

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Katedra dokumentární tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Procedurálně generované počítačové hry
jako humanistická platforma budoucnosti**

Pohled na nové interaktivní médium skrze perspektivu filmového neorealismu

Petr Salaba

Vedoucí práce: Mag. phil. Julia Miesenböck

Oponentka práce: MgA. Kateřina Krejčová

Datum obhajoby: 12. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma **Procedurálně generované počítačové hry jako humanistická platforma budoucnosti** vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt:**Procedurálně generované počítačové hry jako humanistická platforma budoucnosti**

Intermediální analýza uměleckých počítačových her v perspektivě humanistických hodnot vycházejících z teorie neorealistickej kinematografie. Italský scénárista a teoretik Cesare Zavattini argumentuje, že skutečně humanistický a sociálně citlivý film nesmí být vystavěn na zdramatizované zápletky, ale musí se skládat z faktického zachycení dílčích aspektů daného prostředí. Ve své práci předkládám argument, že tento nenarrativní postup je velice dobře uplatnitelný v žánru interaktivních médií, konkrétně u počítačových her založených na procedurálně generovaném prostředí a nikoliv předem napsaném skriptu.

English Summary:**Procedurally generated video games as a humanistic platform of the future**

An intermedia analysis of "art video games" in the perspective of humanistic values inspired by the theory of neorealism. Italian screenwriter and film theoretician Cesare Zavattini argues that a truly humanistic and socially conscious film would not be based on a dramatic plot, but that it would rather come from a factual depiction of every individual value inherent to the filmed topic. In my work, I propose that such a non-narrative approach can be well executed in the context on the new interactive media, concretely in video games that are based on procedurally generated environment rather than on a linear script.

Obsah

1. Úvod ... 4
2. Počítačové hry jako předmět vážného akademického a uměleckého zájmu ... 6
 - 2.1 Problém videoher jako inherentně tržní komodity ... 6
 - 2.2. Přirozená předpojatost k preferenci statutu quo ... 8
3. Názvosloví a základní taxonomie počítačových her a interaktivních dokumentů
4. Procedurálně generovaný obsah a neorealismus ... 11
5. Anti-hra: 12th September - procedurální simulátor boje proti terorismu ... 13
6. Dramaturgický vývoj estetiky hladu ... 16
 - 6.1 Age of Empires II ... 16
 - 6.2 Stronghold ... 17
 - 6.3 This War of Mine ... 20
7. Simulace odcizení - DEFCON ... 23
8. Simulace rutiny - Papers, Please ... 25
9. Problém dokumentárního zobrazení mocného člověka ... 27
10. Business Management Game ... 30
11. Fake it or Make it - simulace šíření fake news ... 32
12. Závěr ... 34
13. Prameny ... 35

Bibliografie

Filmografie

Seznam počítačových her

1. Úvod

V této práci se pokusím nastolit a vysvětlit způsob dramaturgického uvažování, který může logickou cestou vést režiséry a režisérky dokumentárních filmů k vývoji počítačových her, které mohou osvětlit aktuální sociální realitu více autenticky a komplexněji než klasické pasivní lineární filmové médium.

Vycházím při tom z průniku jak artových tak i mainstreamových videoher a Zavattiniho manifesta neorealismu¹. Tuto spojitost v následujícím textu vysvětlím a ilustruji na několika strategických videohrách, jejichž dějový obsah je generovaný procedurální metodou - tedy není předem naskriptovaný, ale je vytvořen algoritmem, což - jak budu dále argumentovat - svým způsobem rezonuje s hodnotami a postupy neorealistických filmů, které se snaží upozadit příběhovou dramaturgii a raději vyzdvihnout samotné sociální principy daného prostředí.

Potenciál dokumentárních přístupů v kombinaci s novými interaktivními médii je pomalu rozvíjen již zhruba od poloviny 80. let společně s obecným rozvojem a dostupností osobních počítačů. Zásadní pozornosti se žánru interaktivního dokumentu začalo dostávat zhruba na konci nultých let 21. století. Festival IDFA otevírá vývojovou laboratoř DocLab v roce 2007, o čtyři roky později Tribeca Film Institute zakládá grantovou platformu New Media Fund, a na podzim 2016 byly počítačové hry viditelnou součástí i MFDF Jihlava (zatím jako detašovaná přehlídka, nikoliv jako součást hlavního programu či industry sekce). Pravděpodobně prvním organizovanému odbornému zájmu mezi českou dokumentaristickou komunitou se interaktivním médiím dostalo na jaře 2017 na East Europe Forum, kde byl tématu věnován několikadenní workshop se zástupci MIT Docubase² a I-Docs³, včetně přední teoretičky nových médií Sandry Gaudenzi, o jejíž doktorandskou tezi *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*⁴ se opírá i tato bakalářská práce.

Žánr interaktivních dokumentů je převážně stále ve stádiu prototypizace a naprostá většina výsledných děl zřídka opouští "chráněná" prostředí akademických laboratoří, festivalů, multimediálních galerií či relativně úzkého kruhu technooptimistických nadšenců. Nicméně v této práci se zaměřím především na tituly, které dokázaly oslovit i mainstreamové publikum a pokusím se odhalit klíčové kvality úspěšných počítačových her s výrazným humanistickým sdělením. Tato práce se zaměřuje na strategické hry jako možnost a východisko kreativně a analyticky zobrazit

¹ Zavattini v MacCann R., Dyer. *Film: Montage of Theories*, 1961. 216 s. ISBN: 0525471812

² MIT Docubase; <https://docubase.mit.edu/> (navštíveno 30.8.2017)

³ I-Docs; <http://i-docs.org/> (navštíveno 30.8.2017)

⁴ Gaudenzi, Sandra. *The living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, doktorská práce. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London, 2013

sociální prostředí a postavy, které se z různých důvodů v dokumentárních filmech obvykle neobjevují. Cílem je naznačit dramaturgický vývoj od symbolických digitálních šachů až po velmi věrnou simulaci plánování přežití v obléhaném městě či pozici manažera a editora dezinformačního internetového portálu.

2. Počítačové hry jako předmět vážného akademického a uměleckého zájmu

Vzhledem k narůstající rychlosti technologického pokroku a zkracujících se vývojových cyklů nových médií, vzniká výrazná informační asymetrie ve vnímání nových platform. Pro část konzumentů, uživatelů, tvůrců, kritiků i teoretiků jsou počítačové hry přirozenou a pozitivní součástí kulturního vývoje, pro jiné jde o cosi nepatřičného a infantilního, případně pouze o jakýsi artefakt populární konzumní kultury, vůči které je dobré se negativně vymezit.

Tato kapitola slouží jako krátká odbočka k obhájení tématu počítačových her jako seriosního kulturního fenoménu.

2.1 Problém videoher jako inherentně tržní komodity

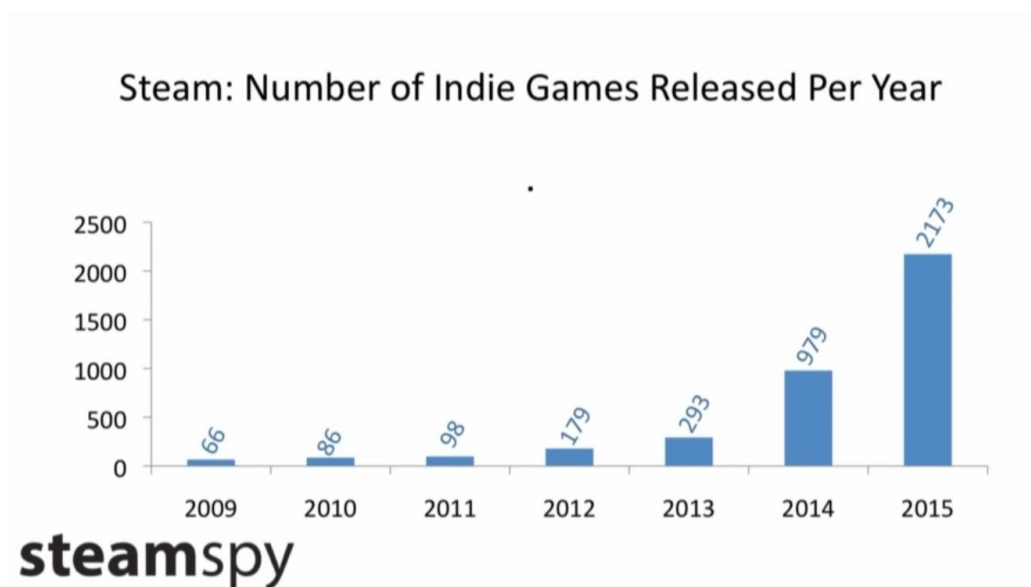
Počítačové hry a nová média často nesou stigma naivní konzumní zábavy, a někdy jsou i vnímána jako ústřední instrument kulturně-technologické hegemonie pozdního kapitalismu⁵.

Stručně by se dalo argumentovat, že technologická náročnost a s tím související tržní provázanost vývoje počítačových her nemůže ze své podstaty vést k sociálně kritickým a skutečně autentickým tématům.

Avšak podobně jako jsou dnes široce dostupné kvalitní digitální kamery a nástroje k editaci videa, tak došlo i k demokratizaci vývojářských nástrojů pro počítačové aplikace. Jedná se především o middleware (software pro vytváření dalšího softwaru) jako Unity Engine a Racontr či dokonce open source engine, které jsou v základu dostupné zdarma a mohou být efektivně využity i uživateli bez

⁵ “We are witnessing the emergence of a new planetary regime in which economic, administrative, military, and communicative components combine to create a system of power “with no outside” ... Immaterial labor is work involving information and communication, “the labor that produces the informational, cultural, or affective element of the commodity”. The importance of immaterial labor to Empire, what makes it in Hardt and Negri’s view the key activity in contemporary capitalism, can be grasped by thinking of how central media, marketing, communication, and surveillance are, not just in creating new commodities— such as video games— but also in managing the workplaces that produce them and in appealing to the consumers who buy them.” Dyer-Witheford, Nick; de Peuter, Greig. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Univ Of Minnesota Press, 2009. str. xixl. SBN: 0816666113

programátorských dovedností. Což vedlo a stále vede k nárůstu nezávislých (indie) videoher, které nemusí svým prodejem nutně splatit astronomické náklady na složitý vývoj. Vzniká tak více a více experimentálních a nekonformních počínů, které nepodléhají většinové zábavní poptávce. Viz statistika nárůstu vydání indie videoher na platformě Steam, s tím že navíc značná část nezávislých videoher využívá ke své distribuci nezávislé kanály.



(reprodukce z GDC prezentace *What Do We Mean When We Say Indiepocalypse?*
<https://www.youtube.com/watch?v=r30CIneO534> navštíveno 30.9 2017)

Paradoxně nárůst je tak strmý, že jsou mezi vývojáři vážné obavy, že brzy dojde k takzvané "indiepocalypse" a trh bude přesaturován levnými nezávislými hrami. Tedy, že produkce video her je dnes tak rychlá a snadná, že veřejnost nebude mít čas si nové hry zahrát.

2.2. Status quo bias ve vyhodnocování nových technologií a reversal test lineárního filmového média

Podle futurologa a ředitele Future of Humanity institutu na Oxfordu Nicka Bostroma mohou mít lidé předpojatost odmítat nové věci na základě přirozené tendence přikládat iracionálně pozitivní hodnotu statusu quo a zároveň se bránit změně⁶.

Bostrom navrhuje, že je možné tuto předpojatost vůči něčemu novému otestovat takzvaným "převráceným testem", kde si v rámci myšlenkového experimentu představíme, že nový kontroverzní fenomén je status quo a stojíme před otázkou, jestli danou situaci nevylepšíme tím, že situaci změníme do předchozí podoby.

Pokud tedy klasický - pasivní lineární film - vnímáme jako superiorní formu vůči počítačovým hrám, pak bychom měli najít argumenty proč bychom měli komplexní kybernetické dílo, které podobně jako film obsahuje obraz, zvuk, scénář a dramaturgii, ale navíc možnost interaktivity v rámci procedurálních pravidel naprogramovaných do simulace zobrazovaného světa, zredukovat na 90 minutovou konsekutivní projekci 24 statických fotografií za vteřinu, abychom dosáhly hodnotnějšího uměleckého zážitku a lepšího porozumění zobrazovanému sociálnímu prostředí.

Sám Zavattini říká, že "(neorealistic) film se nesmí vracet na zpět. Musíme bezpodmínečně přijmout, co nabízí současnost. A to právě dnes. Dnes. Dnes."⁷ Pokud tedy chceme jako autoři dokumentárního filmu zůstat i nadále relevantní v době informačního boomu, měly bychom se novým médiím usilovně věnovat.

⁶ The Reversal Test: Eliminating Status Quo Bias in Applied Ethics, Bostrom, <https://nickbostrom.com/ethics/statusquo.pdf> (navštíveno 30.9. 2017)

⁷ Zavattini (1961, 224 s.)

3. Názvosloví a základní taxonomie počítačových her

Pro nově vznikající odvětví je typický nedostatek či neustálenost pojmů a taxonomie, která činí analytický a mapující proces značně komplikovaný.

“Termíny jako new media documentaries, web-docs, docu-games, cross-platform docs, trans-media docs, alternate realities docs, web-native docs a interactive docs jsou běžně používány bez jasného porozumění rozdílů mezi jednotlivými kategoriemi. Při bližším pohledu ale zjistíme, že jednotlivé kategorie se výrazně liší v míře participace, logice interakce a narativní kontroly autora díla”⁸ popisuje Gaudenzi v úvodu své práce.

V této práci se zaměřím především na žánr docu-games, který často bývá též označován jako serious games⁹, games for impact¹⁰ nebo news games¹¹.

Výše uvedené pojmy vychází primárně z kulturně teoretického prostředí. Zcela jiný způsob dělení her vychází ze zábavní mainstreamové praxe, kde jsou hry dělené jako například arcade games¹², FPS¹³, RPG¹⁴, strategy games a tak dále, s tím že se jednotlivé žánry běžně navzájem mísí.

V této práci se zaměřím především na žánr strategických her, které se dále dělí na velké množství podžánrů. Jedno ze základních dělení strategických her je podle plynutí času.

Turn-based strategies / tahové strategie: hráči či jednotlivé soupeřící strany (počítačové hry jsou často hrou jednoho hráče, takže druhá strana bývá samotné herní prostředí) se střídají po tahu. Čas v herním světě je “zmražený”, dokud hráč neudělá rozhodnutí. Poté hraje další hráč. Případně dojde k vyhodnocení hráčovy akce a následné proměně herního světa, na kterou hráč musí opět reagovat ve svém dalším tahu. Tento princip bývá obvykle uplatňován u mentálně náročnějších a kompetitivních her, aby hráč mohl dostatečně promyslet svoji taktiku. Na tomto principu funguje většina deskových her, například šachy.

Real-time strategies / strategie v reálném čase: soupeřící strany musí neustále dělat taktická rozhodnutí, hry bývají akčnější a vyžadují schopnost postřehu a rozhodování se pod časovým stresem.

⁸ Gaudenzi (2013, str. 14)

⁹ vážné hry, artové hry

¹⁰ aktivistické hry

¹¹ dokumentaristické hry, hry podle skutečné události

¹² plošinové hry, též “skákačky” (Super Mario, Sonic)

¹³ FPS = First Person Shooter - střílečka z pohledu první osoby (Doom, Counter-Strike)

¹⁴ RPG = Role Playing Game - hra na hrdiny (Fallout, World of Warcraft)

Je také běžné, že strategické hry kombinují oba tyto principy. Někdy je možné mezi oběma módy přepínat, případně podle potřeby měnit rychlost plynutí času či hru dokonce v složitých chvílích zapauzovat, prohlédnout si danou situaci, vše takticky promyslet, a poté pokračovat. Některé real-timeové hry také pracují s přirozenými prodlevami mezi jednotlivými akcemi, kde hráč například zadá určitý úkol a poté sleduje animaci vykonání daného úkolu a má tak čas na rozmyšlení, než se musí rozhodnout pro další akci.

Poté můžeme hry dělit podle obsahu na příklad na válečné, budovatelské nebo obchodní simulace. Hry, které v sobě komplexně kombinují více témat pak označujeme jako grand strategy games.

Důvod, proč se v této práci věnuji především strategickým hrám je ten, že díky své komplexní podstatě umožňují tvorbu procedurálně originálních situací - na rozdíl od jiných her s explicitně artikulovaným příběhem, který svou strukturou připomíná lineární film, kde veškerá smysluplná interakce je redukována do volby omezeného počtu předem naskriptovaných příběhových větví.

4. Neorealismus a procedurálně generovaný obsah

Zásadní postava italského neorealismu Cesare Zavattini argumentoval, že dramatický příběh ve filmu je jako porážka lidskosti a pouze metoda, kterou skrze mrtvé postupy zahrabáváme skutečné živoucí sociální realie.¹⁵

A nabízí konkrétní příklad problému zobrazení stávky ve filmu. "Běžný postup je vymyslet příběh, kde samotná stávka bude pouhou kulisou. Neorealistický přístup by se ale snažil zachytit co nejvíce lidských, morálních, sociálních, ekonomických a lyrických hodnot, které vyplývají ze samotné dokumentární fakticity stávky."¹⁶

Zavattini dále argumentuje, že neorealistický film je o samotném plynutí situací, o jednotlivých elementech, kterých každá sociální situace naskýtá bezpočet a že důsledný filmař se musí pít po detailech až na samotné hranici banality.

Toto představuje ohromnou dramaturgickou výzvu - jak ve filmu, který je svým rámováním vždy výšeč dané reality, zobrazit komplexnost jedné situace se všemi jejími důsledky, aniž bychom se vydali po cestě jedné konkrétní dějové linie. Zavattini říká, že takový tvůrčí proces je zatím vždy výsledek kompromisu.

Méně kompromisním řešením by právě mohla být procedurálně generovaná počítačová simulace. Procedurálně generovaný obsah je obsah, který nebyl předem vědomě vytvořen autorem, ale je výsledek algoritmického výpočtu. S tím, že autor na začátku do systému pouze vložil dílčí mechanismy a jednotlivá pravidla, kterými se má systém řídit. V závislosti na komplexnosti systému a následné unikátní osobní interakci uživatele (hráče) pak mohou vznikat zcela nové a předem nečekané situace.

Pro ilustraci, jak komplexní mohou procedurální systémy být, se podívejme na šachovou partii na standardní ploše 8x8 čtverců. Na začátku hry má hráč na výběr z 20 různých tahů (16 tahů pešcem, 4 jezdcem). Po tahu druhého hráče existuje 400 různých stavů, ve kterém může hra být. V dalším kole se dostáváme na 5 362 kombinací... poté, co každý hráč táhl pětkrát, mohou být hrací figurky ve 4,897,256 různých pozicích.¹⁷

¹⁵ Zavattini Zavattini (1961, 224 s.)

¹⁶ ibidem

¹⁷ <https://www.chess.com/chessopedia/view/mathematics-and-chess> (navštíveno 30.8.2017)

Gaudenzi říká, že interaktivní dokument je interaktivní kybernetický systém¹⁸, který je ze své podstaty autopoietický, tedy že utváří sám sebe v závislosti na interakci uživatele (hráče) a že “Tato logika tvoření je participační logika a nikoliv logika pouhé reprezentace.”

Pro představu měřítka složitosti počítačových systémů si uvědomte, že rozestavení šachové partie je simulace světa s miliony možností, kterou dokáže velmi snadno simulovat člověk bez jakýchkoliv výpočetních nástrojů.

Zkusme si tedy místo šachové desky a pár figurek představit potenciál systému, který s výkonem a pamětí současných počítačů simuluje geopolitické a socio-ekonomické hodnoty.

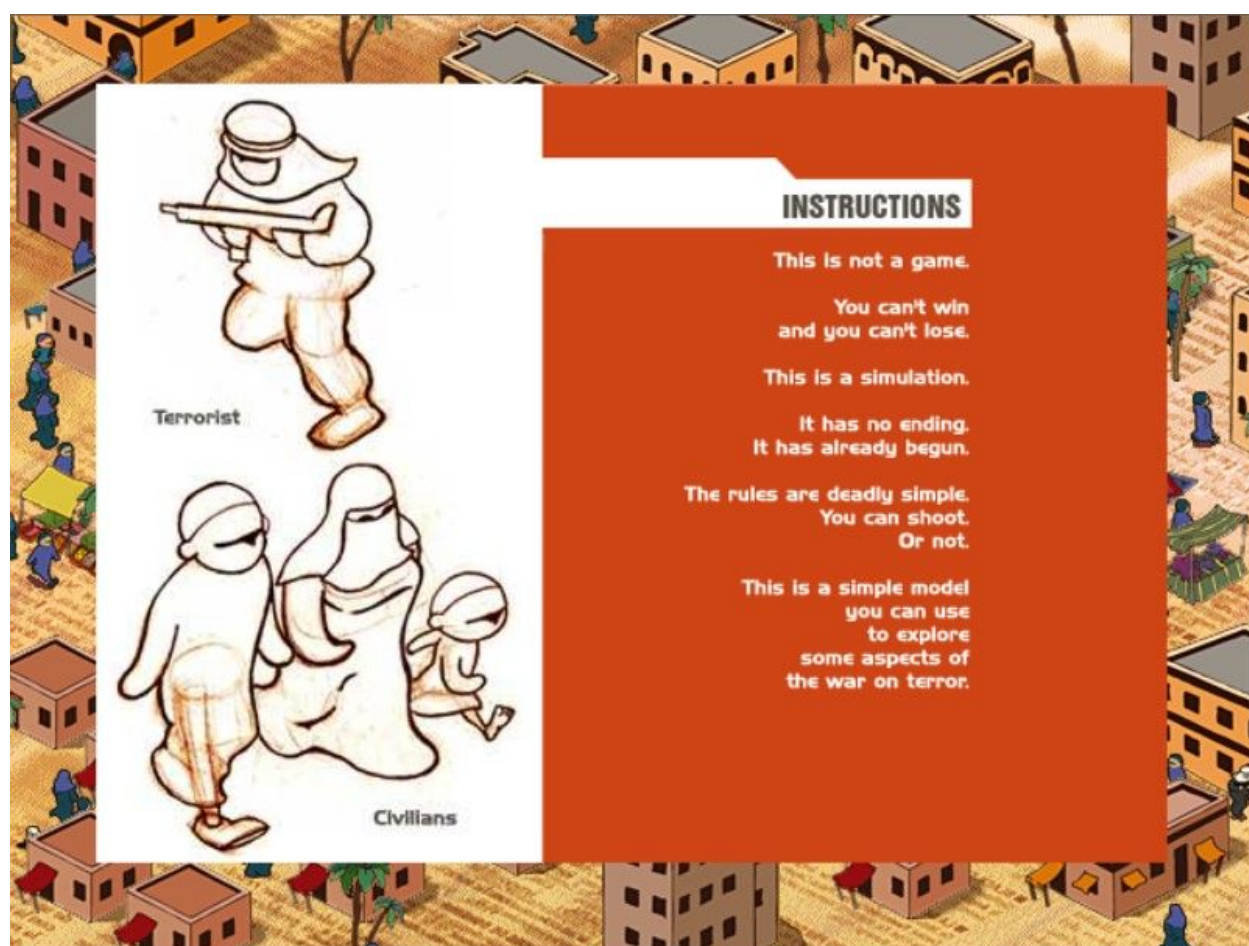
¹⁸ Gaudenzi definuje kybernetiku jako “obecnou teorii samo-regulačních systémů. Kybernetické systémy prvního řádu jsou uzavřené pasivní systémy, které mohou být nezávisle pozorovány a vnímány jako objektivní “věc” sama o sobě. Kybernetický systém druhého řádu je pak funkční organismus, který je sám o sobě aktivním činitelem a může interagovat s jiným činitelem - pozorovatelem. Sám pozorovatel je tedy dalším kybernetickým činitelem, který se snaží uchopit model jiného kybernetického systému.” Gaudenzi (2013, str. 10)

5. Anti-hra: 12th September - procedurální simulátor boje proti terorismu

“Vy byste měl udělat takovou hru, ze které pochopíte, že ji vůbec hrát nemáte.”

- Karel Vachek¹⁹

Počítačová hra *12th September: A Toy World* z roku 2003 patří mezi jasně kanonické dílo z žánru vážných her. Hned po svém vydání se stala virálním hitem a dokonce vznik samotného termínu news game (dokumentární hra) je spojený právě s tímto dílem.²⁰



¹⁹ Karel Vachek; pedagogický výstup

²⁰ <http://www.gamesforchange.org/play/september-12th-a-toy-world/> (navštíveno 30.8.2017, hratelný odkaz)

Hned v úvodní obrazovce se dozvíme vše podstatné. Mimo jiné, že se nejedná o hru. Zde opět vidíme problém s terminologií. Dílo má dle technických atributů žánrově nejbližší k počítačové hře, ale zároveň nenabízí obvyklý zábavní požitek, který si běžně spojujeme z hraním. Navíc samotný podnázev hry "A Toy World" je sebereflexivním a ironickým komentářem k podstatě díla.

Hráč je postaven před scénu, která připomíná středo-východní město, dle kontextu pravděpodobně z oblasti Iráku. Po městě se v reálném čase prochází civilisté a několik teroristů. Hráč má možnost kurzorem myši odpálit na zvolené místo raketu, která po dopadu vybuchne.



Pointa je, že vystřelená raketa obvykle zasáhne vedle teroristy i několik civilistů či budov. Část přeživších civilistů, kteří masakru přihlíželi, se pak transformuje v teroristu.

Čím déle hru hrajete, tím je situace horší, až nakonec skončíte se zcela zdemolovaným městem okupovaným téměř výhradně samými teroristy.



Z herní simulace tak můžeme například symbolicky docela jasně vyčíst vývoj rozpadu společnosti a ISIS, jejichž členové se rekrutují z řad sirotků po obětech války proti terorismu.

Pozoruhodné je, že autor do samotné hry žádný takový příběh nenapsal. Veškerá hráčská (či uživatelská) zkušenost vychází z počátečního nastavení pravidel a hodnot herního světa. Tedy že raketa zabíjí lidi, a že civilista v určité vzdálenosti od smrti jiného civilisty se sám změní v nového teroristu.

Tím se opět dostáváme k Zavattinimu, který píše “v klasickém filmu vede jedna scéna okamžitě k další scéně. Dnes ale vidíme, že je možné ve scéně posečkat. A dokonce je možné, že jeden jediný obraz je vše, co je potřeba, abych mohli dostatečně prozkoumat určitou sociální situaci”.²¹

²¹ Zavattini (1961, str. 219)

6. Dramaturgický vývoj estetiky hladu

Zatímco 12th September je spíše pozoruhodnou experimentální hříčkou než hrou v obvyklém slova smyslu, v této kapitole se zaměřím na porovnání tří skutečně mainstreamových strategických her, které nějakým způsobem operují s komoditou potravin jako důležitým taktickým zdrojem. Na kontrastu jednotlivých her uvidíme možnou škálu symboličnosti, komplexnosti a emocionálního dopadu na hráče. Zároveň na příkladech bude vidět postupný konceptuálně-dramaturgický vývoj strategických her.

6.1 Age of Empires II



Vysoce kompetitivní real-timeová strategická hra, která se zaměřuje na taktický boj středověkých vojáků s prvky budování středověkých osad a měst. Hra svou náplní připomíná jakýsi hybrid mezi šachy a stolní hrou Osadníci z katanu.

Hráč má plnou, jakoby božskou, kontrolu nad jednotlivými vojáky a pracanty, které může ovládat podobně libovolně jako figurky na šachovnici, s tím že postavy nemají žádnou vlastní vůli.

Ve hře jsou čtyři základní suroviny: dřevo, jídlo, kámen a zlato (levý horní roh screenshotu).

Jídlo funguje jako měna, za kterou je možné kupovat nové jednotky vojáků a pracantů a expandovat tak svoji říši. Za jídlo je také možné si "koupit" skok do nové kulturně-technologické éry (od doby temna až po renesanci), která hráči odemkne nové možnosti, jako například výrobu střelného prachu.

Nedostatek jídla vede k nemožnosti pořizovat nové jednotky a technologická vylepšení.

Z popisu vyplývá, že simulace světa v Age of Empires II reprezentuje sociální realitu velice vzdáleně a symbolicky. Hlavní důraz je na mentální výzvu při hledání taktických řešení uvnitř specifického soutěžního systému. Jedná se tak o hru v typickém slova smyslu.

6.2 Stronghold

Stronghold je podobně kompetitivní real-timeový simulátor středověku jako Age of Empires II. Hlavní rozdíl je detailnější ukotvení hry v Anglii v 11. století a pak hlavně velký důraz na mechaniku dobývání a bránění středověkého hradu.

Celkové rozpětí je o něco menší než v Age of Empires II. V případě obhlédání se hráč stará pouze o jednu komunitu obyvatel dané tvrze, kterou musí za každou cenu ubránit. Jednou z dobývacích taktik je vedle rozličných obléhacích strojů také možnost vyhladovění obránců. Hráč tak musí vedle rozmístění lučišníků na hradbách takticky řešit i základní problémy civilní infrastruktury - aby pekař mohl upéct chleba, musí mu nejdříve mlynář namlít obilí, které někdo sklídl z pole a tak dále. V případě, že je ale hrad obléhán, se vybudovaná infrastruktura začíná hroutit.

Hráč pak má možnost krizovou situaci řešit metodou utahování opasků a poddaným snižovat příděl jídla.



Při rozhodnutí snížit příděl hra dává hráči zvukovou zpětnou vazbu ve formě hlasu poddaného, který žadoní: “Prosím, pane, smilujte se, mám rodinu.” Tato informace je pro hru z kompetitivně-strategického hlediska zcela zbytečná, ale jedná se o nepřehlédnutelnou estetickou složku, která utváří celkový dojem ze hraní.

Od Age of Empires II se Stronghold také liší v tom, že hráč již nemá plnou kontrolu nad všemi svými poddanými. Vojáci jsou stále poslušní jako šachové figurky, ale civilní obyvatelstvo (mlynář, kovář, koželuh, sládek, kněz..) se může stát neposlušným v případě nepříznivých sociálních podmínek.

Poslušnost postav závisí na popularitě vládce - hráče, která se odvíjí od balancování několika číselně kvantifikovaných hodnot: jídlo, daně, přelidněnost, faktor strachu (hráč může ovlivnit například stavbou šibenic), vliv církve a zásoba alkoholu.



V praxi to znamená, že například pokud je hodnota vlivu církve “+2”, postavy snesou větší míru hladovění. Hra tak procedurálně vytváří náznaky příběhů a komplikovaných životních situací.

Nejedná se tak již jen o kompetitivní hru, ale i o přibližnou simulaci některých socio-ekonomických mechanismů feudální společnosti a úlohy vládce, který rozhoduje o blahobytu a bídě svých poddaných.

Z popisu tušíme, že sociální simulace je opravdu jen velmi přibližná a letmá, ale zároveň se jedná o jasný pokrok ve srovnání s Age of Empires II.



Typická tvrz ve hře Stronghold.

6.3 This War of Mine

How far will you go to protect the ones you care about?

- Citát z úvodní obrazovky This War of Mine

This War of Mine je atmosférická simulace života skupiny civilistů v obléhaném městě. Hra je přímo inspirována rozhovory s přeživšími čtyřletého obléhání Sarajeva.

Simulace se odehrává na výrazně detailnější škále než Stronghold. V *This War of Mine* hráč ovládá skupinu dvou až čtyř civilistů, kteří se utábořili v jednom z opuštěných domů.

Cílem hry není nic jiného, než přežít do konce obléhání.



Hra je rozdělena do dvou různých částí.

Během dne hráč musí úkolovat postavy v improvizovaném přístřešku - kde řeší ty nejzákladnější problémy infrastruktury přežití: rozbít nábytek a natrhat knihy jako palivo pro zahřátí, vypěstovat si vlastní zeleninu, sestrojít past na potkany, sesbírat ze střechy dešťovou vodu, opravit zaseknutou automatickou pušku...

V noci, kdy nehrozí tak velké nebezpečí od odstřelovačů, hráč rozhodne, které postavy budou spát (v případě nedostatku postelí také rozhoduje, kdo bude muset spát

na zemi), které budou v noci na stráži, a kdo se případně vydá do nočního města hledat palivo, jídlo a léky.

Postavy hráče poslouchají jen do té doby, pokud nejsou extrémně vyčerpané, vyhladovělé či v depresi.

This War of Mine se od předchozích her na první pohled liší v uživatelském rozhraní hry. Žádný ze subjektivních pocitů postav (hlad, únava, nálada, zdraví...) není ve hře vyjádřen jasně kvantifikovatelným údajem. Z interface hru pouze vyčteme, že postava má například hlad či velký hlad. Hra s námi ovšem není transparentní ohledně toho, jestli postava vydrží mít velký hlad dva dny nebo týden. Jediné kvantifikovatelné údaje, které hra nabízí, jsou čas a teplota vzduchu.

Toto formální řešení výrazně nabourává kompetitivní aspekt hry. Hráč nemá přesný racionální přehled o nastalé situaci, ale musí se spíše spolehnout na svůj vlastní cit a vnímání času.

Hra s námi komunikuje existenci daného faktu, ale již nevidíme číselnou intenzitu, která stále běží v back endu zdrojového kódu programu (tak binárně založené počítače fungují), změnu pouze tušíme s ubíhajícím herním časem, až vidíme přímý následek - kdy například hladovějící postava zemře či spáchá sebevraždu, což pak často vede k řetězové depresivní apatii ostatních postav, snížení jejich vlastní schopnosti přežít, a k brzkému konci hry.

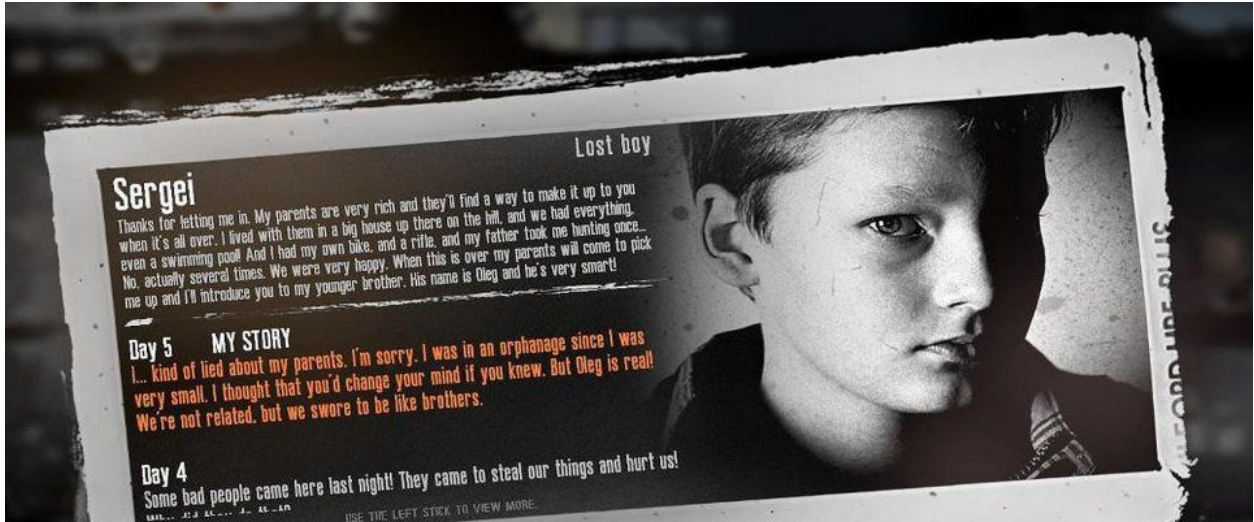
Vyznění hry je tak vytvářeno záměrnou a režírovanou obskurností systému.

Zajímavý je také rytmus hry. Během dne hráč činí velmi podobná a stereotypní rozhodnutí, přičemž každá jednotlivá aktivita způsobená jednotlivým kliknutím myši často trvá minutu či dvě.

Tento herní "mezičas" vyplňují emotivní monology postav: postavy komentují své jednání, někdy otevřeně litují svých činů (pokud se hráč například rozhodl v krizové situaci ukrást jídlo či se nerozdělil s lidmi ze sousedního domu o antibiotika pro děti), děti povídají, že až vyrostou, chtějí být sniperem, rodič je okřikne apod.

Hráč si také může pročítat deník postav, který se procedurálně vyvíjí podle vykonaných aktivit. Silný pocit ze hry dotváří všudypřítomná ponurá výtvarná stylizace a opatrně komponovaná atmosférická hudba.

Přesto má hra kompetitivní aspekty a v jádru se opět, podobně jako v předchozích zmíněných hrách jedná o management zdrojů a hodnot. Zde ale vidíme, jak je možné se určitými designovými rozhodnutími dopracovat ze zábavní hry až ke komplexní simulaci morálních rozhodnutí v eticky nejednoznačném systému.



7. DEFCON

DEFCON je zkratka používaná armádou US pro vyjádření stupně ohrožení termonukleární válkou (DEFense readiness CONdition). Ve hře DEFCON se hráč zhostí role armádního velitele, který musí ubránit svůj kontinent od stovek ICBMs²² s jadernou náloží a zároveň se pokusit vyhladit nepřátelský kontinent.

Hry zmíněné v předchozí kapitole nějakým způsobem pracovaly s konceptuální simulací fyzických pocitů. A čím byla hra detailněji orientována, tím immerzivněji dané pocity zprostředkovávala. Můžeme ale namítnout, že ovládat miniatury animovaných postavíček na obrazovce počítačového monitoru je od skutečně realistické simulace velice vzdálené.



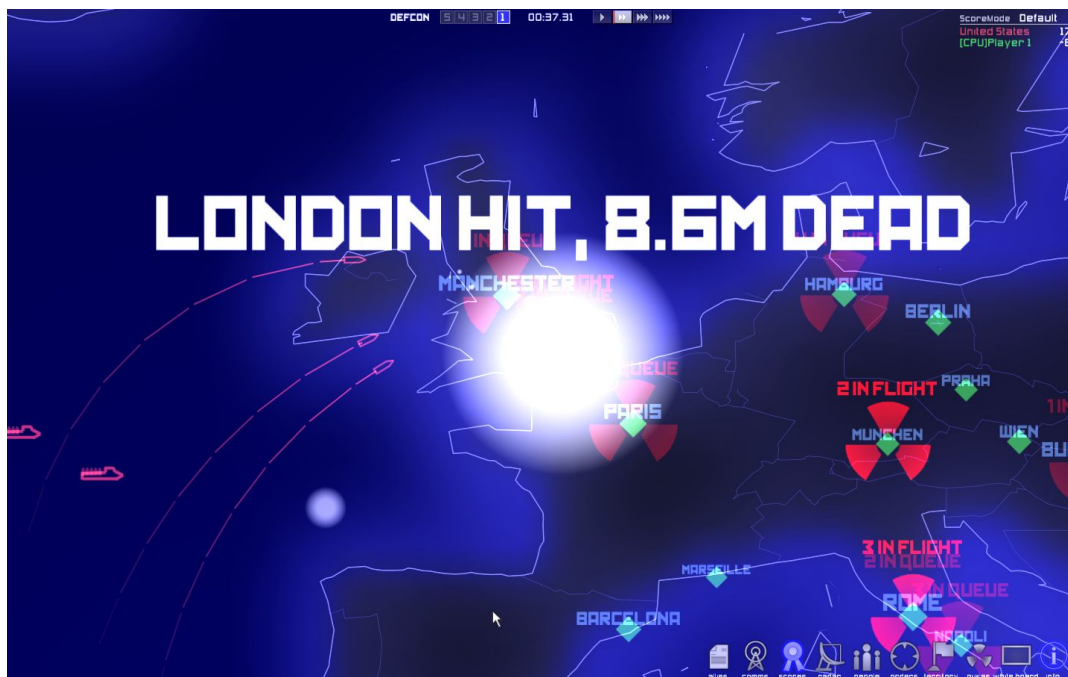
Ve hře DEFCON hráč řídí atomovou válku skrze sterilní schématickou vojenskou mapu, kde zadává pokyny raketovým silům, radarovým základnám, letadlovým lodím, ponorkám a bombardérům. Samotný způsob ovládání je tak podobný skutečné činnosti, kterou by v případě eskalace termonukleárního konfliktu pravděpodobně vykonával například americký či severokorejský velitel ozbrojených sil.

Hra tak nabízí vhled do situace, která teoreticky může rozhodnout o osudu lidstva a života jako takového na planetě.

²² ICBM = inter-continental ballistic missile - taktická atomová bomba s možností mezikontinentálního letu

Simulace velice omezeného schématického rozhraní nám tak může přiblížit míru empatie, kterou budou mít armádní velitelé v případě konfliktu.

Pro srovnání: vyobrazení smrti 8 600 000 obyvatel Londýna v DEFCONu:



Vyobrazení smrti jednotlivce v This War of Mine (*MARIN DIED. Marin froze to death*)

8. Papers, please

Hra Papers, Please je simulátorem rutinní byrokratické práce imigračního důstojníka na hraničním přechodu fiktivní totalitní země. Sám autor popisuje své dílo jako dystopický dokumentární thriller.

Hráč musí v časovém limitu (každé jedné denní směny) zkontrolovat co nejvíce lidí a jejich cestovních dokladů. To spočívá v kontrole jednotlivých dokumentů podle dané vyhlášky: pasu, pracovního povolení, očkovacího průkazu, výjezdní povolenky atd. S tím, že pro každou zemi původu platí jiné nařízení, které se s ohledem na geopolitický vývoj může měnit. postupem času jsou byrokratické úkony stále složitější a hra začne být do určité míry kompetitivní výzvou.

Hráč je ke svému výkonu motivován hodnocením svého nadřízeného. V případě, že je hráč pomalý či dělá chybná rozhodnutí, hrozí, že přijde o práci nebo mu bude stržena část platu. To má pak dopad v příběhovém intermezzu mezi jednotlivými dny, kde hráč musí čelit rozhodnutím, jestli zaplatí nájem, elektřinu, vodu, plyn či koupí jídlo nebo léky pro svou rodinu.



Během směny se mohou vyskytnout situace, kdy jednotlivé postavy s neplatnými doklady hráče prosí pod humanitární záminkou, aby přimhouřil oko a pustil je do země. Například matka se chce setkat s dcerou, někdo pašuje léky, političtí disident utíká ze země, kde mu hrozí trest smrti...

Hra nakonec končí několika možným způsoby: hráč efektivně plní státní plán a dostane od nadřízených čestné vyznamenání; hráč udělal několik chyb a skončí buď ve vězení, či, pokud pomáhal disidentům, je popraven; hráč si vydělá dost peněz, aby si mohl pořídit falešné cestovní doklady pro sebe i pro svou rodinu a nelegálně emigruje ze země.

Zavattini píše, že pro skutečné pochopení nějakého prostředí je potřeba ho vidět ve své rutíně a každodennosti a že každá činnost by měla být zaznamenána jako trvání a nikoliv jako sled dramatických anekdot. Jako příklad uvádí hypotetickou filmovou scénu s letadlem “V hollywoodském filmu letadlo prolétne, střelba z kulometu, letadlo padá k zemi. V realističtějším podání by letadlo nejdříve letělo, létělo a létělo. Ale ve skutečně neorealistickém filmu bychom scénu letícího letadla museli zhlédnout alespoň dvacetkrát.”²³

Během několika hodin hraní Papers, Please hráč musí řádově zkontrolovat tisíce různých dokumentů a udělit stovky razítek o přijetí či odmítnutí do země. S tím, že dramatické události se dějí zcela výjimečně a spíše jen na pozadí denní rutiny. To je něco, co by v rámci klasického lineárního filmu z dramaturgického hlediska bylo nesmírně obtížné realizovat v rozumně stravitelné podobě. Kompetitivní dávkování obsahu však činí tuto situaci pro hráče snesitelnou či dokonce zábavnou.

²³ Zavattini (1961, str. 218)

9. Problém dokumentárního zobrazení mocného člověka

Jeden z obecně rozdílných trendů počítačových her od dokumentárního či neorealistického přístupu je časté zaměření se na postavy v mocenských pozicích. Z výše uvedených příkladů je *This War of Mine* výjimkou. Zajímavá je pozice v *Paper, Please*, kde je hráč jaksi drcen uprostřed - jeho život a práce závisí na vůli nadřízených, ale zároveň má jako migrační důstojník jasnou společenskou převahu nad lidmi, kteří se snaží překročit hranice

Pro dokumentární filmy je obecně příznačné se zabývat postavami, které jsou nějakým způsobem marginalizované - chudí, nemocní, političtí disidenti, etnické menšiny a další jedinci, kteří nejsou běžně v mainstreamových konzumních médiích vidět a slyšet. Dokumentární film se dokonce často zastává zvířat i přírody. Dokumentární film nám dává empaticky nahlédnout do trochu jiného světa, umožňuje nám lépe pochopit danou situaci často z poměrně intimní perspektivy.

Na druhé straně máme v dokumentárních filmech postavy v pozici moci - manažeři, CEOs, vojenští velitelé, vysocí politici a další. Ti se až na výjimky objevují v dokumentárních filmech v pozicích antagonistů či vedlejších postav. Což vnímám jako problém, protože právě strategická mocenská rozhodnutí "těch nahoře" zásadně ovlivňují a formují prostředí "těch dole."

Pohled na ně je často omezený a spoléhá, že divák má již předchozí představu o dané osobě či typu a jejím fungováním. Zpracování tak diváka utvrzuje v argumentech nastolených autorem. Pokud vyjde najevo něco překvapivého, nebývají to záležitosti spojené se strategickými rozhodnutími, která daná osoba vykonává, ale spíše šokující drzost a bezskrupuloznost aktéra v mocenské pozici. Zde je výčet několika způsobů vyobrazení mocných lidí v dokumentárním filmu:

Odmítnutí a pohled klíčovou dírkou

Typickým znakem mocných postav je jejich nedostižnost. *Roger and Me*, Michalem Moore je na tom postaven, kdy se celý film snaží sejít s CEO General Motors a pointa je odpojení od mikrofону, celá scéna je umocněna zvukovým efektem zapískání mikrofónového feedbacku. V dalších filmech, například *Capitalism with Love* je vyhozen před kancelářskou budovou na Wallstreet.

V dokumentu katarské televize Al-Jazeera *Goldman Sachs - The bank that Controls the World* pointuje finální scénou, dke vysoce postavený manažer banky po úvodní otázce na etičnost jednání souvisejícího s hypoteční krizí, zcela ustrne, zpanikaří, sundá si port a rozhovor definitivně utne.

V politické reportáži Spříznění volbou se před režisérem Karlem Vachkem zavřou dveře jednací místnosti a tak se filmař alespoň pokusí se symbolickou marností nahlédnout do jednání skrze klíčovou díрку ve dveřích.

Showman

V případě, že ekonomicky vlivná osoba svolí s natáčením a vystupuje otevřeně na kameru, často se jedná o případ showmanství. V mém dokumentu *Moje země nikoho sledujeme* excentrického aktivistu, přesvědčeného anarcho-kapitalistu a libertariána, který nemá problém se pochlubit se svým offshorovým schématem před kamerou. Na palubě soukromého letounu ukazuje na kameru certifikát o inkorporaci schránkové firmy v Hong Kongu a dozvíme se i že "... (to) ani nebylo moc drahé, celé to vyšlo na 3 000 Euro."

Taková scéna má svou výpovědní hodnotu, ale se o zobrazení systému skrze marginální až piktoreskní miniaturu.

Pozitivně neutrální portrét humanistického intelektuála, filantropa a patriota

Ve filmu *Hry prachu* se režisér Martin Mareček dostane při pražském zasedání Mezinárodního měnového fondu dostane až k Georgi Sorosovi, který otevřeně vysvětlí, že finanční trh funguje zcela mimo paradigma etiky, že je ve své podstatě amorální, tedy že mu nemůžeme přisuzovat vlastnosti, kterými běžně hodnotíme každodenní události. Scéna je tak v režii Sorose, který v krátké výseči vyzní jako starý, moudrý, relativizující intelektuál; žádný fakticky strategický know how postoj se nedozvíme.

Ve filmu *Občan Havel* (Koutecký, 2017) vyzní postava Václava Havla jako pokorný, lehce naivní, hodně pasivní (scéna s Milošem Zemanem), intelektuál. Film se zaměřuje na poeticko-sentimentální "lidské" kvality, nikoli na taktické principy moci.

V *Rozhovorech s Putinem* (2017) dává režisér Oliver Stone protagonistovi návodné otázky či přitakává, nerozporuje prokazatelné lži²⁴, a respondent ve výsledku vyzní jako velkorysý a pragmatický patriot.

Participativní dokument

Podle Nicholsova dělení jde o jeden ze šesti módů dokumentárního filmu, kdy se sám filmař stává strategickým hybatelem událostí, často jako součást provokace.²⁵

²⁴ Oliver Stone's Vladimir Putin interviews are accidentally revelatory; Todd VanDerWerff; VOX <https://www.vox.com/culture/2017/6/18/15814600/the-putin-interviews-showtime-review-oliver-stone>

²⁵ Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001. Str. 115-123, kapitola Participatory mode

Americká aktivistická dvojice The Yes Men Andy Bichlbaum (vlastním jménem Jacque Servin) a Mike Bonanno (Igor Vamos) staví své performance na vydávání se za korporátní funkcionáře či tiskové mluvčí. Během procesu tak adoptují a ukazují stereotypní atributy, které k dané pozici patří a dokáží je sabotovat (*The Yes Men*, 1999).

Podobný princip využili Vít Klusák a Filip Remenda v *Českém Snu* (2014), kde podrobně ukazují jednotlivé strategické mechanismy z oboru marketingu v kontextu přípravy mystifikační reklamní kampaně na otevření neexistujícího hypermarketu.

Tento participativní mód má velice blízko k dramaturgickým principům počítačových her, kde hráč také nahlíží do mechanismů prostředí, do které by se jinak sám nemohl dostat.

10. Business Simulator

Jeden z podžánrů strategických her je business simulator, kde se hráč ujímá vedení korporace.

Kanonickou hrou tohoto žánru je série her jednoduše nazvaných *Capitalism*. Hra simuluje fungování korporace na mnoha komplexní úrovních od human resources, reseach & development, marketing, až po fungování akciového trhu. Hráč tak může pochopit některé z mechanismů fungování korporací.



Velký nedostatek herní série *Capitalism* spočívá v tom, že korporátní systém simuluje jako systémový. Jinými slovy, ve hře není možné zvyšovat firemní zisk skrze podvody. Což je velmi nerealistické a výpovědní hodnota je ze společenské stránky velmi nepřesná, protože strategicky vedené podvodné či neetické jednání se ukazuje být běžnou součástí velkých korporací. Může se jednat o netransparentní vlastnické struktury za účelem daňové optimalizace přes offshore v daňovém ráji až po vědomou konspiraci vývoje podvodných technologií jako je například hojně medializovaná kauza

Dieselgate automobilky Volkswagen, kdy vyšlo najevo, že motory byly záměrně upravené, aby při měření ukazovaly menší emise než při normální provozu.²⁶ Případně kauza, kdy společnosti Google byla odebrána akreditace od Media Rating Councilu, protože ve svůj prospěch chybně vyhodnocovala funkčnost svých komerčních služeb DoubleClick.²⁷

Vytvořit dostatečně komplexní hru, která v realistické míře umožňuje simulaci korporátních konspirací je stále technicky a designově velice obtížně.

Jak současné východisko ale mohou být simulace dílčích konspirací, či konspirací, které fungují systematicky.

²⁶ Dieselgate Product Of Vast VW-BMW-Daimler Car Cartel Conspiracy, Fresh Report Says; Bertel Schmitt; Forbes;
<https://www.forbes.com/sites/bertelschmitt/2017/07/22/dieselgate-product-of-vast-vw-bmw-daimler-car-cartel-conspiracy-fresh-report-says/#4ccb2cf27ce8>

(navštíveno 30.8 2017)

²⁷ Two of Google's metrics have been suspended from a key accreditation service used to measure ads; Lara O'Reilly; Business Insider;
<http://www.businessinsider.com/google-doubleclick-suspended-from-media-rating-council-accreditation-2016-10>

(navštíveno 30.8 2017)

11. Fake It To Make It - simulace šíření fake news

Fenomén fake news je vnímán jako jeden z nejpálčivějších problémů současného západního světa. Dochází k postupné relativizaci všech zpravodajských faktů a veřejnost je čím dál tím více skeptická k oficiálním narativům.

Dokumentární film *Co dokáže lež* Tomáše Kudrny 2017 vypráví o fake news skrze narativ hybridní války mezi Ruskem a Západem. Film do určité míry vysvětluje některé základní mechanismy šíření alternativních informací na internetu, ale obecně je film orámován dramatickým motivem ruské hrozby. Divák tak může být logicky k prezentovaným faktům a narativům skeptický.

Jako výborný komentář k fake news je pak hra *Fake It To Make It*,²⁸ která simuluje prostředí internetu skrze interface fiktivního redakčního systému, který velice věrně připomíná skutečné interní rozhraní redakčních systémů internetového zpravodajství.

Hráčovým úkolem je spravovat webovou doménu, která hostuje určitý zpravodajský obsah a zároveň reklamu. Hráč dané články nepíše, ale přebírá (krade) je z jiných zdrojů. Články nejsou ve hře reprezentovány celkým textem, ale pouze titulkem, několika heslovitými a číselnými atributy, které vyjadřují ideologický a politický sentiment článku. Cílem je kompilovat takový obsah, který vyvažuje věrohodnost, konzistenci, dramaticčnost a zábavnost, čímž se pak dále odvíjí viralita a popularita spravovaného webu. Dále hráč může ovládat řadu falešných účtů na sociálních sítích, kam články postuje. Hra tak věrohodně emuluje ekosystém konspiračního webového zpravodajství skrze procedurálně generovaný mechanismus.

Jediná narativní linka ve hře je rámeček, kdy na samém začátku si hráč musí vybrat osobní cíl, čeho chce spravováním webu dosáhnout. Má na výběr ze tří možností: vydělat 200 \$ na hudební výbavu pro svoji kapelu, vydělat 400 \$ na zálohu na nájem, a nebo 1000 \$ na ojetý automobil.

²⁸ Hratelný odkaz: <https://www.fakeittomakeitgame.com> (navštíveno 30.8.2017)

Music equipment for your band: \$200

Deposit for your first apartment: \$400

A used car: \$1000

Patrioteer Extra

Articles 4 Credibility: 55/100

April 18

18 ●●●●●

You have **\$5,101.77**
[Show Expenses](#)

You met your goal!
Hooray!

[Site Dashboard](#)
[Copy Articles](#)
[Write An Article](#)
[Plant An Article](#)

All Sites
Options / Pause

Dashboard for Patrioteer Extra

1,219,309

LIKES

453,331

SHARES

1,476,780

VIEWS

\$3,774.52

REVENUE

Articles: 4

Revenue	Shares	Article	
\$0.00	0	Veterans Mistreated with Your Wasted Tax Dollars!	🗑️ ➕
\$1,079.70	125,771	Senator Mango Means Immigration and Crime!	🗑️ ➕
\$6.18	867	Police Brutality OUT OF CONTROL!	🗑️ ➕
\$2,688.64	326,693	Senator Mango Attacks Religious Leaders!	🗑️ ➕

Trending Topics

- Taxpayer Money Is Being Wasted
- Taxpayer Money Is Being Wasted
- Veterans Are Being Mistreated

12. Závěr

Dá se předpokládat, že interaktivní média budou stále více přirozenou součástí naší kultury. S narůstající komplexností sociálních vazeb bude také potřeba vytvářet nové kulturní artefakty, které dokáží novou komplexnost smysluplně reflektovat.

Pokud sociálně citliví, vnímaví a kritiční dokumentaristé nezačnou v nejbližší době adoptovat nové interaktivní technologie do své tvorby, reálně hrozí, že sociální dokument přestane být v informační době relevantní.

Zároveň bychom neměli k procedurálně generovaným dokumentárním simulacím přistupovat jako k něčemu zcela novému, ale uvědomit si, že myšlenkový základ sociálně angažovaných videoher se dá zřetelně odvodit od známých principů humanisticky orientované kinematografie nové vlny.

Prameny

Bibliografie:

Gaudenzi, Sandra. *The living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, doktorská práce. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London, 2013

MacCann R., Dyer. *Film: Montage of Theories*, 1961. ISBN: 0525471812

Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2001. ISBN: 0253214696

Dyer-Witheford, Nick; de Peuter, Greig. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Univ Of Minnesota Press, 2009. ISBN: 0816666113

Web: (všechny adresy naposledy zobrazeny 30.9.2017):

The Reversal Test: Eliminating Status Quo Bias in Applied Ethics; Bostrom
<https://nickbostrom.com/ethics/statusquo.pdf>

Dieselgate Product Of Vast VW-BMW-Daimler Car Cartel Conspiracy, Fresh Report Says; Bertel Schmitt; Forbes;
<https://www.forbes.com/sites/bertelschmitt/2017/07/22/dieselgate-product-of-vast-vw-bmw-daimler-car-cartel-conspiracy-fresh-report-says/#4ccb2cf27ce8>

Two of Google's metrics have been suspended from a key accreditation service used to measure ads; Lara O'Reilly; Business Insider;
<http://www.businessinsider.com/google-doubleclick-suspended-from-media-rating-council-accreditation-2016-10>

Mathematics and chess; <https://www.chess.com/chessopedia/view/mathematics-and-chess>

Oliver Stone's Vladimir Putin interviews are accidentally revelatory; Todd VanDerWerff; VOX
<https://www.vox.com/culture/2017/6/18/15814600/the-putin-interviews-showtime-review-oliver-stone>

Filmografie:

Co dokáže lež; ČR, 2017

Český Sen; Klusák, Remunda; ČR; 2004

Hry prachu; Mareček, ČR; 2001

Moje země nikoho; Rojík, Salaba; ČR, 2016

Občan Havel; Koutecký, ČR, 2017

The Putin Interviews; Stone; USA; 2017

The Yes Men; Servin, Vamos; USA; 1999

Seznam citovaných digitálních děl:

Age of Empires II; Ensemble Studios; 1999,
Capitalism; Enlight; USA; 1995

Fake it to Make it; Amanda Warner, USA; 2016

Papers, Please; Lucas Pope; USA; 2013

September 12th: A Toy World; NewGaming; Uruguay; 2003

Stronghold; Firefly Studios; Velká Británie 2001

This War of Mine 11bit Studios; Polsko; 2014