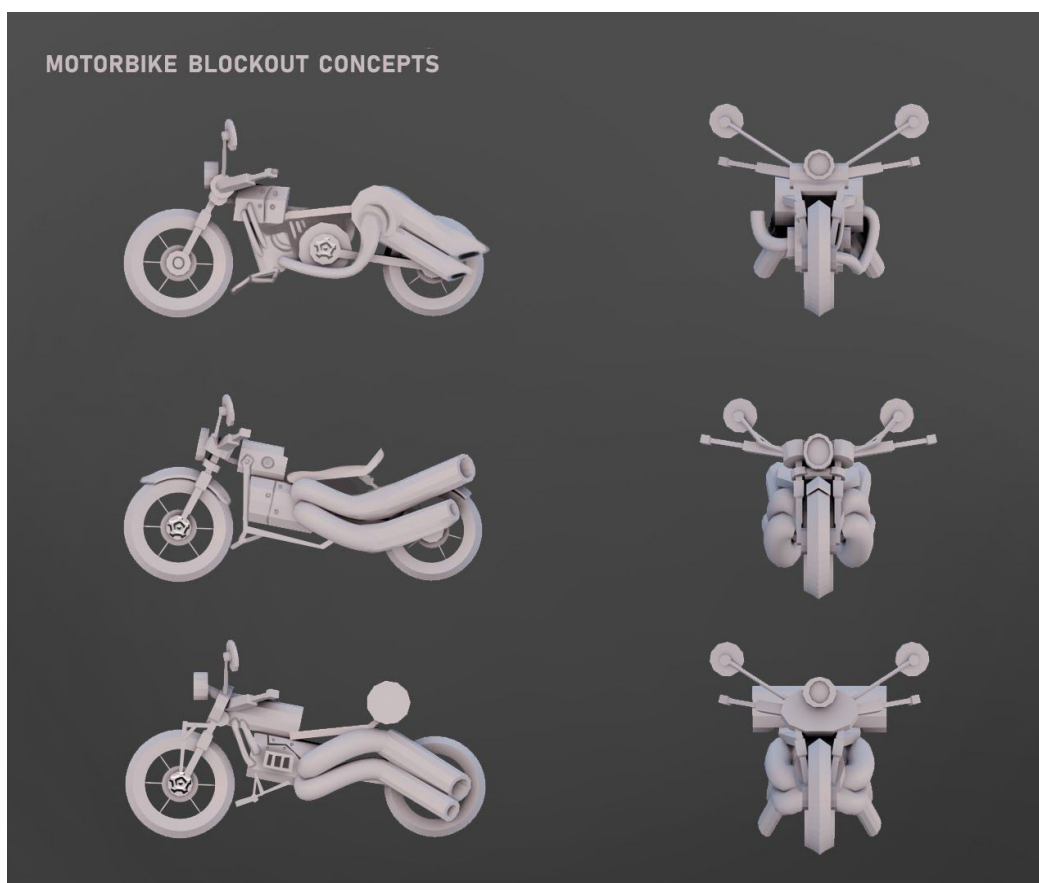


Obr. 17 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – pohled na město, 2020.

První seznámení diváka s tématickým zasazením snímku přichází již v prvních sekundách filmu – steampunková motorka je to první, co krom lesní krajiny divák uvidí.



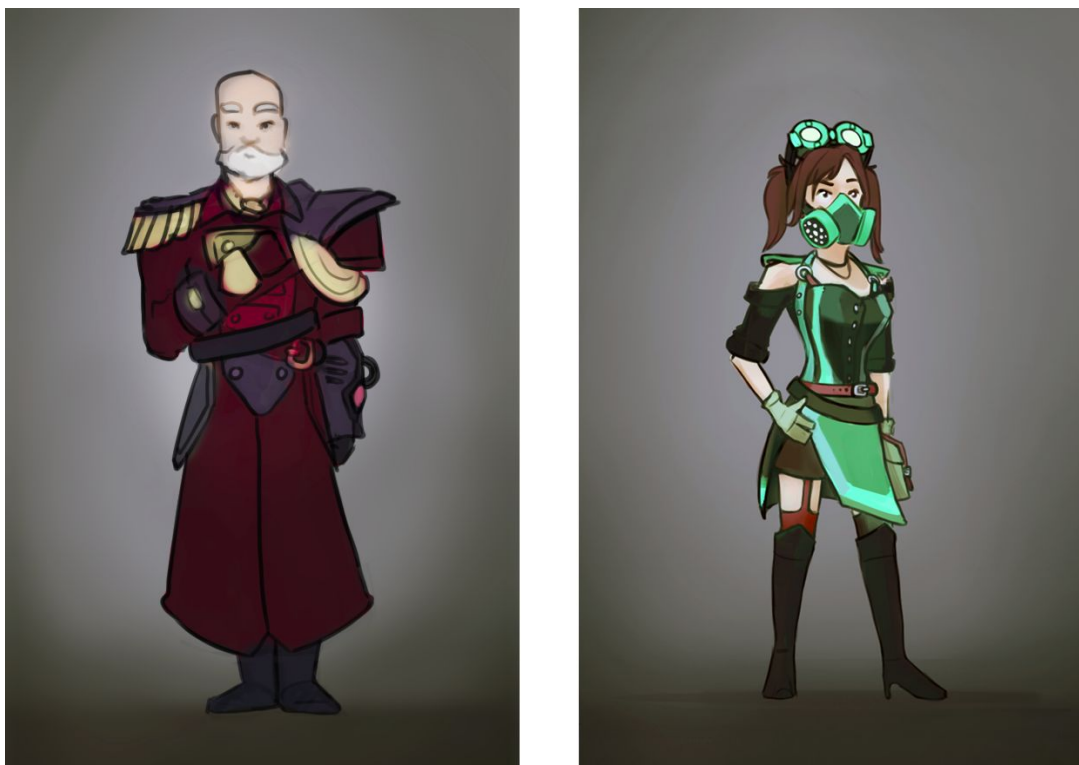
Obr. 18 – Slunečková, Karolína. Finální koncept steampunkové motorky, 2020.



Obr. 19 – Slunečková, Karolína. Základní koncepty steampunkové motorky, 2020.

5.5 WORLDBUILDING – VYPRÁVĚNÍ SKRZE CHARAKTERY

V průběhu snímku se hráč setkává s několika důležitými charaktery – krom hlavního hrdiny samotného jsou to dva představitelé Ember Union a Lunacrats. Ti jsou navrženi tak, aby svým vzhledem zosobili frakce samotné.



Obr. 20 – Slunečková, Karolína. Hlavní postavy frakcí Ember Union a Lunacrats, 2020.

Krom hlavních postav se v pozadí vyskytuje také množství neutrálních postav, které svým oblečením zapadají do zasazení viktoriánského steampunku.



Obr. 21 – Slunečková, Karolína. Jednoduché civilní oblečení, 2019.

ZÁVĚR

Účelem této bakalářské práce bylo zmapovat důležité náležitosti imerze v příběhových, zejména současných a mainstreamových, počítačových hrách.

První kapitola se věnovala uvedení termínu narativní počítačová hra a imerzi samotné – jak je chápána, čím je v počítačových hrách utvářena, jaké jsou podmínky pro její vznik – zejména interaktivita, potlačení hráčské nedůvěry a uvěřitelnost. Druhá kapitola popisovala imerzivní prvky používané specificky v počítačových hrách, jakým způsobem s nimi souvisí scripted story a player story. Třetí kapitola se věnovala elementu volby v narativních počítačových hrách a morálním volbám, které někteří herní vývojáři svým hráčům nabízejí.

Čtvrtá kapitola se věnovala analýze dvou konkrétních počítačových her, *Hellblade: Senua's Sacrifice* a *Detroit: Become Human*, které pracovaly s rozdílnými principy imerze, přičemž dříve uvedené principy tak byly zasazeny do praktického reálného použití na konkrétních příkladech. Tato analýza rovněž plynula z vlastní hráčské zkušenosti, tak, jak hry imerzivně působily na autorku práce. Zatímco *Hellblade* neumožňuje hráči příliš mnoho svobody a vede jej po přesně vytyčené cestě, což hráči vynahrazuje unikátní atmosférou, *Detroit: Become Human* nabízí hráči ovlivnit příběh dle svého gusta a pobízí jej v prozkoumání všech možných dosažitelných scénářů v rámci herního příběhu – ovšem atmosféru častokrát rozbíjí nápadným uživatelským rozhraním.

V páté kapitole byly zdokumentovány výsledky praktické práce – předprodukce vlastního animovaného snímku, který má sloužit jakožto upoutávka na počítačovou hru. Výsledky byly zhodnoceny z hlediska relevance pro tvorbu imerzivního světa v počítačové hře.

Imerze samotná je široké téma, na které se lze dívat z mnoha úhlů – každý v této práci zmíněný princip či idea lze prozkoumat dále do detailů. Práce prozkoumávala zaběhlé a osvědčené praktiky, které vývojáři počítačových her používají ve snaze vytvářet takové hry, které hráče pohltnou a nepustí – ovšem díky stále větší dostupnosti nástrojů, které tvorbu her umožňují stále větším masám, se stále objevují hry, které porušují zaběhlá pravidla či objeví zcela nový způsob, jak s imerzí pracovat. Tato práce může nadále sloužit jakožto základní kámen pro další studium imerze v narativních počítačových hrách, z pohledu různých vědních oborů.

TERMINOLOGICKÝ SLOVNÍK

Avatar – charakter, který hráč ovládá.

Cinematic trailer – herní upoutávka, která neobsahuje sekvence hry samotné.

Cutscene – filmový snímek, vložený do herní sekvence.

PvP – Player versus player, obsah hry, kdy hráči hrají proti jiným hráčům.

MMORPG – Massive multiplayer online role-playing game.

NPC – Non-player character – jakýkoliv nehráčský charakter.

RPG – Role-playing game – volně překládáno jako hra na hrdiny, hráč se ujímá určité role při hraní hry.

VR – Virtuální realita.

SEZNAM LITERATURY

- Atkins, Barry. *More than a game*. Manchester University Press, 2003.
- Bryant, Robert D. – Giglio, Keith. *Slay the Dragon: Writing Great Videogames*. Michael Wiese Productions, 2015.
- Calleja, Gordon. *Emotional involvement in digital games*. Inderscience Enterprises Ltd., 2011 [online]. [cit. 3. 4. 2020]. Dostupné z <<https://www.researchgate.net>>
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press: Cambridge, MA, 1998.
- Musilová, Monika. *Narativní postupy v počítačových hrách*. Bakalářská práce na Fakultě elektrotechniky a komunikačních technologií Vysokého učení technického v Brně, 2017. [online]. [cit. 3. 4. 2020]. Dostupné z <<https://dspace.vutbr.cz>>
- Olšan, Jan. *K teorii narativní počítačové hry*. Diplomová práce na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze, 2013. [online]. [cit. 3. 4. 2020]. Dostupné z <<https://is.cuni.cz/>>
- Rouse, Richard. *Game design: theory & practice (2nd edition)*. Plano: Wordware Publishing, Inc, 2005.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.
- Sicart, Miguel. *Moral Dilemmas in Computer Games*. The MIT Press, 2013.
- Srp, Jan. 2017, Hellblade je dokonalá simulace šílenství, kde vítězí forma nad obsahem. In Idnes.cz. [online]. [cit. 19. 5. 2020]. Dostupné z: <<https://www.idnes.cz>>.
- Sylvester, Tynan. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. O'Reilly Media, 2013.
- Warpefelt, Henrik. *The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior*. Stockholm University, Faculty of Social Sciences. [online]. [cit. 10. 5. 2020]. Dostupné z <<https://www.researchgate.net>>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1 – Hellblade: Senua's Sacrifice – s. 19
- Obr. 2 – Detroit: Become Human. Vývojový diagram – s. 20
- Obr. 3 – Oliva, Pavel. Původní pitch charakterové stylizace, 2019 – s. 22
- Obr. 4 – Slunečková, Karolína. Aplikace stylizace na rekvizity prostředí, 2019 – s. 23
- Obr. 5 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – přístav, 2020 – s. 23
- Obr. 6 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – získání dopisu, 2020 – s. 24
- Obr. 7 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – příchod na jednání, 2020 – s. 25
- Obr. 8 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – výbuch citadely, 2020 – s. 25
- Obr. 9 – Slunečková, Karolína. Lunacrats, 2020 – s. 26
- Obr. 10 – Slunečková, Karolína. Ember Union, 2020 – s. 27
- Obr. 11 – Slunečková, Karolína. Tempest Syndicate, 2020 – s. 27
- Obr. 12 – 13 – Slunečková, Karolína. Stanice pro řemesla, concept art, pro použití jako rekvizity, 2019 – s. 28 – 29
- Obr. 14 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – z pohledu farmářů, 2020 – s. 29
- Obr. 15 – Slunečková, Karolína. Návrhy vzducholodí, 2020 – s. 30
- Obr. 16 – Slunečková, Karolína. Finální koncept vzducholodi Lunacratů, 2020 – s. 30
- Obr. 17 – Slunečková, Karolína. Úryvek ze storyboardu – pohled na město, 2020 – s. 31
- Obr. 18 – Slunečková, Karolína. Finální koncept steampunkové motorky, 2020 – s. 31
- Obr. 19 – Slunečková, Karolína. Základní koncepty steampunkové motorky, 2020 – s. 32
- Obr. 20 – Slunečková, Karolína. Hlavní postavy frakcí Ember Union a Lunacrats, 2020 – s. 33
- Obr. 21 – Slunečková, Karolína. Jednoduché civilní oblečení, 2019 – s. 33

SOUPIS ZMÍNĚNÝCH POČÍTAČOVÝCH HER

Bioshock Infinite (Irrational Games, 2013)

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)

Euro Truck Simulator (SCS Software, 2008)

Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017)

Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018)

Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)

Mass Effect (BioWare, 2007 – 2012)

Tetris (Infogrames, 1984)

Warcraft (Blizzard Entertainment, 1994)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)

Zaklínač (CD Projekt Red, 2007 – 2015)

Zoo Tycoon (Microsoft Game Studios, 2001)