

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

(B8204) Filmové a televizní a fotografické umění a nová média

(8204R024) Produkce

**PRAKTICKÁ BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**NA POMEZÍ FILMU A VIDEO HRY**

**Klára Skřenková**

Vedoucí práce: MgA. Helena Bendová

Oponent práce:

Datum obhajoby: 15.9.2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

(B8204) Film, Television, Photography and New Media

(8204R024) Production

**BACHELOR'S THESIS**

**BETWEEN FILM AND VIDEO GAME**

**Klára Skřenková**

Thesis supervisor: MgA. Helena Bendová

Opponent:

Date of presentation and defence: 15.9.2020

Academic degree: BcA.

Praha, 2020

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

### **Na pomezí filmu a video hry**

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta



## **Abstrakt**

Video hry jako The Last of Us nebo Death Stranding, jsou AAA hry s vysokým rozpočtem, dobrým scénářem a kvalitním hereckým obsazením. Obě tyto hry však mají společnou hlavně jednu věc, a to filmové zpracování a způsob, jakým posouvají hranice a pravidla pro vyprávění příběhu, které určuje sám hráč.

## **Klíčová slova**

Video hry, Narace, Cut scene, cinematics, Death Stranding, Last of Us, Hideo Kojima, Interaktivita

## **Abstract**

Video games such as The Last of Us and Death Stranding are triple A video games with with good script and cast. Both of these games have also one thing in common, and that is cinematic storytelling and the way how they are trying to push the boundaries for narration, that that player can affect.

## **Keywords**

Video games, Narration, Cut scene, cinematics, Death Stranding, Last of Us, Hideo Kojima, interactivity

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala mé vedoucí práce, MgA. Heleně Bendové za cenné rady. Dál mé díky patří Jakobovi Prikrylovi a Vaškovi Rubešovi, a to za poskytnutí kvalitního zázemí zde na FAMU. Dále děkuji všem spolužákům, Báře, Matějovi, Vojtovi, rodičům a Františkovi.

1. Úvod .....	7
2. Vymezení pojmů .....	10
2.1. Ludologie vs naratologie .....	10
2.2. Video hra .....	10
2.3. Interaktivita .....	12
3. Narativní struktury .....	13
3.1. Zrod příběhových video her .....	13
3.1.1. Narativní struktura ve video hrách .....	14
3.1.2. Tradiční příběhy .....	15
3.1.3. Interaktivní tradiční příběhy .....	15
3.1.4. Příběhy s několika konci .....	15
3.1.5. Větvící se příběhy .....	15
3.1.6. Příběhy s otevřeným koncem .....	16
3.1.7. Hry plně ovládané hráčem .....	16
3.2. Narativní struktura ve filmech .....	16
4. Herectví a cinematics ve video hrách .....	19
4.1. Herectví .....	19
4.1.2. Motion Capture .....	20
4.2. Cinematics .....	24
5. Případové studie .....	28
5.1. The Last of Us .....	28
5.1.1. Do hloubky archetypů .....	28
5.1.2. Hrdinové jako z Hollywoodu .....	29
5.1.3. Filmové vyprávění ve hře .....	30
5.1.4. Cinematics jako vhodný doplněk .....	31
5.2. Death Stranding .....	31
5.2.1. Volnost a její limity .....	32
5.2.2. Herní a filmové hvězdy .....	32
5.2.3. Dobro na prvním místě .....	34
5.2.4. Mezi filmem a hrou .....	35
5.2.5. Jiný herní zážitek .....	36
5.2.6. Starý a nový způsob vyprávění .....	38
6. Závěr .....	40
7. Bibliografie .....	42

## 1. Úvod

„*Video hry nikdy nebudou umění*“, napsal ve své eseji respektovaný filmový kritik Roger Ebert<sup>1</sup>. Tato proklamace zcela jasně vypovídá o tom, jak často bývají video hry považovány za formu zábavy, která se umělecky nemůže rovnat filmům a jsou považované za nižší formu umění. Cílem této práce není tento názor explicitně vyvrátit, ale spíše poukázat na to, že jsou si tyto média v čemsi podobné, a že současná příběhová video hra dokáže kombinovat různé druhy umění a to zejména proto, že se inspiruje právě literaturou, výtvarným uměním a především kinematografií. Moderní video hry si totiž postupem času dokázaly osvojit mnoho filmových technik, které poté dovedly zkombinovat s tím, co je právě na nich unikátní, tedy především s interaktivitou, kterou zatím žádná jiná zábavní forma nedokáže využít v takové míře. Jak říká legendární vývojář Sid Meier<sup>2</sup>, video hra je vlastně jen série zajímavých rozhodnutí. Právě video hry totiž dokážou nabídnout systém voleb a postavit hráče před situace, kde se musí rozhodovat, díky čemuž se ponoří do děje a dostane možnost být jeho součástí. Přidejme k tomu filmové kvality, o kterých budu psát právě v této práci, a vznikne úplně nový druh příběhového vyprávění, které se při plném využití svých možností může neustále dál vyvíjet.

Vzhledem k tomu, že mé téma je velmi široké, budu se všem tématům věnovat spíše všeobecně, a to i proto, že bych se tomuto tématu chtěla věnovat i v budoucích letech. Považuji tedy tu práci jako takový základ pro mou budoucí diplomovou práci. Zde se zaměřím primárně na naraci a pokusím se popsat jak dramatické, potažmo filmové vyprávění ovlivnilo to herní, a to tím, že využiji poznatky předních filmových teoretiků, jako je David Bordwell, Linda Aronsonová a Syd Field. Následně stručně popíšu i další zásadní techniky, které vycházejí z kinematografie a které neodmyslitelně patří k dobrému filmovému příběhu. Jsou to herecká akce (režie, dobrý herecký výkon) a práce s kamerou (cinematics) a jak se postupně tyto metody vyvíjely do té míry, aby mohly mít právě filmové

---

1 EBERT, Roger. Video Games can never be art. *RogerEbert.com* [online]. April 16, 2010 [cit. 2020-08-03]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

2 Rollings & Morris 2000, s. 38



kvality, na které jsme standardně zvyklí u filmové tvorby. Pro herní vývojáře to však zpočátku nebylo vůbec snadné, protože se vyrovnávali hlavně s technologickými limity, které jim nejvíce bránily v kreativní svobodě. Postupem času však tato omezení vymizela a tvůrci video her dnes mají nepřeborné množství možností, které se snaží využít nejlépe, jak mohou. A odvyprávět tak co možná nejlepší možný příběh.

Hráči video her založených na příběhu navíc od hry už nevyžadují pouze a jen kvalitní vizuální stránku, ale chtějí i dobrý příběh s realistickými postavami. Tím se tedy od klasických filmů příliš neliší. Zcela zjednodušeně lze tedy říct, že diváci i hráči chtějí totožnou věc: dobrý scénář, který je dobře zrežirován, dobře zahrán, a dobře vypadá. Jedinou herní výhodou, kterou se zatím kinematografii nepodařilo plně využít, je pak ona interaktivita, na které jsou hry v základu založené.

Po popsání výše zmíněných filmových technik se přesunu k analýze dvou na příběhu a filmovosti postavených video her, a to *The Last of Us* a *Death Stranding*, kde se pokusím s pomocí předchozích poznatků dokázat, jak moc jsou nebo nejsou tyto hry filmové a že kvalitativní hranice mezi filmem a video hrou se postupně začínají vytrácet. Tyto dvě hry jsem si vybrala proto, že první zmíněná, *The Last of Us* z roku 2013, určitým způsobem nastavila narativní standard, ke kterým se mnoho budoucích her snažilo přiblížit. Jako druhou hru jsem potom zvolila *Death Stranding* z roku 2019, která se liší tím, že je to tzv. open world game, na rozdíl od *The Last of Us*, která obsahuje čistě lineární příběh. Tyto dvě hry se obě odehrávají v dystopickém světě, ale markantně se liší ve své herní mechanice, která je pro výstavbu každého příběhu zásadní. Obě hry se také řadí mezi tzv. AAA hry, tedy hry s vysokým rozpočtem, které by se daly připodobnit velkým hollywoodským studiovým filmům, čímž se jejich možný dosah výrazně zvyšuje.

Ráda bych také zdůraznila i neustále stoupající popularitu video her. Video herní průmysl se právě nyní stává největším zábavním průmyslem na světě a to i přes to, že nemá na první pohled takové kouzlo a půvab jako průmysl filmový nebo hudební. Premiéry her nedoprovází opulentní show s červenými koberci a press junkety se zvučnými hollywoodskými jmény. Video herní průmysl je ale už nyní větší než ten filmový a hudební dohromady. V roce 2018 celosvětové filmové tržby dosahovaly téměř 42 miliard, ty hudební potom v tržbách dosáhly necelých 20

miliard. Video herní průmysl letos očekává zisk v hodnotě 152 miliard dolarů<sup>3</sup>. Dalším příkladem toho, jak moc video herní průmysl tiše válkuje ten filmový, jsou i čísla v současnosti tržebně nejúspěšnějšího filmu všech dob *Avangers: Endgame*, který měl premiéru v dubnu 2019 a jen za první víkend utržil rekordních 858,373,000 dolarů, přičemž v roce 2013 utržili tvůrci video hry *Grand Theft Auto V* za první tři dny prodejů jednu miliardu dolarů<sup>4</sup>.

Dalším důkazem stoupající popularity video her může být i srovnání sledovanosti dvou prestižních udílení cen, tedy filmových Oscarů, a video herních Video Games Awards. Předávání filmových cen sledovalo v roce 2020 živě 23,6 milionu diváků, těch herních potom ve stejném roce 17 milionů<sup>5</sup>. Ačkoliv v tomhle případě filmový průmysl zvítězil, pro ten herní jde o velice solidní číslo.

V této práci bych tedy ráda došla k závěru, že příběhové video hry a filmy mají mnoho společného, a přesto, že jde o odlišné médium, tak jsou si rovnocenné, a to po příběhové, ale i umělecké stránce.

---

3 STEWART, Samuel. Video game industry silently taking over entertainment world. *Ejinsight* [online]. October 22, 2019 08:33 [cit. 2020-08-03]. Dostupné z: <https://www.ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world>

4 STEWART, Samuel. Video game industry silently taking over entertainment world. *Ejinsight* [online]. October 22, 2019 08:33 [cit. 2020-08-03]. Dostupné z: <https://www.ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world>

5 PORTER, Rick. TV Ratings: Oscars Fall to All-Time Lows. *The Hollywood Reporter* [online]. February 10, 2020 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/oscars-hit-all-time-low-tv-ratings-sunday-feb-9-2020-1278364>

a SHANLEY, Patrick. Why Aren't Video Games as Respected as Movies? *The Hollywood Reporter* [online]. December 14, 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/why-arent-video-games-as-respected-as-movies-1067314>

## 2. Vymezení pojmů

### 2.1. Ludologie vs naratologie

Vzhledem k tomu, že jde o teoretickou práci, je důležité vymezit i několik termínů. Přesto, že nejde o práci, která by se přímo věnovala teorii video her, pro účely této práce bych alespoň ráda definovala dva směry, kterým se herní teoretici vydali.

V okamžiku, kdy hry začaly obsahovat nějakou formu vyprávění, se začaly vyvíjet do úplně nového média, které umožňuje vyprávět příběhy. Jakmile se tento trend příběhových video her zavedl a ustálil, video herní teoretici se rozdělili na dva myšlenkové tábory. Prvním z nich je ludologie, druhým potom naratologie (teorie vyprávění).

Ludologové tvrdí, že kombinace vyprávění a video her si jsou v přímém rozporu, protože odstraňuje to, na čem jsou hry založené, tedy interaktivitu. Podle nich by se hry měly soustředit pouze a jen na gameplay a narativní stránku úplně vypustit. Na druhé straně naratologové věří, že hry jsou právoplatným narativním médiem a mělo by se k nim tak přistupovat. Video hry jsou tedy podle nich novou formou vyprávění, které mají schopnost vyprávět unikátní příběhy a to právě s pomocí interaktivity.<sup>6</sup>

Nicméně jak shrnuje video herní teoretik Rune Klevjer: „*Hraní her, které jsou založené na příběhu, je volbou.*”<sup>7</sup>

### 2.2. Video hra

Co je vlastně video hra a jak se liší od ostatních médií? Přesto, že teorie her, tedy již zmíněná ludologie, je relativně mladou vědou, tak formálních definic video her je hned několik. Už v roce 1978 v knize *The Grasshopper* definoval filosof

---

<sup>6</sup> BILL, Chelsea. *Maintaining Player Immersion within Cinematic Storytelling Techniques in Videogames*. Savannah, 2015. Thesis - Degree of Master of Fine Arts in Animation. Savannah College of Art and Design.

<sup>7</sup> Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. KLEVJER, Rune a Frans MÄYRÄ. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference: In Defence of Cutscene*. Tampere: Tampere University Press, 2002, 191 - 202.

Bernard Suits<sup>8</sup> hru jako pokus překonávat zbytečné překážky. Tracy Fullerton potom definovala hru jako „uzavřený, formální systém, který zapojuje hráče do strukturovaného konfliktu a řeší jeho nejistotu s nerovným výsledkem<sup>9</sup>“ a dále popsala několik elementů, které hru tvoří a odlišují ji od ostatních druhů médií.

**Formální elementy:** Prvky, které hru odlišují od jiných typů médií: pravidla, postupy, hráči, zdroje, cíle, hranice, konflikt a výsledek.

**(Dynamické) systémy:** Metody interakce, které se vyvíjejí s průběhem hry.

**Struktura konfliktu:** Způsobem, jakým hráči interagují.

**Nejistota:** Interakce mezi náhodností, determinismem a hráčovou strategií.

**Proměnný výsledek:** Jak hra končí? Vyhraje hráč, prohraje, nebo dojde k něčemu úplně jinému?

Co se týče technické definice, tak pojmem video hra se označuje druh zábavního softwaru, který vyžaduje určité uživatelské rozhraní jako třeba monitor či jinou obrazovku, touchscreen nebo virtuální headset pro poskytnutí vizuálního zážitku. Elektronické systémy umožňující hraní video her se nazývají platformy (používá se i termín systémy)<sup>10</sup>. Mezi první komerčně využívanou platformu patřily arkády, video herní automaty, jejich popularita dosáhla svého vrcholu na konci 80. let, kdy přišel nástup dalších platform, jimiž byly domácí (herní) konzole a domácí počítače.<sup>11</sup> Pro účely této práce se budu věnovat primárně hrám určeným pro herní konzole, protože obě analyzované hry jsou tituly, které byly vydány exkluzivně pro PlayStation 3 a 4.

Vzhledem k rozsahu tématu se také budu věnovat pouze určitým herním žánrům, primárně akčním adventurám<sup>12</sup>, které do velké míry stojí na příběhu, čímž

---

8 SUITS, Bernard Herbert. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press, 1978. ISBN 978-1551117720.

9 FULLERTON, Tracy. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 2.vydání. Morgan Kaufmann, 2008. ISBN 978-0240809748.

10 Některé hry jsou určeny jen pro jednu danou platformu, jiné hry vychází na dvou i více platformách zároveň.

11 Mezi další platformy můžeme zařadit třeba ruční konzole, webové prohlížeče, mobilní telefony a VR headsety.

12 Adventura je herní žánr, který vychází primárně z literatury, při které hráč ovládá hlavní postavu a prozkoumává herní svět, kde se setkává s různými druhy hádanek.

se liší od jiných žánrů, jako jsou například strategie, sportovní hry nebo simulátory, které obsahují minimální, nebo vůbec žádný příběh.

### 2.3. Interaktivita

Rob Cover tvrdí, že interaktivita podle něj není novým pojmem doprovázejícím pouze digitální technologie, nýbrž termínem zahrnujícím touhu publika po participaci na textuální podstatě díla, která lidstvo provází od dávné historie. Digitální technologie jsou podle něj pouze nástrojem, jež nám participaci usnadňují a umožňují v dosud nebývalé šíři<sup>13</sup>.

Co tedy činí příběh interaktivním? V interaktivním vyprávění bychom měli být nějakým způsobem v interakci s příběhem. Znamená to ale, že jsme v interakci s knihou, když ji čteme a otáčíme stránky? Dobrým příkladem toho může být „interaktivní“ kniha od Marka Z. Danielewského – *House of Leaves*<sup>14</sup>, která obsahuje příběhy v příběhu, příběhy, které se vyprávějí i v poznámkách pod čarou, některé pasáže jsou psané vzhůru nohama či zrcadlově. Ale to, že čtenář knihu obrací vzhůru nohama a čte s pomocí zrcátka, příběh ještě nedělá interaktivním. Čtenář je v interakci pouze s knihou jako objektem, nikoliv s příběhem. Co se týče video her, příběh nemusí poskytnout hráči definitivní kontrolu nad tím, jak se hra bude vyvíjet. Hráči jen mají možnost být v přímé interakci s příběhem a na finální příběh to ani nemusí mít vliv. Jako příklad uvedu hru *Final Fantasy VII*. Činy hráče nijak neovlivní závěr hry, ale hlavní postava může prozkoumávat svět podle libosti, mluvit s NPC (non-playable characters), zjišťovat hlubší informace o herním světě, nebo třeba pomoci v některých dobrovolných misích (side missions/quests).

---

<sup>13</sup> COVER, Rob. Interaktivní publikum. Masarykova univerzita: Mediální studia. Brno 2007.

<sup>14</sup> JOHN, Philip St. Ukázka grafické podoby knihy *House of Leaves*. In: *The Stinging Fly* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://stingingfly.org/2016/11/01/house-leaves-mark-z-danielewski/>

### 3. Narativní struktury

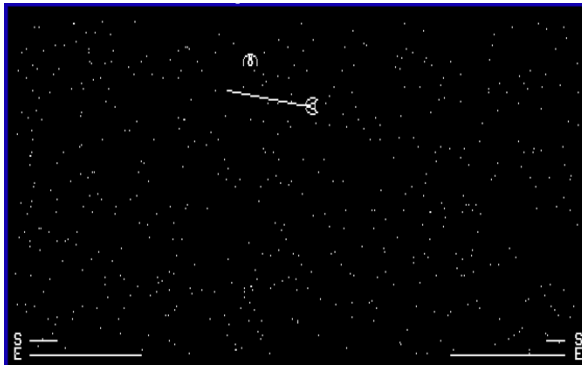
#### 3.1. Zrod příběhových video her

Stejně jako u kinematografie, ani video hry při svém vzniku neobsahovaly žádný příběh. Jen těžko se dá první film bratrů Lumiérů *Dělníci odcházející z Lumièrovy továrny* z roku 1895 považovat za narativní a to samé platí i o jejich dalších snímcích, které mají víc podobnosti s observačním dokumentem, než s čímkoliv jiným. Vyprávění se ve filmech začalo objevovat až později<sup>15</sup> a stejně tomu bylo i u video her.

V roce 1962 vznikl na MIT vesmírný bojový multiplayer, vůbec první video hra, počítačová hra *Spacewar!*. V této době ještě neexistovalo žádné paměťové uložení, takže hra nemohla obsahovat žádné dlouhé texty a ve své podstatě byla graficky velmi jednoduchá. V následujících letech, kdy nastal obrovský boom arkádových her v čele se hrou *Pong* z roku 1972, zůstávala situace stejná a vysvětlení nějakého příběhu, pokud existoval, se objevilo maximálně na boční straně arkády. Zásadní byl však rok 1976, kdy byla vydána hra *Colossal Cave Adventure*, vůbec první textová hra. Tato hra spadala do žánru interaktivní fikce. Tyto hry neobsahovaly žádnou grafiku, šlo pouze a čistě o textovou hru, kdy si hráč přečetl příběhovou pasáž, a následně hru „ovládal“ pomocí jednoduchých frází, jako „ano“ „jít vlevo“, nebo „použít meč“. Pokud hráč nepoužil správnou frázi, objevila se chybová hláška, což vedlo k velké frustraci mnoha hráčů. Byly to ale právě tyto hry, ve kterých se poprvé objevil systém voleb, které se rozvětvovaly podle rozhodnutí hráčů, a které následně vedly k několika možným koncům. Zde jde také vidět snaha herních vývojářů využívat možnosti nových technologií. Kvůli technologickým limitům ještě nedošlo k propojení s audiovizí, ale v počátku byla snaha video hru zkombinovat alespoň s literaturou.

---

<sup>15</sup> Historici se nicméně stále nemohou shodnout, zda první film s narací byl už v roce 1896 *The Cabbage Fairy* od Alice Guy-Blaché či *Velká vlaková loupež* od Edwina S. Portera z roku 1903.



Obr.1 – Computer space!<sup>16</sup>



Obr.2 – Colossal Cave Adventure<sup>17</sup>

Když už to zdokonalující hardware dovolil, začaly se objevovat barevné adventury, které ale obsahovaly velmi prostý dej, kdy šlo většinou o to vysvobodit princeznu v nesnázích (*Donkey Kong*, 1982), nebo zachránit svět. V této době dokonce začaly vycházet i první RPG (*Ultima I: The First Age of Darkness*, 1981), tedy hry na hrdiny, které jsou postavené na vytváření vlastních postav a možnostech voleb. Přesto, že jde o velmi stručný pohled do historie prvních příběhových videoher, mým cílem bylo zde dokázat, že se tvůrci her opravdu snažili využívat potenciál nových technologií, a jakmile to bylo možné, mohli začít tvořit hry s komplexním dějem, což bude vidět na případové studii hry *Death Stranding*.

### 3.1.1. Narativní struktura ve video hrách

Podle knihy *Interactive Storytelling for Video Games* se způsob vyprávění ve video hrách dá rozdělit na spektrum obsahující 6 základních forem vyprávěcích technik. Je ale důležité zmínit, že jde o spektrum a tudíž většinu her nelze zaškatulkovat do pouze jedné formy a ve velké části případu se formy překrývají<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> ACKERMAN, Dan. Explore the groundbreaking Colossal Cave Adventure, 41 years on. In: *Cnet* [online]. 2017 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/news/a-groundbreaking-computer-game-returns-41-years-later/>

<sup>17</sup> Spacewar. In: *DOS Games* [online]. 2017 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://dosgames.com/game/spacewar/>

<sup>18</sup> LEBOWITZ, Josiah a Chris KLUG. *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Burlington, MA: Focal Press, c2011. ISBN 02-408-1717-6.

### **3.1.2. Tradiční příběhy**

Vůbec nejtradičnější forma vyprávěcí techniky, kde neexistuje interaktivita. Příběh zůstává beze změny, tudíž mluvíme hlavně o knihách a filmech. Je jedno, kolikrát si danou knihu přečteme nebo kolikrát se na film podíváme, příběh zůstává neměnný. Možným příkladem můžou být hry, které vznikly jako herní doplněk k nově vycházejícím filmům, což byla velmi populární merchandisová taktika v 90.let.

### **3.1.3. Interaktivní tradiční příběhy**

Tato forma vyprávěcí techniky dovoluje hráčům určitou svobodu, aby byli v interakci se světem kolem či s NPCs, nicméně hlavní příběh zůstává zcela neměnný a hráč na něj nemá vliv. Příkladem můžou být čím dál tím populárnější walking simulátory jako například kritiky chválené hry *What Remains of Edith Finch* (developer Annapurna Interactive), *Firewatch* (developer Campo Santo) či *Gone Home* (The Fullbright Company) nebo populární hry jako *Uncharted*, *The Last of Us* (obojí developer Naughty Dog) či *God of War* (developer Santa Monica Studio).

### **3.1.4. Příběhy s několika konci**

Tento druh vyprávění je téměř identický s předchozí technikou, nicméně konec hry je podmíněný tím, jaká rozhodnutí hráč v určitých herních situacích učiní. Volba může být zcela vědomá či automatická podle stylu hraní. Příkladem může být *Star Wars: Knights of the Old Republic* (developer BioWare), *Shadow of Chernobyl* (developer GSC Game World), *Bioshock* (Developer 2K).

### **3.1.5. Větvící se příběhy**

Hráč se během hraní musí neustále rozhodovat. Každé rozhodnutí má pak vliv na směřování děje, někdy nepatrný, jindy zase naopak obrovský. Příkladem mohou být hry Davida Cage jako *Heavy Rain*, *Detroit: Become Human* (obojí



developer Quantic Dream), dále třeba *Life is Strange* (developer Square Enix) nebo populární herní série *The Walking Dead* (developer Telltale). O tuto vyprávěcí techniku se ve filmu pokusili tvůrci Black Mirror s jejich samostatnou epizodou *Black Mirror: Bandersnatch*, která vyšla na Netflixu. Šlo o interaktivní film, který ale od kritiků sklídl smíšené reakce<sup>19</sup> Diváci mají v několika částech filmu na výběr ze dvou možností a mohou rozhodnout, co by měla hlavní postava udělat. O něco podobného se pokusil i vůbec první interaktivní film a to Kinoautomat českého tvůrce Radúze Činčery, který se představil v československém pavilonu na světové výstavě EXPO'67 v Montrealu.

### **3.1.6. Příběhy s otevřeným koncem**

Tato forma vyprávěcí techniky kombinuje všechny předešlé s tím, že jde většinou o obrovské herní světy, kde rozhodování hráče není na první pohled tak patrné a více než výběr mezi možnostmi A nebo B hru ovlivňuje dlouhodobý styl a chování hráče. Příkladem může být například Honor (čest) systém ve hře *Red Dead Redemption 2* nebo v dalších hrách, jako *Zaklínač*.

### **3.1.7. Hry plně ovládané hráčem**

Zde má hráč naprostou kontrolu nad tím, co bude dělat. Jde například o hry ze série *The Sims* (developer Maxis), či *Minecraft*.

## **3.2. Narativní struktura ve filmech**

Už Aristoteles tvrdil, že vše musí mít začátek, prostředek a konec. Gustav Freytag pak v roce 1863 při analyzování starořeckého a shakespearovského dramatu jeho tvrzení rozšířil, když drama rozdělil do pěti částí, které označuje jako dramatický oblouk. Ten nese základní prvky, jimiž jsou expozice, kolize, krize,

---

<sup>19</sup> Black Mirror: Bandersnatch. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://www.rottentomatoes.com/tv/black\\_mirror/52530](https://www.rottentomatoes.com/tv/black_mirror/52530)

peripetie a katastrofa<sup>20</sup>. Co se týče filmové výstavby, tu potom definoval Syd Field jako základní tříaktovou strukturu, v jeho pojetí tedy jako expozice (setup), konfrontaci (confrontation), a rozuzlení (resolution)<sup>21</sup>. První akt, tedy expozice, představuje svět, postavy, jejich cíle, ale i konflikty nebo překážky, které jim v dosažení brání. Druhý akt pak nastavuje překážky, aby bylo pro postavy těžší cíle dosáhnout, čím dochází ke konfliktu. Třetí akt potom zakončuje příběh dosažením cílem, popřípadě jeho neúspěchem.

Linda Aronsonová potom tuto základní strukturu o třech dějství ještě upravuje a uvádí tzv. „Konvenční narativní strukturu, kterou popisuje jako *„...chronologicky vyprávěné tříaktové dílo s lineární chronologickou strukturou, jedním příběhem a jednou postavou, která se vydává na napínavou cestu za nějakým cílem.“* (2015, s. 44)<sup>22</sup>. Aronsonová dále pokračuje s rozdělením paralelních struktur, které dělí do dalších šesti typů, všechny ale vychází právě z té konvenční struktury. Spojuje je i to, že všechny pracují s více časovými rovinami jako například s nelineárním vyprávěním či flashbackem. Následně uvedu velmi stručné definice, které následně využiji v kapitole věnované případovým studiím, abych se pokusila dokázat, že herní narace se řídí i těmito základními vyprávěcími strukturami používaných ve filmech.

Aronsonová paralelní struktury dělí do dvou bloků, a to filmy bez skoků v čase (1.), a ty se skoky v čase (2.).

## 1. Filmy obvykle bez skoků v čase

a) Mozaika příběhů (tandem narrative) - Filmy v této formě obsahují rovnocenné příběhové linie, které se odehrávají souběžně. **Příklady:** Magnolia, Prostřihy

---

<sup>20</sup> FREYTAG, Gustav. *Technika dramatu*. Praha: Ústav pro učební pomůcky průmyslových a odborných škol, 1944

<sup>21</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

<sup>22</sup> ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století: základy scenáristiky*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

b) Příběhy se skupinovým hrdinou (Multiple Protagonist narrative) - tyto filmy obsahují více protagonistů, které svede dohromady společné dobrodružství. Tyto filmy jsou často o rodinách, o reunionech nebo i misích.

**Příklady:** Zachraňte vojína Ryana, Little Miss Sunshine)

c) Filmy dvojí cesty (double journey narrative) - Zde jsou dva stejně důležité protagonisté, kteří k sobě mají nějaký vztah, a kteří se k sobě buď přibližují, nebo vzdalují, či se pohybují souběžně. **Příklady:** Hledá se Nemo, Skrytá identita, Zkrocená hora

2. Filmy se skoky v čase – všechny tyto kategorie Aronsonová ještě rozděluje do dalších podkategorií, ale pro účely této práce nám stačí jen všeobecnější definice.

d) Flashback narrative – vyprávění s flashbaky – Nelineární časová vyprávění, které obsahují jednoho hrdinu. **Příklady:** Fight Club, Milionář z chatrče

e) Consecutive stories narrative – sled příběhů – Zde se jedná o rovnocenné samostatné příběhy, které se na konci navzájem propojí

**Příklady:** Pulp Fiction, Run Lola Run

f) Hybridní forma (Fractured tandem narrative) - Zde jde o rovnocenné příběhy, které jsou časově roztrženy, časové události tedy nejsou sjednoceny, cílem je potom docílení emotivního vyvrcholení.

**Příklady:** 21 gramů, Crash, Babel

## 4. Herectví a cinematics ve video hrách

### 4.1. Herectví

Stejně jako filmy, i hry ušly dlouhou cestu, než se u nich začala objevovat tak kvalitní zvuková stránka, jakou známe teď. První zvukový film, Jazzový zpěvák z roku 1927, vznikl 32 let po vůbec prvním filmu. První video hra vyšla v roce 1962 a i když už obsahovala základní bitové zvuky, práce s hlasovým herectvím přišla až o mnoho let později, což bylo zapříčiněno zejména technologickým omezením a malým paměťovým úložištěm, na kterém nebylo možné uchovávat příliš mnoho dat. Rané arkádové hry tedy obsahovaly pouze jednoduché zvukové efekty, díky novým a čím dál tím lepším technologiím se však i to začalo měnit. První hra, která obsahovala hlas, i když zautomatizovaný, byla japonská arkádová hra *Stratovox* z roku 1980<sup>23</sup>, v japonštině trefně pojmenovaná jako *Speak & Rescue*, do níž tvůrci zakomponovali umělou formu řeči, tedy syntézu řeči. Dalším zásadním milníkem potom byla další arkádová hra *Sinistar* z roku 1982, která už obsahovala reálný lidský hlas<sup>24</sup>. Jde o první hru, která obsahovala stereo zvuk a stylizovaný hlas poskytl rozhlasový hlasatel John Doremus.

Další zásadní okamžik pak nastal v roce 1983, kdy se na trh dostala hra *Dragon's Lair*, kterou vytvořil Dan Bluth, bývalý animátor studia Disney. Tato hra obsahovala ručně animované sekvence podobné těm od studia Disney a vyprávěla klasický příběh o záchraně princezny před zlým drakem. *Dragon's Lair* obsahovala předtočené video sekvence, v nichž vůbec poprvé zazněl reálný lidský hlas, i když šlo pouze o různá citoslovce<sup>25</sup>.

---

<sup>23</sup>Gaming's most important evolutions [online]. 2010 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/gamings-most-important-evolutions/>

<sup>24</sup>I AM SINISTAR. *YouTube* [online]. Kanál uživatele: Sestren NK, 2008 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S-XEINagmaU>

<sup>25</sup>Dragon's Lair gameplay 1. *YouTube* [online]. Kanál uživatele: artistcaleb, 2013 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=jQBfQoS9ek8>

Revoluce hlasového herectví pak začala v roce 1998 a to díky hře *Metal Gear Solid* (developer Konami), která nejen že zpopularizovala žánr stealth her<sup>26</sup>, ale nabídla i vysoce kvalitní dabing a hlasové herectví. Každá replika, ať už od hlavní postavy, nebo jen změť slov ve vysílačce, byla nahrána s profesionálními herci. Přestože kvalita grafiky ještě nebyla na takové úrovni, aby postavy mohly ukazovat své emoce skrz výraz a mimiku, díky voice-actingu se to přeci jen podařilo. *Metal Gear Solid* napsal a zrežíroval Hideo Kojima, jenž bývá mnohými označován za herního *auteura* a jednoho z největších průkopníků videoherního vyprávění<sup>27</sup>. Tato hra už v roce 1998 světu ukázala, že kvalitní herecká akce je pro dobré odvyprávění příběhu naprosto zásadní a nastavila tak standard hlasového herectví pro budoucí video herní tituly (Lebowitz, Klug, 2011, s.26).

#### 4.1.2. Motion Capture

Jakmile začalo být užívání profesionálních herců pro potřeby voice-overu zcela běžné, vývojáři začali vymýšlet další techniky, které by hereckou akci ještě zlepšily a dopřály tak hráčům ještě silnější emoční zážitek.

Motion Capture (MoCap) je technologie, která nasnímá reálný živý pohyb, který následně přivede do digitálního modelu. Předchůdcem této techniky pak byla rotoskopie, tedy animační technika, kdy se filmový záběr okénko po okénko překresluje.

Bojová hra *Virtua Fighter 2* z roku 1994 byla první hra, která MoCap využila, což shrnuje Yu Suzuki, režisér hry takto: „*S rozpadem Sovětského svazu se americký simulační průmysl přesunul do soukromého sektoru, takže načasování bylo perfektní. Mohli jsme si dovolit utratit jen 5000 jenů za čip (čip umožňující mapovat strukturu, pozn. KS), a čip, který Američané používali v simulátoru pro lety se stíhačkami stál několik miliard jenů. Nabídli nám levnější sériově vyráběný*

---

26 Tichý styl hraní se snahou nevzbudit pozornost svých protivníků

27 CHEN, Adrian. Hideo Kojima's Strange, Unforgettable Video-Game Worlds. *The New York Times Magazine* [online]. March 3, 2020 [cit. 2020-08-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2020/03/03/magazine/hideo-kojima-death-stranding-video-game.html>

čip, který tehdy stál 200 000 milionů jenů, takže nám už jen zbývalo vyrovnat finanční rozdíl. Nakonec se ze hry stal hit a herní průmysl jako výsledek získal tento hromadně vyráběný čip<sup>28</sup>

Poté, co se MoCap stal dalším standardem ve video herní tvorbě, vývojáři stále hledali cesty, jak tuto techniku ještě zlepšit. S novinkou tedy přišlo herní studio Rockstar, které se ve svých hrách inspirovalo filmovými žánry nebo dokonce konkrétními filmy. Za sebou mělo úspěšné hry jako *Grand Theft Auto: Vice City* (17,5 milionů prodaných kopií<sup>29</sup>) z roku 2002 či *Red Dead Redemption* (15 milionů prodaných kopií<sup>30</sup>) z roku 2010, které obě vycházely z populárních žánrových filmů. U *GTA: Vice City* byla jasná inspirace filmem *Scarface* (1983)<sup>31</sup> či seriálem *Miami Vice*. U *Red Dead Redemption* je pak patrná inspirace westernovými snímky. Společnost Rockstar se filmovým vyprávěním inspirovala i u hry *L.A.Noire* a jak napovídá její název, jde o hru s kriminální zápletkou inspirovanou žánrem film noir. Přestože prodeje hry dosáhly jen 5 milionů kusů<sup>32</sup>, což je o podstatně nižší číslo než u předchozích her Rockstaru, hra se do herních dějin zapsala díky inovativním postupům na poli herního herectví a nové technologii snímání obličeje nazvané MotionScan<sup>33</sup>. Tato technologie, vyvíjena samotným Rockstarem, využívala 32 kamer s vysokým rozlišením, které byly rozestavěny kolem herce a snímaly ve 3D 30 snímků za vteřinu, díky čemuž bylo možné zachytit i ty nejdrobnější změny ve výrazu obličeje. Každá postava ve hře pak byla nasnímaná s pomocí MotionScan, ve hře se přitom objevuje více než 400 herců. Na příkladu *L.A. Noire* je patrné, jak moc se herní vývojáři snažili svůj příběh ztvárnit co nejlépe

---

<sup>28</sup> VF20th Anniversary Site: The Interviews. *Virtual Fighter.com* [online]. 2014 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://virtuafighter.com/threads/vf20th-anniversary-site-the-interviews.19637/>

<sup>29</sup> "Take-Two Interactive Software, Inc. Recommendation of the Board of Directors to Reject Electronic Arts Inc.'s Tender Offer. *Take-Two Interactive Software, Inc* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://web.archive.org/web/20080408234728/http://taketwovalue.com/documents/TTWO\\_Value.pdf#page=12](https://web.archive.org/web/20080408234728/http://taketwovalue.com/documents/TTWO_Value.pdf#page=12)

<sup>30</sup> MAKUCH, Eddie. Red Dead Redemption 2: Take-Two Talks Competition With GTA Online, Marketing Support, And More. *GameSpot* [online]. 2017 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/red-dead-redemption-2-take-two-talks-competition-w/1100-6447645/>

<sup>31</sup> Referencí na *Scarface* je ve hře hned několik, například poslední misi hry, která kopíruje závěrečnou přestřelku v Tonyho paláci.

<sup>32</sup> *Take-Two News Release* [online]. 2012 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20180919123221/http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=1656159&highlight=>

<sup>33</sup> L.A. Noire: "The Technology Behind Performance." *YouTube* [online]. Název kanálu: Rockstar Games, 2010 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=q2EG5J05048>

realisticky a podpořit tak nasnímáním jejich výrazu i hlasový přednes. Steve Boxer ve své recenzi pro britské noviny Guardian napsal: „V minulosti se objevilo už mnoho her, které byly filmového ražení, co tedy umožnilo L.A. Noire udělat tak transcendentální skok? Nevyhnutelně jde o technologii: Nový systém MotionScan používaný k zachycení hereckých výkonů jednoduše přináší přesvědčivější animaci obličejů než jakákoliv jiná hra před tím.“<sup>34</sup>Hra dostala v recenzi nejlepší možné hodnocení a Boxer zde chválí především právě podobnost s filmovou tvorbou.

Přestože byl MotionScan zcela zásadní pro vývoj, bylo využití této technologie velice komplikované a nákladné, protože každá kamera stála 6000 dolarů, což se výrazně podepsalo i na rozpočtu hry, který činil 50 milionů dolarů. Zároveň bylo komplikací i velké množství dat, každá vteřina zachycená pomocí MotionScanu potřebovala 1GB dat<sup>35</sup>. I proto se MotionScan v dalších videohrách už nepoužíval. Přesto právě tahle technologie potvrdila, že v herním průmyslu existují velké snahy herní postavy co možná nejvíce „polidštit“ a ztvárnit je co nejreálněji.

Colin Urquhart, zakladatel společnosti DI4D, která se zaměřuje na mo-cap obličejů, pro magazín DCV Develop shrnuje důvod rostoucí poptávky herního sektoru o hyperrealistickou animaci takto: „Potřeba věrné úrovně realismu, a to zejména animaci obličejů, je něco, o co vývojáři neustále usilují.“ DI4D se podílela mimo jiné i na video hrách *The Last of Us: Part II*, sérii *Far Cry* či *Call of Duty*, ale i na filmech jako *Blade Runner 2048*<sup>36</sup>.

Urquhart dále dodává: „Zvyšující se věrnost nasnímání a realistická grafika ve video hrách znamená, že herecká kvalita výkonu, a tím pádem i režie, je ve

---

<sup>34</sup> BOXER, Steve. LA Noire – review. *The Guardian* [online]. 2011 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/16/la-noire-game-review>

<sup>35</sup>BORKOWSKI, Alex. The facial mo-cap in 'LA Noire' was way ahead of its time— but why doesn't anyone use it today? *MIC* [online]. 2017, April 26 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.mic.com/articles/175312/the-facial-mo-cap-in-la-noire-was-way-ahead-of-its-time-but-why-doesnt-anyone-use-it-today>

<sup>36</sup> DI4D [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.di4d.com/work/>

*video hrách stále zřetelnější a proto stále důležitější. Video hry se tím také stávají respektovanějším médium i pro filmové a televizní herce.*<sup>37</sup>

Což dokládá i fakt, že video hry lákají čím dál tím víc i slavné a populární herecké osobnosti. Velká hollywoodská jména jsou s hrami čím dál tím víc spojována a propůjčují jim svůj hlas, nebo i tvář a řeč těla. Jen namátkou – hrdinou videohry *Apocalypse Starring* už z roku 1998 se stal Bruce Willis, v roce 2013 si ve hře *Beyond: Two Souls* zahráli na Oscara nominovaní herci Ellen Page a Willem Dafoe. V *Call of Duty: Modern Warfare* v roce 2014 se potom objevil Oscarem oceněný Kevin Spacey a v již zmíněném *Death Stranding* z roku 2019 se objevili Mads Mikkelsen či Norman Reedus ze seriálu *Živí mrtví*, přičemž Mikkelsen byl za svůj výkon oceněn na Video Game Awards za nejlepší výkon<sup>38</sup>.

Zájem o kvalitní hereckou akci dokládá i velké množství video herních ocenění, která hodnotí právě herecké výkony ve video hrách. Tyto herecké kategorie jsou už nyní stejně důležité a významné jako třeba ceny za nejlepší hru nebo narrativ. Jeden z nejprestižnějších ceremoniálů ve video herním odvětví, již zmíněný ceremoniál Video Game Awards, každoročně udílí ocenění za nejlepší výkon. V této kategorii se zatím nerozlišuje, zda jde o herce nebo herečku a ceny jsou udělovány jednotně za hlasové herectví i motion capture/performance<sup>39</sup>. BAFTA Game Awards, které spadají pod Britskou akademii filmového a televizního umění, také udělují ceny za nejlepší výkon a to v kategorii hlavní herec/herečka a vedlejší herec/herečka<sup>40</sup>.

---

<sup>37</sup> *How motion capture firms are driving the push for realism* [online]. 2016, September 19 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.mcvuk.com/development-news/how-motion-capture-firms-are-driving-the-push-for-realism/>

<sup>38</sup> SHANLEY, Patrick a Trilby BERESFORD. *The Game Awards 2019: Full Winners List* [online]. 2019, December 12 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/lists/2019-game-awards-full-winners-list-1261689>

<sup>39</sup> *The Games Awards* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://thegameawards.com/>

<sup>40</sup> BAFTA [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <http://www.bafta.org/games>



## 4.2. Cinematics

Filmové vyprávění (v angličtině cinematic storytelling) je audiovizuální forma vyprávění, kdy se příběh vypráví s pomocí filmových postupů a technik, jako je například práce s kamerou či záběrováním. Cinematics, nebo-li cinematic cut scenes či počestně filmové sekvence, je potom video sekvence ve video hře, která není interaktivní<sup>41</sup>. Pojem cut scene použil poprvé v roce 1987 herní vývojář Ron Gilbert, když popisoval neinteraktivní příběhové pasáže v adventuře *Maniac Mansion*. Cinematic cut scenes pak často doplňují expozici, zobrazují konverzační pasáže posouvající děj, mají navodit atmosféru nebo jen dodat potřebné informace.

Podle magazínu Next Generation a jejich článku z roku 1996 byla cut scene definována jako přestávka mezi hrou, která obsahuje animaci, informace o dalším levelu nebo video sekvenci<sup>42</sup>.

Vůbec první cut scenes se objevily v roce 1980 v arkádové hře Pac-Man. Šlo o velmi krátké komediální sekvence, kdy se Pac-Man a červený duch Blinky navzájem pronásledují. Tvůrci hry tu ovšem narazili na technologické limity tehdejší techniky, protože tyto scény zabíraly velké množství dat, které nebylo kde ukládat. I proto se používání cut scenes začalo plně využívat až s příchodem CD. Ta díky své vyšší kapacitě mohla fungovat jako ideální prostor pro ukládání dat, což umožnilo využívat kvalitnější zvukové stopy a právě cut scenes.

Důležité je také zmínit interaktivní cut scenes ve formě tzv. quick time event, tedy sekvence, při nichž převezme kontrolu hra, avšak hráč musí reagovat na to, co se ve hře děje, například stisknutím požadovaných tlačítek. Prvními hrami obsahujícími tuto formu jsou pak tzv. interaktivní filmy, jako již dříve zmíněný *Dragon's Lair* z roku 1992. V moderních video hrách potom tento koncept můžeme

---

41 HANCOCK, Hugh. Better Game Design Through Cutscenes. *Gamasutra* [online]. 2002, April 2, 2002 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better\\_game\\_design\\_through\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php)

42 NEXT Generation Issue #15 March 1996. *Internet archive* [online]. 1996 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://archive.org/details/nextgen-issue-015/page/n33/mode/2up>

vidět u her režiséra Davida Cage jako *Heavy Rain* nebo *Detroit: Become Human*. Za interaktivní cut scenes lze považovat i sekvence s dialogem, na který je potřeba reagovat a odpovědět v rámci nějakého časového rozmezí.

Cut scenes ve video hrách jasně vycházejí z filmového jazyka, který se časem formoval a zdokonaloval a pomáhal tak pasivně sledujícím divákům se pomocí záběrování orientovat<sup>43</sup>. Využívání cut scenes by přesto mělo mít své limity, přeci jenom jde o hru, kdy hráč má mít kontrolu a použitím cut scenes je mu tato kontrola odebrána. To bývá vyřešené tím, že cut scenes se objevují vždy po určité době gameplaye. Podle herního vývojáře a skladatele Terrence Leeho používání cut scenes spíše škodí, protože hráči přeruší jakékoliv napětí a emoční vklad, které do hry zatím vložil. Popisuje to tak, že v jeden moment je hráč v módu hraní a ve druhém v módu vyprávěcím. Jako příklad uvádí situaci, kdy si máme představit hráče, který se zrovna nachází ve velmi náročné fázi hry, kdy je zásadní každý pohyb a každá chyba. Stres a napětí způsobené hraním je zcela reálné, což je podle něj dobrý příklad vyprávění, protože to, co hráč cítí, odpovídá tomu, co se zrovna ve hře děje. Po tomto segmentu se ale objeví cut scene, která sice může obsahovat například spektakulární akční sekvenci podobnou té ve filmových blockbusterech, ale veškeré hráčovo vnitřní napětí zmizí. Přestože postava ve hře může zažívat něco spektakulárního, hráč ví, že jde jen a pouze o filmovou sekvenci a vše, co se stane, je součástí příběhu, na kterou hráč nemá vliv. A tak hráč odloží ovladač a začne relaxovat během klimaxu celé hry, ačkoliv by mělo jít o její nejintenzivnější část. „*Hra tak promarnila těžce nashromážděné hráčovy emoce a to kvůli tomu, že se pokouší být více filmová*“<sup>44</sup>

Proti používání filmových sekvencí v hrách se tvrdě ohradili i oscaroví režiséři Steven Spielberg a Guillermo del Toro, kteří je považují za rušivé<sup>45</sup>. Guillermo del Toro nicméně propůjčil svou podobu do hry *Death Stranding*, která obsahuje kolem 11 hodin cut scenes. Podle hollywoodského scenáristy Dannyho

---

43 David Bordwell, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Model of Production to 1960*, (New York: Columbia University Press, 1985), 42-59.

44 LEE, Terrence. Designing game narrative. *Internet archive* [online]. 2013, October 24 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://hitboxteam.com/designing-game-narrative>

45 DUTTON, Fred. Del Toro, Levine speak out against cutscenes: Don't expect hours of cinematics in *Insane*. *Eurogamer* [online]. 2011, November 17 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-11-17-del-toro-levine-speak-out-against-cutscenes>

Bilsona by cinematics měly být „poslední možností vyprávění her“, protože člověk nechce sledovat film, když hraje videohru<sup>46</sup>.

Na druhou stranu hlavní animátor filmových sekvencí ve společnosti Naughty Dog Josh Scherr tvrdí, že „vytvoříte-li pro hráče působivé postavy a zábavný svět, tak jim nebude vadit, když budou nakrátko zbaveni kontroly.“<sup>47</sup> A právě ve studiu Naughty Dog bylo naprosto stěžejní správné propojení gameplaye s cut scenes. Scherr tvrdí, že poslední třetinu prací na hře strávili právě vymýšlením a tvořením plynulých přechodů mezi kamerovým pohybem v gameplayi a cinematics.

Hancock potom tvrdí, že cut scenes jsou důležité pro strukturu hry a správné tempo single playerové hry, poskytují hráčům odměny, ale i odpočinek z intenzivního hraní. A mohou mít také specifické herní funkce, jako instruktáže k budoucím misím, nebo poskytování dalších informací. K čemu tedy podle Hancocka jsou cut scenes dobré? Zejména pomáhají udělat herní svět víc reálným, a to nejen vyprávěním příběhu, ale i tím, že hráč má možnost vidět důsledky svých činů, což činí svět reálnějším a jeho akce jsou tím ještě důležitější. „Cut scene plní roli prologu a epilogu, ukazuje hráči, jaký je svět, než do něj vstoupí, jaké potřeby bude mít, s čím bude pracovat a čemu musí čelit, a nakonec mu ukázat, jaký efekt jeho činy na svět měli, ať už dobré, nebo špatné“.

Hancockovo tvrzení se potom dá dobře aplikovat právě na ty hry, kde má hráč možnost hru nějakým způsobem ovlivnit a i okolí reaguje na to, jaký způsob gameplaye jsme si vybrali. Dobrý příkladem pak může být hra Red Dead Redemption 2 kde hlavní postava, Arthur Morgan může být buď bandita, co okrádá a zabíjí všechno, na co narazí, a nebo může být čestný kovboj, kdy pomůže vysát jed uštknutému muži v bažině. Pokud si hráč, potažmo Arthur vybere cestu zloducha, i okolí ho tak bude vnímat. Pokud je ale dobrák, tak se mu činy vrátí, a

---

46 DEVORE, Jordan. THQ's Bilson: Cut scenes the last resort for storytelling. *Destructoid* [online]. 2011, March 9 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.destructoid.com/stories/thq-s-bilson-cut-scenes-the-last-resort-for-storytelling-196063.phtml>

47 CREATIVE BLOQ STAFF. Revealed: the future of cinematic storytelling in video games. *Creative Bloq* [online]. 2014, April 2 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.creativebloq.com/3d/revealed-future-cinematic-storytelling-video-games-41411188>

ve městě ho dotyčný zachráněný člověk pozná a nabídne mu, že si může na jeho účet koupit cokoli v obchodě se zbraněmi.

Podobné je to potom i se hrami, které jsou přímo založené na výběrech hráče, jako je tomu u her jako Detroit: Become Human, kde každý akce, každé rozhodnutí, ovlivní příběh.

## 5. Případové studie

### 5.1. The Last of Us

The Last of Us je konzolová hra vydaná studiem Naughty Dog exkluzivně pro PlayStation 3 v roce 2013 a je považována za jednu z nejlepších her, které kdy vznikly a získala 5 ocenění BAFTA<sup>48</sup>, na konzoli PS3 se jí pak prodalo se více než 7 milionů kopií. Nová remasterovaná verze hry potom vyšla o rok později i na PlayStation 4 a společně se obou verzí prodalo více než 17 milionů<sup>49</sup>. Kritik Tim Martin hru dokonce v recenzi pro The Telegraph popsals jako „*hru, která je lepší než filmy*“<sup>50</sup>. Hra se odehrává v postapokalyptickém světě a hlavním protagonistou je muž jménem Joel, jenž musí přes zdevastované Spojené státy doprovázet Ellie, mladou dívku imunní vůči viru, který zdecimoval svět.

#### 5.1.1. Do hloubky archetypů

Režisér hry Neil Druckman popsals svůj tvůrčí záměr následovně: „*Chtěl jsem vzít typického hrdinu z neinteraktivních médií a zvenčí dekonstruovat, jaký ten archetyp je. Chtěl jsem ukázat, že tento člověk je vícerozměrný: že někdy může být zlý, někdy dobrý, může být vrah, ale i milenec. A že v různých ohledech, a to v porovnání s dospívající dívkou, je vlastně i slabý, zejména emocionálně*“.

Právě práce s postavami je pro vystavění dobrého příběhů stěžejní, protože my jako hráči (potažmo diváci i čtenáři) potřebujeme dobrou a zajímavou postavu, abychom se díky ní vcítili do děje. Jonathan Cohen, který se zabývá psychologii v zábavním průmyslu, tvrdí: „*Identifikace s postavou znamená pociťovat spříznění*“.

---

<sup>48</sup> LEE, Dave. Bafta games: The Last of Us clears up at awards. *BBC* [online]. 2014, March 12 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-26549269>

<sup>49</sup> SARKAR, Samit. *Polygon* [online]. 2018, June 14 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2018/6/14/17465488/the-last-of-us-sales-17-million-ps3-ps4>

<sup>50</sup> MARTIN, Tim. The Last of Us: a game that's better than the movies. *The Telegraph* [online]. 2014, September 10 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/culture/culturenews/11081801/The-Last-of-Us-a-game-thats-better-than-the-movies.html>

*k postavě, která je tak silná, že jsme schopni se do příběhu položit natolik, abychom porozuměli pocitům, které postava prožívá, a jejím motivacím a cílům.*"<sup>51</sup>

Právě Druckmanova snaha zobrazit několikarozměrnou postavu Joela, ale do velké míry i Ellie, mu pomohla vytvořit takový příběh, který na hráčích může zanechat nějakou emocionální stopu. Samotné dobře napsané a zajímavé postavy však nestačí, u audiovizuálních děl je zásadní i herectví. Do role Joela obsadili tvůrci Troye Bakera a Ashley Johnson si zahrála Ellie. Baker má s dabováním a motion capture zkušenosti z mnoha jiných her a ve svém oboru je považovaný za absolutní špičku a hvězdu<sup>52</sup>, jeho kolegyně zase získala za svou roli cenu BAFTA za nejlepší výkon ve video hře<sup>53</sup>.

### **5.1.2. Hrdinové jako z Hollywoodu**

Vystavění charakterů a jejich přednes ovšem není to jediné, co z *The Last of Us* dělá jednu z nejlepších her, které kdy podle kritiků vznikly. Důležitý byl i scénář hry samotné, který krom jiného získal i ocenění Cechu amerických scénáristů za nejlepší video herní scénář<sup>54</sup>.

Pokud bychom hru chtěli analyzovat podle Lebowitze a Kluga a jejich knihy *Interactive Storytelling for Video Games*, tak by se *TLoU* dalo zařadit mezi interaktivní tradiční příběhy. Je lineární a rozhodnutí, která musí během hraní hráč dělat, nemají ve výsledku vliv na vývoj příběhu, jen na konkrétní scénu nebo moment. Například když během stealth scény, kdy se hráč může pokusit mezi nepřáteli propížit, vyvolá poplach. Tím k sobě přivolá nepřátele a musí se před protivníky bránit. Samotná hra však skončí vždy stejně bez ohledu na to, jakým

---

51 COHEN, J. (2006). Audience Identification with Media Characters. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of Entertainment*(pp. 183-197). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

52 RARDIN, Devin. Troy Baker's moc iconic roles. *The Gamer* [online]. 2020 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/troy-baker-most-iconic-roles/>

53 British Academy Games Awards Winners Announced. *BAFTA* [online]. 2015 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/british-academy-games-awards-winners-announced-0>

54 Videogame Writers Caucus. *Writers Guild of America* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.wga.org/the-guild/going-guild/caucuses/videogame-writers-caucus>

způsobem se hráč k jejímu závěru dobere. Zdánlivý nedostatek interaktivity ovšem není u The Last of Us problém, protože hra jako taková nabízí dostatečně atraktivní příběh a postavy.

Podle definic Sida Fielda a Lindy Aronsonové můžeme ve hře najít i jasnou tříaktovou strukturu, která je chronologicky vyprávěná, postava Joela se tu navíc skutečně vydává na napínavou cestu za nějakým cílem. Tím je v tomhle případě Joelova snaha dopravit Ellie k organizaci Fireflies, kvůli čemuž musí cestovat přes postapokalyptické Spojené státy.

### **5.1.3. Filmové vyprávění ve hře**

Příběh hry je potom rozdělen do čtyř hlavních částí, a to na léto, podzim, zimu a jaro, plus prolog a epilog. Každé z těchto ročních období pak reflektuje určitou náladu, což je dáno použitím barev, ale i tím, v jakém psychickém rozpoložení postavy jsou. Tyto čtyři období se potom dají také rozřadit do právě tříaktové struktury. Léto je prvním aktem, tedy setupem (expozicí) a podzim a zima je potom druhým aktem. Konec podzimní části, tedy přesný prostředek hry, končí Joelovým téměř fatálním zraněním, což představuje první velkou překážku, tedy midpoint. Zima je potom nejnižší bod celého příběhu, kdy se musíme vyrovnat s Joelovým zraněním. Jaro je potom poslední, třetí akt, kdy se rozuzlení objeví tehdy, kdy Joel dorazí na konec své cesty, tedy že doručí bezpečně Ellie k Fireflies, aby zjistil, že nepřežije, pokud bude podrobena laboratorním testům.

Vztah obou hrdinů se ke konci hry dostane na úroveň otec-dcera a Joel odmítá jednat racionálně, nechce o svou „novou dceru“ přijít. Ellie se mu nakonec povede zachránit a prchá spolu s ní na místo, kde by mohli být v bezpečí. Mezi oběma vznikla během cesty naprostá důvěra, takže když Joel v závěru Ellie přesvědčuje, že Fireflies našli i další imunní lidi a ji samotnou nepotřebují, věří mu. Netuší, že Joelovo sobecké rozhodnutí bude mít možná fatální následky pro celý zbytek lidstva. Joel dal přednost Ellie – své nové dceři před nadějí na záchranu všech ostatních. A ví to jen on a samotný hráč.

#### **5.1.4. Cinematics jako vhodný doplněk**

The Last of Us obsahuje filmové sekvence, ty jsou však do hry vloženy velmi citlivě. Hráče ve hře neruší, obvykle se spustí jako odměna po náročné a stresující pasáži a působí tak velmi přirozeně. Zdůrazňují silný moment ve hře, dialog mezi hrdiny nebo slouží jako přechod z jedné lokace do druhé. Nikdy tu ovšem nejsou jen proto, aby šokovaly nebo nahrazovaly zábavnou herní sekvenci, kterou nedokázali autoři vložit do samotné hry. Neruší, jen podbarvují zážitek a atmosféru.

V jedné z herních pasáží dostane hráč možnost hrát ze Ellie, kterou do té doby řídila umělá inteligence. Po několika hodinách herního času, které hráč strávil s Joelem, je to zásadní změna, která by mohla zapříčinit jisté emoční vychladnutí hráče, který se do té doby sžíval hlavně s ním a vybudoval si k němu vztah. To, že k tomu v The Last of Us nedošlo, zapříčinil i fakt, že Ellie Joela provází téměř celou hrou. Ellie tak poznáváme i díky krátkým rozhovorům, které tu nejsou pouze ve formě cut scenes, ale také jako krátké konverzace nebo poznámky, které od ní slyšíme přímo během gameplaye. Působí to velmi přirozeně, protože takto by se oba hrdinové mezi sebou bavili i v reálné situaci. Ellie se tak stává rovnocennou druhou hlavní postavou. Když má potom hráč možnost převzít nad ní kontrolu, není to rušivé, protože hráč s Ellie strávil téměř stejné množství času jako s Joelem a zná ji. Krátkodobá změna hlavní postavy a s tím i stylu gameplaye je tak nakonec naprosto přirozená.

## **5.2. Death Stranding**

Death Stranding je hra z roku 2019, kterou napsal a zrežíroval japonský tvůrce Hideo Kojima, který bývá považován za jednoho z nejvýznamnějších autorů v herním průmyslu vůbec. Stál za sérií *Metal Gear Solid*, která je jednou z nejoslavovanějších herních sérií a vycházela u studia Konami. To v roce 2015 Kojimu propustilo, což bylo vnímáno jako velmi kontroverzní rozhodnutí. Samotného Kojimu však ihned oslovilo studio Sony a nabídlo mu, aby pro něj se svou novou společností Kojima Productions udělal hru, nad níž by měl stoprocentní kreativní kontrolu. A touto hrou bylo právě *Death Stranding*.



### **5.2.1 Volnost a její limity**

Ačkoliv se *Death Stranding* odehrává v otevřeném světě, stále jde o tradiční interaktivní příběh, protože hra za všech okolností končí stejně. Hráč má dovolené pohybovat se volně po světě, jeho rozhodnutí však nemají na závěr hry vliv. Podle Aronsonové se potom hra dá zařadit mezi filmy (hry) se skoky v čase, kdy využívá flashbacky. Vedle hlavního hrdiny tu však mají velký prostor i další postavy, a proto bych *Death Stranding* definovala také jako sled příběhů, které se navzájem propojí. To lze vysledovat především na samém konci hry, kdy si hráč uvědomí, že flashbacky BB, miminka, s nímž Sam cestuje po zpusťošeném světě, ve skutečnosti nejsou flashbacky BB, ale samotného Sama, čímž začne vše dávat smysl a hráč získá odpovědi na otázky, které ho během podstatné části hry provázely.

Definovat žánr *Death Stranding* však není tak jednoduché. Jde sice o open world hru, ale nejde o adventuru nebo o vyloženě akční hru. Mnozí *Death Stranding* označují jako walking simulator, protože hlavní postava Sam Porter Bridges má za úkol chodit a propojovat United Cities of America doručováním zásilek a spojovat je přes tzv. chiral network, která funguje jako komunikační prostředek v dystopické verzi USA. Jedna z postav hry tento systém označila jako vylepšenou verzi internetu. Hra využívá i elementy ze žánru stealth, *Death Stranding* totiž vyloženě podporuje neagresivní způsob hry, protože každé zabití, kterého by se Sam mohl dopustit, způsobuje komplikaci v podobě menší exploze.

### **5.2.2. Herní a filmové hvězdy**

Vznik hry provázela obrovská mediální pozornost. Když v roce 2016 Kojima představoval na největší světové herní konferenci E3 první teaser, sebevědomě nastoupil na pódium a stačilo mu pouze lámanou angličtinou pronést „*Hello,*

*everyone, I'm back!*<sup>55</sup> a dostalo se mu bouřlivého potlesku. Málokterý tvůrce, natož tvůrce video her, se těší takové adoraci ze strany kritiků i fanoušků.

*„Kojima je považován jako herní verzi Stevena Spielberga, i když přirovnání k Davidovi Lynchovi by bylo přesnější. Metal Gear Solid nastavil standard pro filmový styl vyprávění, a Kojima každé jeho hře dodává osobní, často esoterický, autorský vklad.*<sup>56</sup>“ řekl o Kojimovi v magazínu Wire novinář Chris Kohler. Kritik Brian Tallerico potom o Kojimovi zase řekl, že tvoří hry, jako David Lynch tvoří filmy<sup>57</sup>. Srovnání s takovými filmovými velikány potom opravdu nabízí fakt, že na video hry by se mělo častěji dívat podobnou optikou, jako na filmy.

Kojima se také ani netají velkou inspirací z filmů, mezi jeho časté příspěvky na svém twitterovém účtu patří právě filmům. Sám má potom ve svém popisku napsáno, že *“70% mého těla je tvořené filmy”*<sup>58</sup>.

Kojima rozhodně nešetřil ani na hereckém obsazení, které čítá řadu hollywoodských hvězd, hlavní roli si zahrál Norman Reedus, sekundují mu potom Lea Seydoux, Margarete Qualley, Mads Mikkelsen, svou tvář hře propůjčili i režiséři Guillermo del Toro a Nicolas Winding Refn (mo-cap a hlas jim ale dali jiní herci). Ve hře ji i několik cameí, objeví se tu například moderátor a komik Brian O’Conan, režisér Edgar Wright či herní novinář a zakladatel Video Games Awards Geoff Keighley.

---

<sup>55</sup> Hideo Kojima: I'm Back! E3 2016. *YouTube* [online]. Kanál uživatele: CB Zero, 2016, June 13 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1YSx7UoL6sk>

<sup>56</sup> KOHLER, Chris. The Legendary Creator of Metal Gear Solid on His Weird New Game. *Wired* [online]. 2016, June 22 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2016/06/hideo-kojima-death-stranding-interview/>

<sup>57</sup> TALLERICO, Brian. Death Stranding Offers Surreal, Cinematic Experience with Controller in Your Hands. *Wired* [online]. 2019, November 22 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/features/death-stranding-offer-surreal-cinematic-experience-with-controller-in-your-hands>

<sup>58</sup> Twitter účet Hideo Kojimy. *Twitter* [online]. November 22 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://twitter.com/hideo\\_kojima\\_en?lang=en](https://twitter.com/hideo_kojima_en?lang=en)

### 5.2.3. Dobro na prvním místě

*Ačkoliv Kojimův nejnovější počín obsahuje herecký ansámbl, který by se dobře vyjímal na každém filmovém plakátě, tak Death Stranding přináší něco, co film nemůže. Hru, která je o propojení<sup>59</sup>.*

Vynikající casting a přesvědčivý a realistický mo-cap ale samozřejmě ještě nedělají hru filmovou. Co tedy Death Stranding odlišuje od ostatních her? V první řadě jde o filosofickou hloubku. Existují i jiné hry, které mají silný psychologický, sociální či filosofický přesah a které se zabývají morálními dilematy (například Life is Strange či Mass Effect). Psycholog Elio Martino hru pro Psychology Today pospal takto: *„Death Stranding se věnuje tématům, která se objevují i v jiných filosofických hrách, jako je existencialismus, automatizace, závislost, osamělost a krize identity. Ale v této hře jde Kojima ještě dál a snaží se změnit kolektivní chování prostřednictvím video hry<sup>60</sup>.“* Dělá to s pomocí multiplayeru, který je ve hrách samozřejmě standardní, ale zde funguje jako propojení mezi jednotlivými „osamělými“ hráči. Sám Kojima v interview pro BBC Newsbeat řekl, že tato hra je o stavění mostů a propojování (což v této hře platí doslova).

*„Agresivita a násilí v dnešním online světě se dostaly mimo kontrolu. Takže jsem vytvořil tuto hru, aby lidi udělali krok zpět a s pomocí propojování se znovu naučili být k sobě milí. Nemyslím si, že by byl někdo na světě proti. Trump staví zed', Británie opouští EU. V této hře stavíme mosty a propojujeme svět. Ale zničení těchto mostů z nich okamžitě dělá zdi. A to je jedna z věcí, o které bych chtěl, aby hráči přemýšleli.“<sup>61</sup>*

---

<sup>59</sup> TALLERICO, Brian. Death Stranding Offers Surreal, Cinematic Experience with Controller in Your Hands. *Wired* [online]. 2019, November 22 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/features/death-stranding-offer-surreal-cinematic-experience-with-controller-in-your-hands>

<sup>60</sup> <https://www.psychologytoday.com/nz/blog/dark-side-psychology/202002/death-stranding-manipulating-the-brain-good>

<sup>61</sup> Death Stranding: Inside Kojima Productions: Newsbeat Documentaries. *YouTube* [online]. 2019 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kjUpYIKs0nM>

Ve hře tedy máme možnost využívat stavby jiných hráčů, které nám pomáhají cestovat postapokalyptickou krajinou. A když někdo pomůže nám, rádi na oplátku i my pomůžeme ostatním. V pokročilejší fázi hry je možné stavět různé druhy struktur jako mosty, žebříky či cesty, které výrazně zrychlují doručování zásilek. I v mém případě nebyl hezčí pocit, než když jsem se do hry připojila a získala jsem tisíce lajků, což je v Death Stranding systém hodnocení, za to, že jsem postavila pár kilometrů silnic. Je to pocit, který jsem osobně ještě u žádné jiné hry neměla možnost prožít a také jeden z důvodů, proč se ke hře ráda vracím.

#### 5.2.4. Mezi filmem a hrou

Ve druhé řadě jde samozřejmě i o filmové kvality hry. Death Stranding se může pyšnit velkým množstvím cut scenes, jejichž četnost však řada kritiků považuje až za rušivou, což potvrzuje obavy některých lidí, že cut scenes mohou mít negativní vliv na tempo. Hra obsahuje kolem 11 hodin cut scenes a cca 55 hodin samotného hraní<sup>62</sup> (oproti tomu tLoU, má cca 4 hodiny cutscenes oproti 15 hodinovému hernímu času)<sup>63</sup>.

Téměř celá první kapitola je jedna dlouhá cut scene, ovšem zde to dává smysl, protože svět, do kterého nás hra vrhla, je zcela odlišný od toho našeho a je potřeba herní mechaniku vysvětlit. Nicméně jeden z producentů hry Mark Cerny řekl, že hra začne dávat smysl až po 4 – 5 hodinách gameplaye, nebo tedy alespoň částečně<sup>64</sup>. I zde je vidět, že Kojima a jeho Death Stranding jdou proti tradičnímu pojetí her. Většina z nich se totiž snaží hráče okamžitě vtáhnout do děje a rovnou začít nějakou atraktivní akcí. Příkladem toho můžou být třeba hry ze série Uncharted, které obvykle začínají přestřelkou, honičkou nebo únikem z vykojeného vlaku. Drží se tedy podobných postupů jako velké akční filmy, které také začínají akční sekvencí (například bondovky). Kojima si ale dává na čas a ti, kdo vyčkají a komu nevadí pomalejší tempo, se dočkají odměny v podobě propracovaného příběhu s postavami s detailně prokreslenými charaktery a dostatkem prostoru na to, aby hráče zaujaly.

---

<sup>62</sup> Death Stranding. *How long to beat* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://howlongtobeat.com/game?id=38061>

<sup>63</sup> <https://howlongtobeat.com/game.php?id=20221>

<sup>64</sup> <https://www.gamespot.com/articles/death-stranding-trailer-makes-sense-after-playing-/1100-6455532/>

Důraz na postavy je pak vidět i v názvech kapitol. Těch je ve hře patnáct, přičemž ta poslední je nekonečná.

Episode 1: Bridget

Episode 2: Amelie

Episode 3: Fragile

Episode 4: Unger

Episode 5: Mama

Episode 6: Deadman

Episode 7: Clifford

Episode 8: Heartman

Episode 9: Higgs

Episode 10: Die-Hardman

Episode 11: Clifford Unger

Episode 12: Bridges

Episode 13: Sam Strand

Episode 14: Lou

Episode 15: Tomorrow is in your hands

Každá z kapitol se tedy do detailu věnuje jedné z postav, a troufám si tvrdit, že všechny dostanou stejný prostor, jako Sam.

#### **5.2.5. Jiný herní zážitek**

Kojima už s herní sérií Metal Gear Solid ukázal, že hry se dají hrát i jiným způsobem než tím agresivním. Jak už bylo řečeno, jeho Death Stranding bývá

často označované jako walking simulator. Značnou část hry totiž tvoří chození po zničeném světě a doručování zásilek. Někdy jde o cenný náklad, jako jsou léky, zásoby nebo materiál, jindy zase o úplné malichernosti, jako film na blu-ray, hry či knihy. A právě doručováním zásilek Sam Porter Bridges propojuje okolní města a osady (preppers), čímž dává lidem naději. Postupně si získává jejich sympatie, takže čím víc nákladu hráč doručuje, tím víc se mu dostává cenných informací o světě kolem. Tato hra je výtečnou ukázkou toho, jak může být gameplay zakomponován do příběhu.

System chůze je fyzikálně naprosto přesný a realistický. Záleží, jakým způsobem si zásilky hráč naloží a je možné se dokonce převážit, pokud hráč špatně odhadne množství nákladu, nebo ho rozloží nerovnoměrně. Zásadní je pak okolní prostředí a terén. Někde je chůze jednodušší, jinde lze například zakopnout o kameny nebo sklouznout po sněhu. I způsob, jakým se hráč rozhodne jít, silně ovlivní stav zásilky, kterou má doručit. Vliv na chůzi má i déšť nebo voda.

Zásadní je i práce s hudbou. Na soundtracku hry se podílela islandská kapela Low Roar, jejíž písničky začnou hrát během některých částí gameplaye. V jedné z prvních misí má Sam za úkol odnést tělo zemřelé prezidentky Bridget a během cesty krajinou začne hrát ambientní píseň, která spolu s vynikající grafikou a zápletkou mise vytváří pohlcující atmosféru.

Hideo Kojima měl to štěstí, že díky své osobnosti, zkušenostem a sérii úspěšných a revolučních her dostal od Sony unikátní možnost udělat hru, u které se nemusel omezovat rozpočtem a nebyl nucený dělat kompromisy, aby výsledek zaujal co nejširší publikum. Kojima mohl vytvořit hru s tím, že on i studio věděli, že se nemůže zalíbit každému hráči a osloví spíše specifickou část hráčů než mainstream. A to je myslím ta správná cesta. Pokud chceme podporovat nové příběhy, a hry se k tomu přímo nabízí, je potřeba dát tvůrcům jako Hideo Kojima kreativní volnost, aby mohly vznikat hry jako Death Stranding. Svým způsobem bych Hideo Kojimu přirovnala k režisérovi Christopherovi Nolanovi. Ten je dnes jedním z mála úspěšných tvůrců, který má také víceméně neomezenou kreativní svobodu a zároveň mají jeho díla velký rozpočet, se kterým může nakládat dle vlastního uvážení a potřeby. A tvořit tak vysokorozpočtové filmy, které se dovedou

vymezit proti klasickým akčním hollywoodským blockbusterům. Filmy Nolana jsou ale také blockbustery, obsahují kvalitní herce, kameru, ale snaží se odvyprávět unikátní a originální příběh, nejen variaci na jiný blockbuster. A Kojima se se svými hrami pokouší dělat to samé.

Hideo Kojima také tvrdí, že v budoucnosti budou filmy „hratelné“ a hry naopak budou moci nabídnout možnost přístupu k rozšířenému filmovému obsahu<sup>65</sup>. Podle něj také stále více lidí vyhledává druh zábavy, která kombinuje více elementů dohromady. „*A to je něco, na co bychom se měli soustředit a směřovat k tomu naše úsilí*“, dodává Kojima.

#### **5.2.6. Starý a nový způsob vyprávění**

Po porovnání obou her je evidentní, že hry jako tLoU jsou hrami klasickými, které svou strukturou opravdu připomínají spíše film než hru. Mechanika hry, tedy shoot and loot, kdy hráč musí střílet nepřátele a získává za to odměny, dává smysl v postapokalyptickém prostředí, kdy je potřeba přežít. Hra jako taková ovšem spoléhá na standardní příběh, který je sice skvěle napsaný, zrežirovaný a zahráný, ale zároveň nedovede nabídnout nic unikátního, co by ukázalo, jakým směrem se mohou hry dále vyvíjet.

Oproti tomu Death Stranding je progresivní video hra, která se nebojí jít proti očekávání hráčů. Samotné herní mechaniky a hraní jsou pro vyprávění příběhu stejně důležité jako cut scenes.

---

<sup>65</sup> POWELL, Steffan. Hideo Kojima says games and films will merge together. *BBC* [online]. January 26, 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/38737220/hideo-kojima-says-games-and-films-will-merge-together>

Osobně bych si přála víc her jako Death Stranding a ačkoliv nebylo oficiálně zveřejněno, kolik kopií se prodalo, podle PS network si k srpnu 2020 hru zahrálo více než 3 600 000 hráčů a z grafu je očividné, že další hráči stále přibývají.



## 6. Závěr

V této práci jsem se snažila poukázat na to, v čem mohou být hry filmové. Přestože video hry jsou interaktivní médium, tak se za několik desítek let dokázaly vyvinout natolik, že nenabízejí jen akci, ale společně s akcí i kvalitní vyprávění. V této práci jsem i objasnila, že dobrý scénář, tedy dobrý příběh, je pro hru určitého typu zásadní. A když je dobře zrežirovaná herecká akce a na hře se podílí kvalitní herci, může jít o silný emocionální zážitek. A pokud je to ještě podpořeno dech beroucím vizuálem, tak nakonec i o zážitek srovnatelný s tím, co dovedou nabídnout ty nejkvalitnější filmy. Na rozdíl od nich však my, hráči, můžeme být součástí onoho příběhu. A to je něco, co nám film nikdy poskytnout nemůže.

Hry jsou čím dál více populární a finančně úspěšné a je čas, aby na to začal i český filmový průmysl reagovat. Prvním krokem by mělo být otevření katedry herního designu, kde by filmoví tvůrci mohli dostat šanci zapojit se i do herního průmyslu, která by mohla filmařům pomoci uplatnit jejich dovednosti ve více globálním měřítku, než jim umožňuje česká kinematografie.

Díky interaktivitě, kterou umožňují video hry, se tradiční vyprávění stává pro část publika zastaralou formou a hry, kde má hráč plnou kontrolu nad příběhem, jsou přirozenou evolucí. Něco podobného tvrdil už John Barth ve své eseji *The Literature of Exhaustion* z roku 1967, kde řekl, že tradiční vyprávění dosáhlo svého vrcholu už dávno a už se nemá jak dál vyvíjet. Vyprávění příběhů se objevuje už od začátku lidské civilizace, od té doby se samozřejmě vyvíjelo, ale vyvíjí se stále? Díla známých autorů jako William Shakespeare nebo Homér, jsou stará stovky, dokonce tisíce let a jsou stále čtena a považována za mistrovské kousky. Pokud se stále upínáme k dílům, která jsou tak stará, můžeme doopravdy říct, že se vyprávění nějakým způsobem posunulo? Pokud se na to podíváme z tohoto úhlu pohledu, tak opravdu můžeme říct, že vyprávění v této formě skutečně dosáhlo svého vrcholu už tehdy a jako umělecká forma se už nemůže dál vyvíjet. Tradiční vyprávění může stále nabízet krásné a emoční příběhy, ale už nemůže nabídnout žádnou zásadní inovaci. Pokud je to opravdu nemožné, tak jediná možnost, jak tuto formu posunout dál, je experimentování s vyprávěním postaveném na jiném

technologickém základu, které může samotnému vyprávění dát nový rozměr. Příběhy, které tvoří a ovládá hráč, se tedy nabízejí jako nový směr, protože svoboda, kterou hráč má, z něj dělají aktivního participanta, a ne jenom čtenáře nebo diváka.

## 7. Bibliografie

ACKERMAN, Dan. Explore the groundbreaking Colossal Cave Adventure, 41 years on. In: *Cnet* [online]. 2017 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/news/a-groundbreaking-computer-game-returns-41-years-later/>

ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století: základy scenáristiky*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

BAFTA [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <http://www.bafta.org/games>

BILL, Chelsea. *Maintaining Player Immersion within Cinematic Storytelling Techniques in Videogames*. Savannah, 2015. Thesis - Degree of Master of Fine Arts in Animation. Savannah College of Art and Design.

Black Mirror: Bandersnatch. *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://www.rottentomatoes.com/tv/black\\_mirror/52530](https://www.rottentomatoes.com/tv/black_mirror/52530)

BORDWELL, David, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Model of Production to 1960*, (New York: Columbia University Press, 1985), 42-59.

BOXER, Steve. LA Noire – review. *The Guardian* [online]. 2011 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/16/la-noire-game-review>

British Academy Games Awards Winners Announced. *BAFTA* [online]. 2015 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <http://www.bafta.org/media-centre/press-releases/british-academy-games-awards-winners-announced-0>

CHEN, Adrian. Hideo Kojima's Strange, Unforgettable Video-Game Worlds. *The New York Times Magazine* [online]. March 3, 2020 [cit. 2020-08-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2020/03/03/magazine/hideo-kojima-death-stranding-video-game.html>

COHEN, J. (2006). Audience Identification with Media Characters. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of Entertainment*(pp. 183-197). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

CREATIVE BLOQ STAFF. Revealed: the future of cinematic storytelling in video games. *Creative Bloq* [online]. 2014, April 2 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.creativebloq.com/3d/revealed-future-cinematic-storytelling-video-games-41411188>

Death Stranding. *How long to beat* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://howlongtobeat.com/game?id=38061>

DEVORE, Jordan. THQ's Bilson: Cut scenes the last resort for storytelling. *Destructoid* [online]. 2011, March 9 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.destructoid.com/stories/thq-s-bilson-cut-scenes-the-last-resort-for-storytelling-196063.phtml>

Dragon's Lair gameplay 1. *YouTube* [online]. Kanál uživatele: artistcaleb, 2013 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=jQBfQoS9ek8>

DUTTON, Fred. Del Toro, Levine speak out against cutscenes: Don't expect hours of cinematics in Insane. *Eurogamer* [online]. 2011, November 17 [cit. 2020-08-

31]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-11-17-del-toro-levine-speak-out-against-cutscenes>

EBERT, Roger. Video Games can never be art. *RogerEbert.com* [online]. April 16, 2010 [cit. 2020-08-03]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

February 20 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/nz/blog/dark-side-psychology/202002/death-stranding-manipulating-the-brain-good>

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

FREYTAG, Gustav. *Technika dramatu*. Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1944

FULLERTON, Tracy. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 2.vydání. Morgan Kaufmann, 2008. ISBN 978-0240809748. *Gaming's most important evolutions* [online]. 2010 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/gamings-most-important-evolutions/>

HANCOCK, Hugh. Better Game Design Through Cutscenes. *Gamasutra* [online]. 2002, April 2, 2002 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better\\_game\\_design\\_through\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php)

Hideo Kojima: I'm Back! E3 2016. *YouTube* [online]. Kanál uživatele: CB Zero, 2016, June 13 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1YSx7UoL6sk>

JOHN, Philip St. Ukázka grafické podoby knihy House of Leaves. In: *The Stinging Fly* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://stingingfly.org/2016/11/01/house-leaves-mark-z-danielewski/>

KOHLER, Chris. The Legendary Creator of Metal Gear Solid on His Weird New Game. *Wired* [online]. 2016, June 22 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2016/06/hideo-kojima-death-stranding-interview/>

L.A. Noire: "The Technology Behind Performance." *YouTube* [online]. Název kanálu: Rockstar Games, 2010 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=q2EG5J05048>

LEBOWITZ, Josiah a Chris KLUG. *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Burlington, MA: Focal Press, c2011. ISBN 02-408-1717-6.

LEE, Dave. Bafta games: The Last of Us clears up at awards. *BBC* [online]. 2014, March 12 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-26549269>

LEE, Terrence. Designing game narrative. *Internet archive* [online]. 2013, October 24 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://hitboxteam.com/designing-game-narrative>

MAKUCH, Eddie. Red Dead Redemption 2: Take-Two Talks Competition With GTA Online, Marketing Support, And More. *GameSpot* [online]. 2017 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/red-dead-redemption-2-take-two-talks-competition-w/1100-6447645/>

MAKUCH, Edie. Death Stranding Trailer Makes Sense After Playing 4-5 Hours, Sony Exec Claims. *Game Spot* [online]. 2017, December 9 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/death-stranding-trailer-makes-sense-after-playing-/1100-6455532/>

MARTIN, Tim. The Last of Us: a game that's better than the movies. *The Telegraph* [online]. 2014, September 10 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/culture/culturenews/11081801/The-Last-of-Us-a-game-thats-better-than-the-movies.html>

NEXT Generation Issue #15 March 1996. *Internet archive* [online]. 1996 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://archive.org/details/nextgen-issue-015/page/n33/mode/2up>

Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. KLEVJER, Rune a Frans MÄYRÄ. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference: In Defence of Cutscene*. Tampere: Tampere University Press, 2002, 191 - 202.

PORTER, Rick. TV Ratings: Oscars Fall to All-Time Lows. *The Hollywood Reporter* [online]. February 10, 2020 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/oscars-hit-all-time-low-tv-ratings-sunday-feb-9-2020-1278364>

POWELL, Steffan. Hideo Kojima says games and films will merge together. *BBC* [online]. January 26, 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/38737220/hideo-kojima-says-games-and-films-will-merge-together>

RARDIN, Devin. Troy Baker's moc iconic roles. *The Gamer* [online]. 2020 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/troy-baker-most-iconic-roles/>

Rollings & Morris 2000, s. 38

SARKAR, Samit. *Polygon* [online]. 2018, June 14 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2018/6/14/17465488/the-last-of-us-sales-17-million-ps3-ps4>

SHANLEY, Patrick. Why Aren't Video Games as Respected as Movies? *The Hollywood Reporter* [online]. December 14, 2017 [cit. 2020-08-05]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/why-arent-video-games-as-respected-as-movies-1067314>

Spacewar. In: *DOS Games* [online]. 2017 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://dosgames.com/game/spacewar/>

STEWART, Samuel. Video game industry silently taking over entertainment world. *Ejinsight* [online]. October 22, 2019 08:33 [cit. 2020-08-03]. Dostupné z: <https://www.ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world>

SUITS, Bernard Herbert. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press, 1978. ISBN 978-1551117720.

Take-Two Interactive Software, Inc. Recommendation of the Board of Directors to Reject Electronic Arts Inc.'s Tender Offer. *Take-Two Interactive Software, Inc* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://web.archive.org/web/20080408234728/http://taketwovalue.com/documents/TTWO\\_Value.pdf#page=1](https://web.archive.org/web/20080408234728/http://taketwovalue.com/documents/TTWO_Value.pdf#page=1)

*Take-Two News Release* [online]. 2012 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20180919123221/http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=1656159&highlight=>

TALLERICO, Brian. Death Stranding Offers Surreal, Cinematic Experience with Controller in Your Hands. *Wired* [online]. 2019, November 22 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/features/death-stranding-offer-surreal-cinematic-experience-with-controller-in-your-hands>

*The Games Awards* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://thegameawards.com/>

The Last of Us. *How long to beat* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=20221>

Twitter účet Hideo Kojimy. *Twitter* [online]. November 22 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://twitter.com/hideo\\_kojima\\_en?lang=en](https://twitter.com/hideo_kojima_en?lang=en)

Ultima I: The First Age of Darkness. In: *Retro Games* [online]. 2017 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: [https://www.retrogames.cz/play\\_1257-DOS.php?language=EN](https://www.retrogames.cz/play_1257-DOS.php?language=EN)

VF20th Anniversary Site: The Interviews. *Virtual Fighter.com* [online]. 2014 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://virtuafighter.com/threads/vf20th-anniversary-site-the-interviews.19637/>

Videogame Writers Caucus. *Writers Guild of America* [online]. [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.wga.org/the-guild/going-guild/caucuses/videogame-writers-caucus>