

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Scenáristika a dramaturgie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

INTERAKTIVNÍ FILM

BcA. Jaroslav Miška

Vedoucí práce: BcA. Jaroslav Pozzi

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television, Photography, and New Media

Screenwriting and script-editing department

DIPLOMA THESIS

INTERACTIVE FILM

BcA. Jaroslav Miška

Supervisor: BcA. Jaroslav Pozzi

Reviewer:

Date of Defence:

Academic degree assigned: MgA.

Praha, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Interaktivní film

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

Jaroslav Miška

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

Tato práce se zabývá interaktivním filmem jako novým médiem, kterému se v poslední letech znovu dostává zasloužené pozornosti. Stručně shrnuje historii interaktivního filmu a následně se věnuje detailnímu strukturálnímu rozboru tří nejvýraznějších interaktivních děl z posledních let, a to v komparaci s příbuznými filmovými a herními žánry.

Abstract

This work deals with interactive film as a new medium, which has received the attention it deserves in recent years. It briefly summarizes the history of interactive film and then deals with a detailed structural analysis of the three most significant interactive works from recent years, in comparison with related film and game genre.

Obsah

1. Úvod	1
2. O historii interaktivního filmu	3
3. Rozebírané filmy	5
3.1. Late Shift	5
3.2. Black Mirror: Bandersnatch.....	5
3.3. Nezdolná Kimmy Schmidt: Kimmy versus reverend.....	6
4. Ovládání filmu	8
5. Příběh a způsob vyprávění.....	9
5.1. Úvod do příběhu a první volba:.....	9
5.2. Postavy a práce s charaktery.....	11
5.3. Příběhový čas.....	13
5.4. Morální rozhodnutí.....	14
5.5. Smrt postavy	23
5.6. Monetizace	31
6. Struktura interaktivního příběhu	35
6.1. Paralelní děj	35
6.2. Klíčový moment.....	38
6.3. Herní čas.....	45
6.4. Chybné volby a návraty v ději.....	45
6.5. Konec interaktivního filmu.....	51
7. Závěr.....	56
8. Zdroje.....	57

1. Úvod

V dnešní době už asi málokdo nikdy neslyšel magické slovo **interaktivní**. V původním slova smyslu jde o cokoliv, co odráží realitu a nějakým způsobem ji napodobuje. *Interaktivním* je však v posledních letech nazýváno kde co a platí to hlavně pro případ, pokud je výsledné dílo nebo produkt zároveň spojen se slovem *digitální* či *digitalizace*.

Přitom člověk si už od nepaměti upravuje příběh podle vlastního vkusu a pohodlí tak, jak se mu jeho průběh či konec zrovna zamlouvá. Touha po tom ovlivnit děj, přidat mu na strhivosti, tajemství nebo brutality, dala zprvu vzniknout fenoménu gamebooks a později i počítačových her. To už je pak jen krůček k žánru, kterému věnuji tuto diplomovou práci, a tím je interaktivní film.

Jak název napovídá, jedná se o filmové dílo, ve kterém divák aktivně využívá možnost ovlivňovat probíhající děj a měnit cesty, kudy se bude dále ubírat. Tento žánr je tu již déle, než půl století a po celou dobu své existence jej několik generací autorů postupně zdokonalovalo od krátkých, jednoduchých filmů, až na devadesátiminutové plnohodnotné celovečerní filmy s dokonalou strukturou, která si nezadá s diagramy používanými při vývoji umělé inteligence. Interaktivní film je zkrátka zajímavým, až fascinujícím hybridem na pomezí hry a filmu, který si rozhodně zaslouží naši pozornost.

U vybraných filmů budu detailně zkoumat jejich strukturu s důrazem na skladbu příběhu, propracovanost jednotlivých linií a informační přívětivost vůči divákovi. Nevyhnu se ani nutné komparaci filmů vůči světu klasických videoher.

Pro lepší orientaci v jednotlivých filmech jsem pomocí programu diagrams.net vytvořil diagramovou strukturu každého příběhu. Větší či menší část diagramů je vložena přímo do textu diplomové práce. Činím tak pro detailnější orientaci v možnostech a postupech, které použili autoři filmů při skladbě struktury svých děl.

Všechny tři interaktivní filmy jsou v dnešní době k dispozici online v rámci konkurenčních placených služeb. Hry Kimmy Schmidt: Kimmy versus Reverend (dále Kimmy Schmidt) a Black Mirror: Bandersnatch (dále Bandersnatch) jsou

součástí nabídky streamovací platformy Netflix, divák si je tak zahraje ve svém internetovém prohlížeči nebo skrze aplikaci na chytrém televizoru či telefonu. Film Late Shift byl v první fázi promítán v kinech a ovládán diváky individuálně skrze speciální mobilní aplikaci, kdy systém uplatňoval v jednotlivých hlasováních způsob většinové volby. Dnes je hra v nabídce videoherní platformy Steam, určené primárně pro stolní počítače a notebooky.

2. O historii interaktivního filmu

Prvním filmem s interaktivní stavbou příběhu v historii byl československý film *Kinoautomat: Člověk a jeho dům* (1967) od režiséra Radúze Činčery a scenáristy Pavla Juráčka. Poprvé byl uveden v rámci světové výstavy Expo 1967 v Montrealu¹. Příběh pana Nováka, který může a nemusí pomoci skoro nahé sousedce, jenž si omylem zabouchla klíče od bytu, sklidil na výstavě nebývalý úspěch. Film bylo možné ovládat dvěma tlačítky zabudovanými v sedadlech a existovala dokonce dospělá a dětská verze díla. Příběhové možnosti nebyly umístěny v obraze, ale po zastavení filmu do promítání vstoupil moderátor, aby divákům popsal možná pokračování a vyzval je k hlasování. V sedmdesátých letech došlo z politických důvodů k zastavení promítání *Kinoautomatu* a projekt byl znovu nakrátko oživen až v osmdesátých letech. Poslední bezmála dvě desetiletí je občas promítán v kině Světozor a pravidelně jej mohou diváci vidět v rámci několika festivalů po celém světě.

Na úspěch *Kinoautomatu* později navázal třináctidílný normalizační seriál *Rozpaky kuchaře Svatopluka* (1984) od režiséra Františka Filipa a scenáristy Jaroslava Dietla. Stejně jako v případě *Kinoautomatu*, i tady byly natočeny dvě různé verze. Hlasování však neprobíhalo v sále před živým publikem, ale na základě volby předem vybraného vzorku populace a rozsvěcováním žárovek či spouštěním spotřebičů, neboť se do hlasování započítávala i zvýšená spotřeba energie domácností². Při repríze seriálu v roce 1998 měli už diváci možnost hlasovat pomocí telefonu.

Mezi další zajímavé tuzemské projekty nepochybně patří *Interande* (2012) od režiséra Víta Procházky a scenáristy Pavla Gottharda. Jedná se o krátký snímek, během kterého se divák pokusí sbalit dívku v baru. Jeho úspěch pak závisí na strategii, kterou si zvolí v možnostech. Film bylo možné pustit přes internetový

¹Televizní obrazovka místo omalovánek, ovladač jako hlasovací zařízení. Média byla, jsou a budou interaktivní | Vltava. Český rozhlas Vltava [online]. Copyright © 1997 [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/televizni-obrazovka-misto-omalovane-ovladac-jako-hlasovaci-zarizeni-media-byla-6928934>

²C I N E P U R / Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily [online]. Copyright © Cinepur [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

prohlížeč a vyzkoušet z pohodlí domova, ale bohužel konec podpory přehrávače Flash Player roku 2021 projekt ukončil³.

V posledních zhruba deseti letech vzniklo díky překotnému vývoji a rozšíření moderních technologií hned několik desítek zajímavých projektů, z nichž jsem vybral výše zmíněné tři k budoucímu důkladnému rozboru. Prvním je britsko-švýcarský Late Shift (2016) od režiséra Tobiase Webera a scenáristy Michaela Roberta Johnsona, druhým americký Black Mirror: Bandersnatch (2018)⁴ od režiséra Davida Sladea a scenáristy Charlieho Brookera, a třetím, méně známým, ale zároveň nejnovějším interaktivním filmem je Nezdolná Kimmy Schmidt: Kimmy versus reverend (2020)⁵ od režisérky Claire Scanlon a scenáristů Roberta Carlocka, Tiny Fey a Sama Meanse. Za zmínku jistě stojí i další kvalitní interaktivní filmy, jako třeba Her Story (2015) nebo The Complex (2020).

3 Interaktivní film. Interaktivní film [online]. Copyright © 2011 [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <http://www.interaktivnifilm.cz/>

4 <https://www.netflix.com/title/80988062>

5 <https://www.netflix.com/title/81131714>

3. Rozebírané filmy

Aby byly pro čtenáře této diplomové práce snadněji pochopitelné všechny předkládané informace o zkoumaných interaktivních filmech, rozhodl jsem se pro krátkou dějovou rekapitulaci každého z nich v režimu automatického děje, což je situace, kdy divák nezasahuje do voleb a příběhové možnosti vybírá sám počítač:

3.1. Late Shift

Chytrý student Matt Thompson si přivydělává po nocích jako hlídač podzemního parkoviště. Zrovna ve chvíli, kdy po něm mladá dívka žádá klíče k jednomu z luxusních vozů, vnikne na parkoviště ozbrojený lupič. Bere si Matta jako rukojmí a odeve jej do sídla gangu, kde zrovna probíhají přípravy na krádež vzácné porcelánové misky z hotelu, kde probíhá aukce starožitností. Na misku má zásluku i mocný čínská klan Woe, kterému miska dlouho patřila, ale který má v plánu ji normálně legálně vydražit. Matt se v sídle gangu poznává s krásnou lupičkou May. Krádež misky se podaří, ale všichni členové gangu, až na May a Matta, umírají při autonehodě. Nezbyvá jim, že navštívit pana Woe, který si u zločinecké skupiny krádež objednal. Ten však o krádeži nic neví. Celé to zavání jedním velkým podvodem, obzvláště když vyjde najevo, že je ukradená miska pouhý padělek. Matta s May následně polapí klan Choi, který misku na aukci vydražil, než byla ukradena. Matt má za úkol sehnat originální misku, jinak May zemře. Dozví se, že za vším stojí miliardář Parr, původní majitel misky, který chtěl shrábnout peníze a klanu Choi podstrčit padělek. Potvrdí mu to i Sebastien, mladý asistent v aukčním domě, který misku schoval, aby se později dostala přímo k Parrovi. Matt celý zločin odhalí, usvědčí Parra a přinese originální misku klanu Choi do hotelu. Dostane klíče od pokoje, kde má být May, nalezne ji však mrtvou a hned nato jej zatknou policie.

3.2. Black Mirror: Bandersnatch

Je rok 1984 a devatenáctiletý programátor Stefan dostane životní příležitost vyvíjet svou hru Bandersnatch pro renomované studio Tuckersoft. Seznamuje se se slavným programátorem Colinem a majitelem studia Thakurem, kterým se hra velice zamlouvá a nabízejí mu místo. Stefan však odmítne s tím, že chce na hře pracovat sám z domova. Stefan si nese životní trauma z tragické smrti matky, za kterou podle něj může jeho otec, navštěvuje proto pravidelně psycholožku, doktorku Haynes. Stefan se při pokračující práci na hře čím dál víc propadá do psychotických stavů.

Má pocit, že přestává ovládat vlastní život. Navíc Stefanova hra neustále padá a poslední kapkou hádka s otcem. Ten následně odveze Stefana za psychologkou na další sezení. K psychologce však Stefan nedorazí, protože potká na ulici Colina a poprosí jej o pomoc při vývoji hry. Colin jej pozve k sobě domů, kde se zdrogují a večírek končí Colinovou smrtí. Stefan se následně probouzí a není si jistý, jestli se epizoda s Colinem vůbec odehrála. Dál usilovně pracuje, hra však nefunguje ani v termínu odevzdání a Stefan má posledních dvacet čtyři hodin na to, aby opravil všechny chyby. Propadá do absolutní psychózy a je přesvědčen, že někdo jiný ovládá jeho život. Po následné hádce brutálně zavraždí svého otce, nikde to však nenahlásí a dál pokračuje na vývoji hry. Její finální vydání už sleduje zpoza vězeňských mříží.

3.3. Nezdolná Kimmy Schmidt: Kimmy versus reverend

Film je pokračováním úspěšného komediálního seriálu Nezdolná Kimmy Schmidt o mladé dívce Kimmy, která se po záchraně z prostředí postapokalyptické sekty vydá do New Yorku začít nový život. Film pokrývá všechny známé postavy ze seriálu, pro nás jsou však nejdůležitější postavy Tita, Kimmyrna bývalého spolubydlíciho, a Jacquelin, její bohaté kamarádky a dnes Titovy herecké agentky. Do interaktivního filmu byla přidána postava Fredericka, prince britské královské rodiny, dvanáctého následníka trůnu a teď i snoubence Kimmy. Mají se za tři dny brát. Kimmy však nalezne ve svém batohu knihu, která ji nepatří, i když sebou batoh nosí už od uvěznění v sektě. Po obvolání svých spoluvězeňkyň pojme podezření, že kniha patřila jiné unesené dívce z jiného bunkru, o kterém dosud neměla tušení. S věčně hladovým Titem navštěvují reverenda ve vězení a dozvídají se přibližnou lokaci uvězněných dívek. Vydávají se do Virginie, ke v omšelém baru zjistí, že reverend uprchl z vězení. Poté navštíví psychedelický festival, kde ukradnou drogy a šlapací tříkolky. Dojedou na pumpu a starají se o dítě. Později na křižovatce neví, kudy jet, než najdou tajný vzkaz v knize psaný citronovou šťávou. Reverend prchá lesem a Kimmy jej přemůže. Frederick se mezitím s pomocí Lilian (Kimmy bytná) a Cyndee (Kimmy spoluvězeňkyně) připravuje na svatbu. Protože se Kimmy pro dobrodružství nezúčastní vlastní rozlučky se svobodou, padne rozhodnutí zorganizovat rozlučku pro Fredericka, který je princ a nemá žádné kamarády. Na rozlučce Frederick políbí Lilian a později přizná, že je zmatený a neví, jestli je pro Kimmy dostatečně dobrý. Ta mu přehraje všechny hraniční situace, co se ve vztahu mohou stát, a tím mu

dodá negativní zkušenosti tak potřebné pro vstup do manželství. Nenáviděný reverend Richards končí ve vězení a Frederick se s Kimmy ožení.

4. Ovládání filmu

Všechny tři zkoumané interaktivní filmy může divák ovládat pomocí počítačové myši, případně dotykově nebo pomocí ovladače herní konzole⁶. Jednotlivé volby, skrze které příběh ovládá, se ve všech případech objevují na spodní straně obrazovky. Zatímco u Late Shift má divák na reakci a provedení volby čas jen něco mezi třemi a čtyřmi vteřinami, u Bandersnatch a Kimmy Schmidt je to stabilních deset vteřin. Pokud divák v časovém rozpětí neodpoví, volbu provede sám systém. Ve všech případech se volba objeví před stříhem, tedy v okamžiku dohrání scény, kdy nejsou divákovi předkládány žádné validní, ať už audiové, nebo vizuální informace, aby nebyl při své volbě zbytečně rušen. Hra Bandersnatch nabízí jednu či dvě možnosti, kudy se příběh může ubírat. Late Shift dvě až tři. Kimmy Schmidt dvě až čtyři. Během odpočítávání času k volbě není možné příběh zastavit.

⁶ https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/

5. Příběh a způsob vyprávění

5.1. Úvod do příběhu a první volba:

Začátek každého příběhu má diváka navnadit, seznámit ho s hlavní postavou a otevřít svět, ve kterém se bude až do konce filmu pohybovat. Tento princip platí bezvýhradně i pro svět her, včetně těch, které jsou od žánru interaktivního filmu na hony vzdáleny. V úvodu příběhu také nastává pro každého herního designéra jeden velice důležitý úkol, a to co možná nejvhodnější umístění první příběhové volby. Jde zpravidla o jednoduchou volbu, která nereflektuje děj ani charakter postavy, ale musí být učiněna čistě proto, aby si divák zvykl na ovládání hry. Tato volba zpravidla následný děj nemůže ovlivnit, už jen proto, že je proti zájmu samotných autorů filmu, aby divák prohrál hned na začátku.

Film *Late Shift* nás v úplném úvodu zavede do současného Londýna. Poznáváme hlavního hrdinu Matta a skrze voiceover jsou nám naznačeny základní rysy jeho osobnosti. Pochopíme, že se příběh odehrává v současnosti, že Matt není úplně majetný, ale zato inteligentní a sebevědomý. První volba přichází krátce po první minutě filmu, kdy si divák může zdánlivě zvolit charakter hlavní postavy. Bude Matt sobeckým, nebo nesobeckým člověkem? Ve skutečnosti na tom nesejde, protože obě volby pouze mírně upraví následný Mattův voiceover.

Druhá volba prověří Mattův charakter, a to, když má možnost pomoci ztracenému cizinci v metru. Buď mu pomůže a stihne vlak, nebo nepomůže a vlak mu ujede. Matt však v obou případech přijede do práce včas.

Třetí volba, kdy k Mattovi v práci přijde mladá krásná dívka a žádá ho o klíče k luxusnímu vozu, rozehrává složitější dialogový konstrukt, který má už mnohem významnější váhu pro následující příběh, a je to logické, protože divák měl již dostatek času volby si vyzkoušet.

Autoři *Bandersnatch* se s postupným odkrýváním reálií příběhu příliš netrápí. Hned jak Stefanovi zazvoní budík a probudí jej z hlubokého spánku, objeví se titulky s letopočtem 1984. Sledujeme Stefanovu ranní rutinu a poznáváme jeho otce. První volba opět přichází velice záhy, když Stefan volí značku cereálií k snídani. Jak už můžeme tušit, na volbě nesejde, Stefan posnídá v každém případě. Následně se

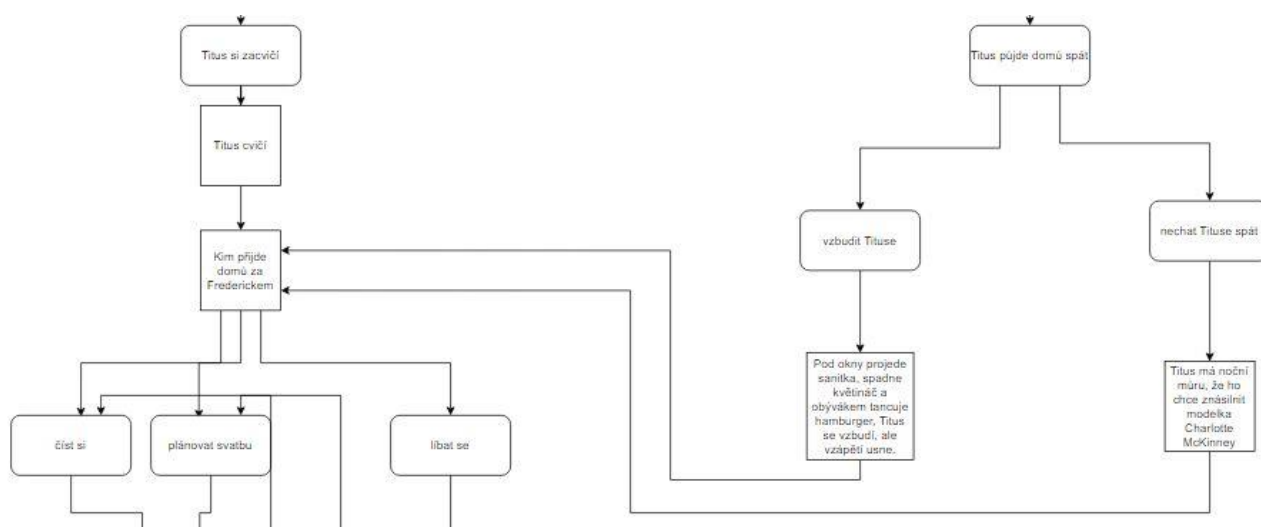
dozvíme, že má Stefan ve městě důležitou schůzku v renomovaném herním studiu Tuckersoft kvůli demu hry, na které pracuje. Neuběhly ještě ani čtyři minuty filmu a divák má veškeré důležité informace o tom, co ho čeká.

Druhá volba se odehrává v autobuse, kdy Stefan vybírá hudbu, co si pustí ve walkmanu. Z hlediska designu je to pozoruhodný krok, neboť v žádném jiném ze tří zkoumaných děl⁷, nemá divák možnost vybrat do filmu hudební podkres. Je to nejen vstřícné vůči divákovi, ale především to upoutá jeho zvědavost v tom, co všechno ještě může v ději změnit. Následná třetí volba je, stejně jako v Late Shift, stěžejní a může způsobit prohru či návrat v ději.

Autoři Kimmy Schmidt se od výše zmíněných způsobů úvodu do děje a postavy značně liší. Nepochybně se tak děje proto, že interaktivní Kimmy Schmidt je pokračováním seriálu a autoři tak předpokládají, že divák minimálně hlavní hrdinku Kimmy důvěrně zná. Hned v první scéně si Kimmy vybírá šaty ve svatebním salónu a divák má rozhodnout, jestli se vdá v nóbl, nebo v legračních šatech. První volba tak přichází po necelé půl minutě od začátku filmu. Narozdíl od Bandersnacht a Late Shift má tato první volba význam pro konec příběhu, neboť poslední scénou filmu je svatba, na které je Kim oblečena do těch šatů, které divák vybral v první volbě. Hned v úvodu jsou přítomny všechny důležité postavy, jako Jacquelin, Titus nebo Lilian. Také se ve zkratce dozvíme, co dělají a jaký spolu mají vztah. To vše natěsnáno do pouhých dvou minut.

Druhá volba, kdy má divák rozhodnout, co bude Titus dělat se svým přecpáváním, je také zdánlivě bezvýznamná, ale stejně jako první neslouží nutně k výuce diváka v ovládání hry, ale k humorné gradaci. Může příběh rozdělit do dvou na sobě nezávislých linií a divák v jedné z nich následně provede svou třetí volbu. Ta se může týkat jak Kimmy, tak Tita. Na předloženém diagramu pak vidíme, že autoři Kimmy Schmidt si s jednoduchým a přehledným úvodem do příběhu hlavu nelámali, nicméně i tento koncept je, ač komplikovaný, velice funkční.

⁷ Ani v žádném dalším, které jsem hrál.



5.2. Postavy a práce s charaktery

V počítačových hrách je běžné, že si hráč svůj budoucí charakter pečlivě vybírá. Má možnost určit si, za které pohlaví chce hrát, jak bude jeho postava oblečena nebo jakou barvu vlasů bude mít. Někdy spolu s charakterem vybírá a posiluje i jeho přirozené vlastnosti jako inteligenci, sílu, charisma nebo umění v boji. V průběhu děje pak může hráč svou postavu fyzicky, psychicky a dovednostně vylepšovat, aby si zajistil hladký postup do dalšího levelu. Pro nás je však důležitá otázka: Je něco z toho možné na poli interaktivního filmu? A dá se tu vůbec mluvit o pojmech jako je upgrade postavy? Odpovědí je prosté ne, ale dále si rozebereme, proč tomu tak je.

Divák v interaktivním filmu nemůže už z podstaty původu díla ve filmovém médiu nijak ovlivnit schopnost nebo podobu hlavního hrdiny. Nemůže také měnit jeho výchozí vlastnosti a nemůže jej ani plně ovládat, pokud by se kupříkladu rozhodl postavu svévolně zabít. Podstatou interaktivního filmu je omezené rozhodování za filmovou postavu a její provedení dějem tam, kam autor filmu potřebuje a zamýšlí. Vlastnosti postavy jako charisma, inteligence nebo síla, jsou charakteru pevně vetknuty spolu s jeho podobou nebo osobností. Divák interaktivního filmu je proto v mnohem pasivnější roli, než hráč libovolné počítačové hry.

Tradiční filmový přístup k postavě zvolili tvůrci *Late Shift*, kdy se divák rozhoduje jen za postavu Matta a který je v příběhu jediným ovládaným charakterem. Jeho výsadní schopností, kterou převyšuje ostatní, je bravurní znalost matematiky, která je však v ději zúžena jen na logaritmické křivky a počítání procent. Na této fixní znalosti postavy divák nijak neparticipuje a nerozvíjí ji. Nedostane kupříkladu možnost pomoci Mattovi s výpočty a , což je paradoxní, nevyžívá jeho znalosti k posunu v ději. To, jak se Matt zaplete do světa zločinu, nemá žádnou souvislost s jeho osobností nebo schopnostmi, děje se tak nezávisle na divákově volbě. Dá se říct, že kdyby Matt tyto znalosti neměl, ničemu by to nevadilo, byl by však jen obyčejným hlídačem parkoviště. Divák má ale možnost průběžně měnit rysy Mattovy osobnosti a ovlivnit tak chování ostatních postav vůči němu.

Také Stefan v *Bandersnatchi* zůstává od začátku do konce jedinou ovládanou postavou, ale jeho osobnostní profil je v herním slova smyslu méně propracovaný, než Mattův v *Late Shift*. Stefan je od začátku inteligentní, mírně pasivní, svědomitý, tichý a možná až autistický. Narozdíl od *Late Shift* nikdy nedostaneme možnost, aby Stefan vystoupil z nastavení své postavy a zachoval se v nějaké situaci radikálně jinak. Hra však vyniká působivou prací s psychikou Stefana, kdy se skrze něj pokouší médium interaktivního filmu rozložit zevnitř. Prvních zhruba dvacet minut hry divák ovládá Stefanovy kroky a posouvá jej v ději, dokud si sám Stefan nezačne všímat, že je s ním něco špatně a že přestává ovládat svůj život. Je čím dál více psychotický a to až do takové míry, že postupně sabotuje divákova rozhodnutí. Bourá tak zažitou představu o stoprocentně ovládané hlavní postavě, kterou známe ze všech ostatních interaktivních děl. Když Stefanovo šílenství narazí na pomyslný vrchol a ptá se, kdo za tím vším stojí, může s ním divák komunikovat přímo skrze textový editor Stefanova počítače. Stefan je samozřejmě zmatený a vůbec neví, o co jde. Vyhledá proto pomoc psychologa.

Hlavní hrdinka Kimmy Schmidt je pak klasickým charakterem postaveným na zažitém principu, jako již zmíněný Matt v *Late Shift*. Narozdíl od něj má však Kimmy hlavně praktické dovednosti, mezi které patří její průbojnost, nebojácnost a velká fyzická síla. Kimmy není, stejně jako ostatní postavy v ději, nijak inteligentní a do hloubky vykreslená, autoři tak mají úplně volné ruce v tom, jak Kimmy řeší překážky, které jsou jí kladeny. Nutno říct, že základním nastavením charakteru Kimmy je to, že je absolutně nepředvídatelná. Navíc narozdíl od *Late Shift* nebo *Bandersnatche*

divák neovládá jenom Kimmy a dokonce s ní nemusí trávit hru od začátku do konce, protože své kratší, nebo delší herní epizody má i Titus nebo Jacquelin. Stejně jako Bandersnatch i Kimmy místy komunikuje s divákem a to přímými pohledy do kamery nebo adresným vysvětlením chyb, kterých se divák dopustil. Kimmy Schmidt je vším, jen ne vážným dílem, nemá tedy potřebu si na vážné dílo hrát.

5.3. Příběhový čas

Ve filmu Synekdocha, New York (2008) si zadá talentovaný divadelní režisér Caden Cotard nelehký úkol, a to obsáhnout v jedné divadelní hře celý svůj dosavadní život. Jak dlouho může trvat příprava takové hry? No, překvapivě až do smrti.

V následující kapitole se budeme věnovat tématu příběhového času z hlediska postavy. To, jak velký časový limit příběh pokrývá a kolik času má postava interaktivního filmu na to, aby zvládla splnit všechny své nelehké úkoly. Dodejme, že čas hraje velice významnou roli na poli herního designu, kde se běžně pracuje s *časovým questem*, tedy úkolem přímo navázaným na časový limit. Ať už musíme bránit pozice před nepřítelem po dobu deseti minut, než přijdou posily, nebo chytit banditu před tím, než vyjde slunce, vždy nás při nesplnění limitu čeká prohra, nebo rovnou smrt.

Kimmy Schmidt musí chytit reverenda a zachránit vězněné do tří dnů, protože jinak by byla zhcena její svatba s Frederickem. Pod ještě větším tlakem je Stefan v Bandersnatch, který má na dokončení své hry pět měsíců. Stefan na hře velice usilovně pracuje, ale ještě 20. srpna se kýženému výsledku nedokáže přiblížit. Stefanovo šílenství pak postupuje ruku v ruce s tím, jak se mu krátí čas k dokončení hry. Ani deadline 12. září se nevydaří podle přestav a Stefan dostává od Thakura ultimátum, že dokončí hru přes víkend. Pondělí se ovšem zvrtné a Stefan zavraždí svého otce. Pokud dobře naloží s tělem, není prozrazen a navíc dostane od Thakura dalších dvacet čtyři hodin, aby hru dokončil. Ta pak slaví velký úspěch. Časová posloupnost děje má v Bandersnatchi i jeden zcela praktický význam z pohledu herního designu, neboť čas tu slouží jako pomůcka k tomu, aby se jednotlivé dějové linky nepřekrývaly. Dokud tak hráč neprojde časovým zlomem 20. srpna, tak se může v ději vrátit až na úplný začátek příběhu. Pokud projde 12. zářím, vrátí se zpět nejdál do 20. srpna. Pokud hru prohraje, může se opět vrátit v ději nejdál do 12. září.

Late Shift se, jak už název vypovídá, odehrává během jedné noci. Příběh začíná večer, když Matt přichází do práce a končí brzo ráno. Z hlediska reálného času délka příběhu neodpovídá skutečnosti, protože vše, co se zde odehrává, skutečně za jednu noc stihnout nelze. Matt je postaven před několik ultimát, která jsou však ohraničena právě trváním jedné noci, během které se má odehrát loupež. Přesně na jednu noc si May a Matt zamluví pokoj v hotelu, kde se ukrývají před klanem Choi a Matt má čas přesně do rána, aby sehnal originální čínskou misku, jinak May zemře. Tento požadavek je v jiné dějové linii podpořen tím, že klan Choi probodne May nožem a Matt má přesně šest hodin, jinak vykrvácí.

5.4. Morální rozhodnutí

Jazyk, kterým mluví naše postava, může zásadně ovlivnit budoucí směr příběhu. V dnes již legendární fantasy hře Arcanum (2001) dostane hráč v rámci úvodu na výběr, za jakou rasu chce hrát (Elf, Obr, Člověk, Trpaslík apod.) Každý charakter má své výchozí vlastnosti jako sílu, charisma nebo inteligenci, které hráč v průběhu hry navyšuje. Pokud má postava velkou sílu na úkor inteligence nebo charismatu, dovede se hrou probjovat, ale ostatní postavy s ní odmítají ztrácet čas a neposkytnou tak hráči kýžené informace. Jazyk, kterým postava mluví, je uzpůsoben právě její inteligenci a pokud je nedostatečný, setká se nejčastěji s odmítnutím, posměšky nebo rasismem. Pokud hru hrajeme opakovaně, všimneme si velkých rozdílů v komunikaci postavy a reakcí na ní v závislosti na stylu hraní a zlepšování postavy. Systematika dialogů Arcana je fascinující, možná o to víc když si uvědomíme, že jen samotné dialogy čítají několik tisíc stran scénáře.

Samozřejmě nalezneme i hry, které jsou na porušování morálky přímo postavené (a o to oblíbenější), jmenovitě třeba dnes již legendární GTA (všech řad) nebo Postal (2007). Nás však pro přirovnání k interaktivnímu filmu zajímají hlavně adventurní příběhy a nejlépe ty, které na morální aspekt kladou výrazný, ne-li stěžejní důraz.

Názorně si to můžeme představit u polské hry This War of Mine (2014). Hráč zde ovládá skupinu civilistů, přežívajících uprostřed války v polorozbořeném domě. Úlohou hráče je ubránit skupinu před vnějšími nepřáteli, sehnat zásoby a udržet skupinu pohromadě, hrajeme tak simulátor války z pohledu obyčejného člověka. Hráč celou dobu balancuje na hraně toho, aby udržel ostatní postavy naživu,

zároveň si udržel dostatečný morální kredit a skupina se nerozpadla. Nechá je vloupat se do domu, kde žijí postaří lidé a mají zásoby jídla, které hráč může ukrást. Tenký balanc na misce vah morálky: ukrást jídlo a odsoudit staré lidi k smrti, nebo je nechat být a odsoudit k smrti vlastní skupinu? Pokud hráč jídlo ukradne, skupina bude fyzicky zabezpečena, ale její morálka automaticky upadne, protože *určitě byla i jiná možnost a mohli jídlo vzít i jinde*. Jenže jak je to s rolí morálky na poli interaktivního filmu?

Hlavní postava Stefan v Bandersnatchi je před důležitá morální rozhodnutí postavena hned několikrát. Po náhodném setkání s Colinem a žádostí o pomoc při vývoji hry, nabídne Colin Stefanovi drogy. Divák má na výběr: Vzít si drogu, nebo odmítnout. Obě možnosti jsou správné, protože ústí v totožnou dějovou linku. Rozdíl je pouze v tom, že když Stefan drogu odmítne, hodí mu ji Colin nenápadně do čaje. Výsledek je stejný, Stefanova morálka však zůstává čistá. Navíc postava Stefana není od základu zlá, právě naopak, divák má spíše tendence ho chránit, ač se Stefan v průběhu děje chová čím dál více nečitelně a nepředvídatelně. Je tomu tak proto, že hra příliš neumožňuje vyšínout ze Stefanova charakteru a není mu nikdy dána žádná výrazná bipolární volba. Stefan má možnost *zabít nebo nezabít otce, vzít si nebo ne vzít pilulku*, nikdy mu však není umožněno třeba *věřit nebo nevěřit* předkládané informaci. Stefan je bezmezně věřící charakter, který však věří tomu, co je zjevné a ne tomu, co chce divák, aby bylo zjevné. Můžeme si to ilustrovat u momentu, kdy má Stefan na výběr mezi zabitím a nezabitím svého otce na začátku třetího aktu. Stefan se může do momentu, kdy se schyluje ke zločinu dostat třemi různými způsoby.

1) Věří, že jej otec zdrogovává a kontroluje v rámci PAC (Program and Control).

- Nedostane na výběr a zabije otce

2) Věří, že jej sleduje Netflix, nebo že propadá stejnému šílenství jako tvůrce knihy, podle které píše svou hru.

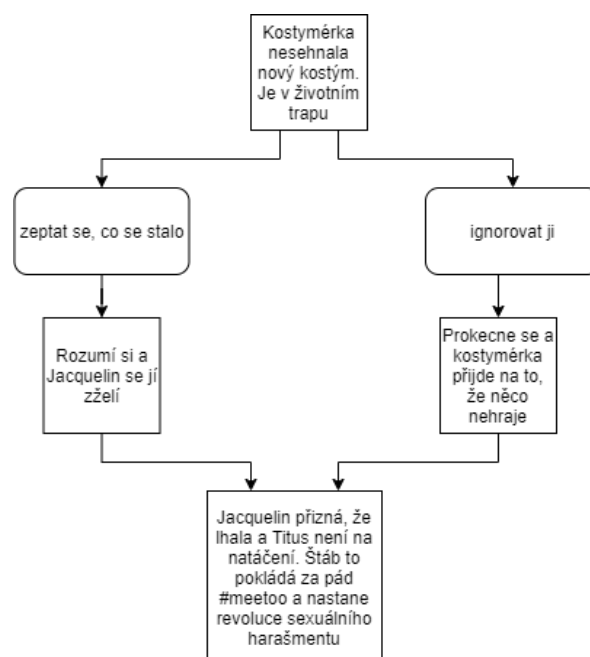
- Dostane na výběr, jestli otce zabije

3) Věří, že je ovládán Davisovým odkazem

- Nedostane na výběr a zabije otce

Jak vidíme výše, existují podmínky proto, aby se ze Stefana stal, či nestal vrah. Zvláštní ovšem je, že divák za určitých okolností nedostane na výběr, jestli se má Stefan vrahem stát. Pro úplnost dodejme, že hra obsahuje i jeden alternativní konec, kde Stefanův otec zůstane naživu.

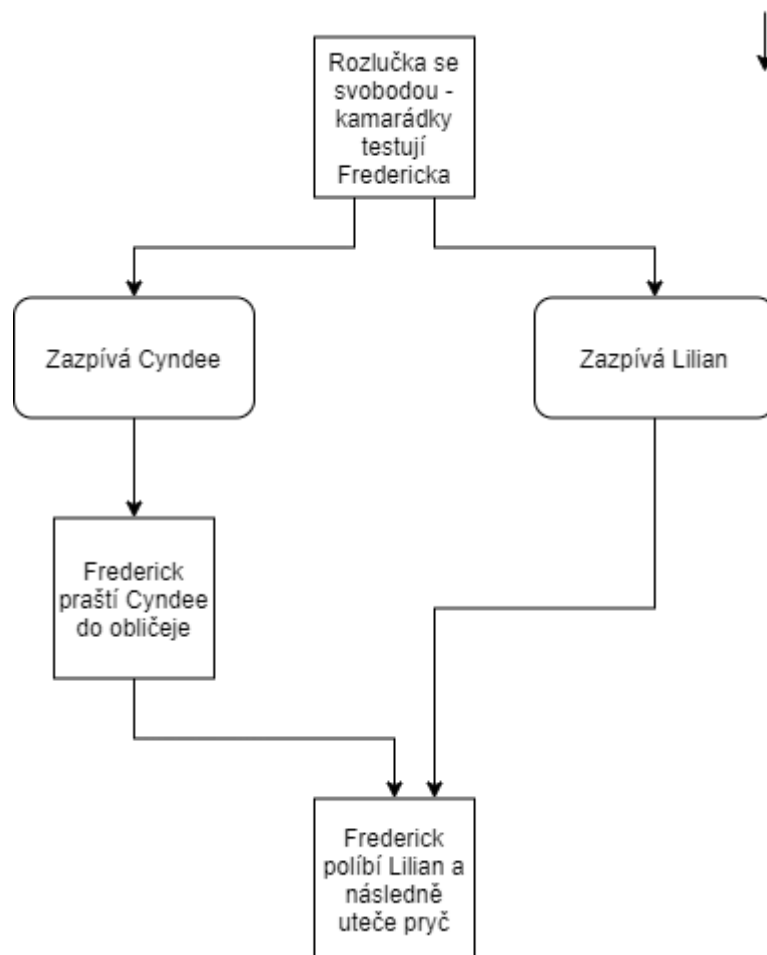
V Kimmy Schmidt také činíme morální rozhodnutí, která jsou ale ve výsledku vždy ukončena vtipem, sebevíc vážná jsou. V lince s Jacquelin se dostaneme do bodu, kdy postava kostymérky vyčerpala všechny možnosti, jak obstarat Titovi kostým. Sesype se, nesmí přijít o práci, měla příšerný rok. Divák pak dostane možnost ovlivnit, jak na to Jacquelin zareaguje:



- 1) Pokud Jacquelin projeví empatii vůči kostymérce, začnou si rozumět a Jacquelin ji sama od sebe řekne, že lhala a Titus není v přívěsu.
- 2) Pokud bude Jacquelin přezíravá, tak se “prokecne” a kostymérce dojde, že něco nehraje. Jacquelin pak Titovu absenci přizná až po náléhání zbytku štábu.

V Kimmy Schmidt můžeme v oddělených linkách hrát za Kimmy, Jacquelin, nebo Tita. Kdybychom v této konkrétní scéně nahradili Jacquelin Titem, tak by podobné možnosti nebyly průchozí, neboť Titus by se z charakteru postavy nezachoval empaticky. Jacquelin však obě vlastnosti má a přirozeně je využívá. Proto jsou obě správné a záleží jen na divákovi a jeho morálním nastavení, jak se

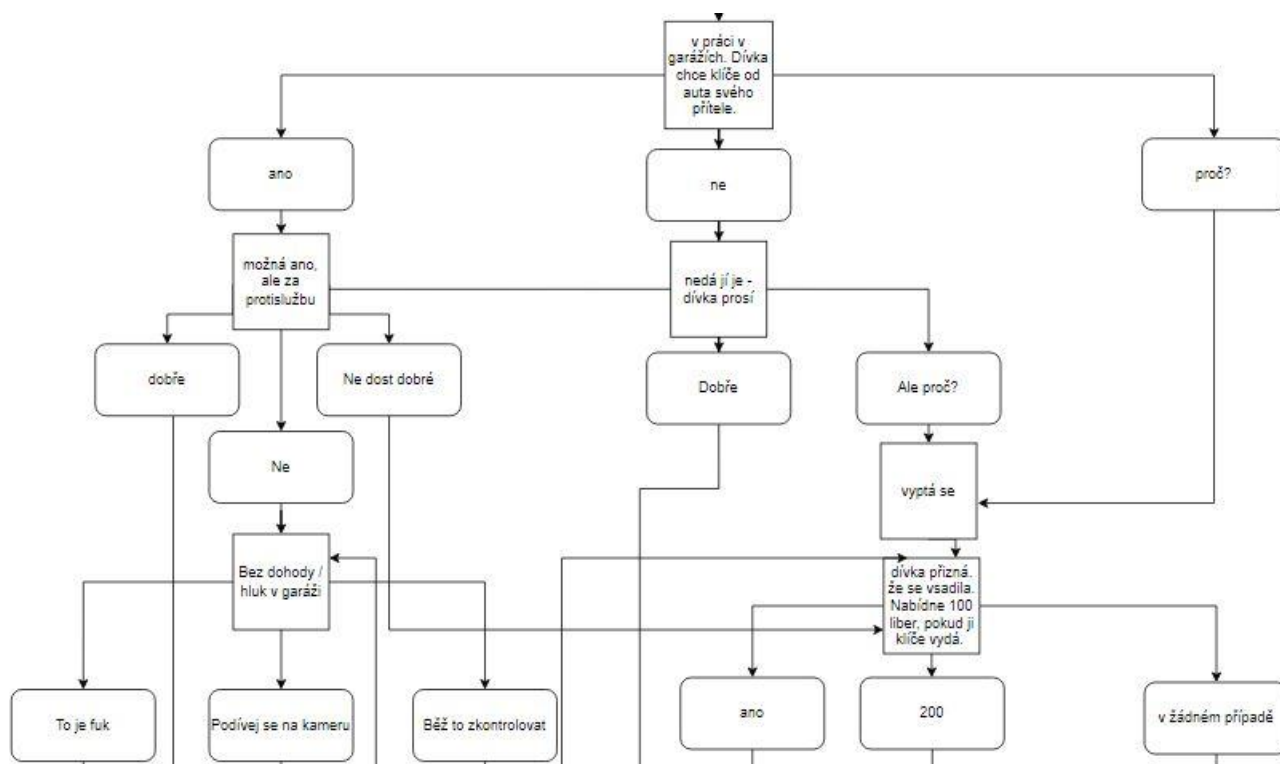
vůči submisivní a zjevně milé kostymérce zachová. Tato linka je navíc paralelní, což znamená, že si divák může zahrát ještě úplně jiný příběh konfrontace s Jacquelin, ale ne vůči kostymérce, nýbrž vůči scenáristovi filmu. Tato linka je však pro diváka morálně uchopitelnější, neboť postava scenáristy je tak krajně nesnesitelná, že ji divák chce přirozeně urazit a ponížit.



V lince Kimmyna snoubence Fredericka nalezneme pro změnu moment, kdy se Lilian se Cyndee rozhodnou Fredericka otestovat, jestli je pro Kimmy *tím pravým*. Pokusí se jej svést tak, že mu zazpívají svůdnou píseň.

- 1) Pokud Frederickovi zazpívá neatraktivní Lilian, Frederick ji políbí a zahanběně uteče.
- 2) Pokud ale hráč zvolí, že mu zazpívá atraktivní Cyndee, Frederick znejistí, chce jejím svodům uniknout a nedopatřením ji udeří. Lilian jej následně pochválí, že se zachoval sice drsně, ale dobře - a on Lilian i tak políbí a uteče.

Je velice složité analyzovat morální rozhodnutí v díle, které si z morálky dělá



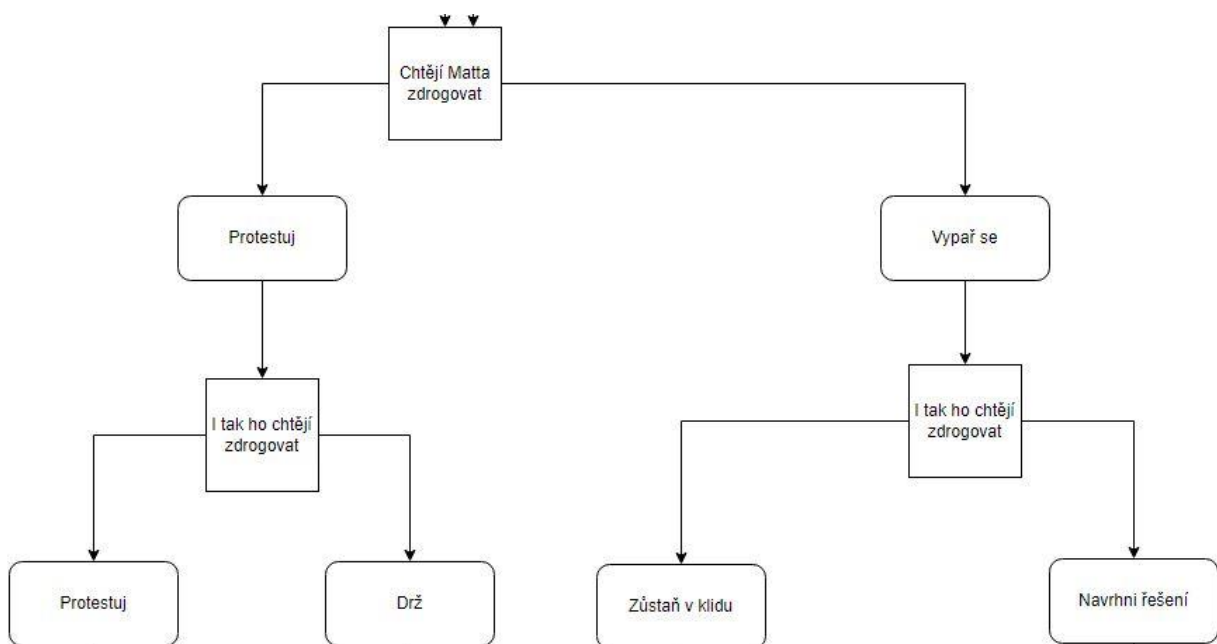
samo o sobě legraci a kde si divák může vyzkoušet, jaké je to jít s morálkou takzvaně na hranu. Možná o to víc je však dílo svobodnější a méně vázané na svůj limitovaný, pečlivě budovaný svět, jako je tomu v Bandersnatchi. Námět Kimmy Schmidt je ostatně vhodný pro interaktivní film zvláště proto, že zde už od seriálové předlohy jednoduše neexistují žádné limity. Postavy jsou od přírody bláznivé a rády experimentují. Nalezneme tu i čistě fantazijní prvky jako mluvící roboty nebo kouzlem oživené předměty, takže se pohybujeme i mimo rámec našeho všedního, uvěřitelného světa.

Uvěřitelný svět nám pro změnu předkládají tvůrci Late Shift, kde má morální kredit postavy dokonce mnohem větší váhu, než ve zbylých dvou zkoumaných filmech. Jestliže můžeme říct, že Bandersnatch je hra založená na bourání konceptu hry a Kimmy Schmidt na nesmyslném humoru bez pointy, tak Late Shift je hra s důrazem na morální integritu hlavního hrdiny. První důležité morální rozhodnutí divák učiní již krátce po začátku hry, když Matta požádá krásná dívka v garážích, jestli by jí dal klíče od auta jejího přítele, který o nějaké výpůjčce samozřejmě nic neví.

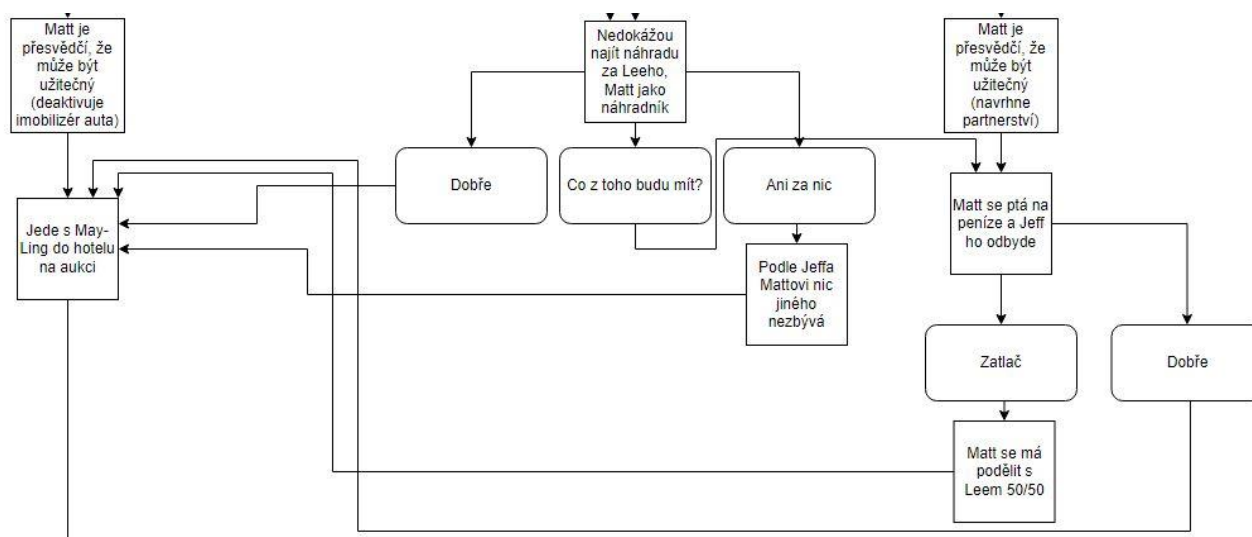
- 1) Matt dívce klíče bez řečí dá, ale má podmínku
 - Co z toho budu mít? Dívka slíbí, že v budoucnu pomůže ona jemu
- 1a) Matt souhlasí
 - Předá dívce klíče, tu v garáži přepadne lupič.
- 1b) Matt odmítne
 - Dívka odchází s nepořízenou. Hluk v garáži. Matt to jde zkontrolovat.
- 1c) Mattovi to pořád nepřijde jako dobrá nabídka
 - Dívka smlouvá - pokračování linií 3.
- 2) Matt rezolutně odmítne.
 - Dívka jej přesvědčuje
- 1b) Matt odmítne
 - Dívka odchází s nepořízenou. Hluk v garáži. Matt to jde zkontrolovat.
- 1a) Matt souhlasí
 - Předá dívce klíče, tu v garáži přepadne lupič.
- 2c) Matt se vyptává, proč dívka klíče potřebuje
- 3) Matt se napřed zeptá, k čemu dívka klíče potřebuje.
 - Dívka přiznává, že jde o sázku a nabízí Mattovi 100 liber
- 1a) Matt souhlasí
 - Předá dívce klíče, tu v garáži přepadne lupič.
- 3a) Matt smlouvá
 - Dívka s nabídkou souhlasí. Matt ji předá klíče a ji přepadne lupič.
- 1b) Matt odmítne
 - Dívka odchází s nepořízenou. Hluk v garáži. Matt to jde zkontrolovat.

Všechny výše uvedené možnosti ústí v nalezení zraněného zloděje aut, který Matta vezme jako rukojmí. Jak vidíme na diagramu a přiloženém rozboru, Matt má možnost zachovat se stejně tak morálně, jako podezíravě a vychytrale, neboť rozezná slabinu v dívky příběhu a přistoupí na smlouvání.

Divák může krom morálky ovládat i Mattovy reakce na nebezpečné situace, kdy se Matt tváří v tvář zbrani může rovnou vzdát, nebo alespoň pokusit o útěk. Matt také disponuje jednou vzácnou schopností, a tou je jednoduše mlčet a nereagovat, i pokud mu hrozí nebezpečí. Jednoduše pak ustrne podobně, jako je tomu v reálném životě:



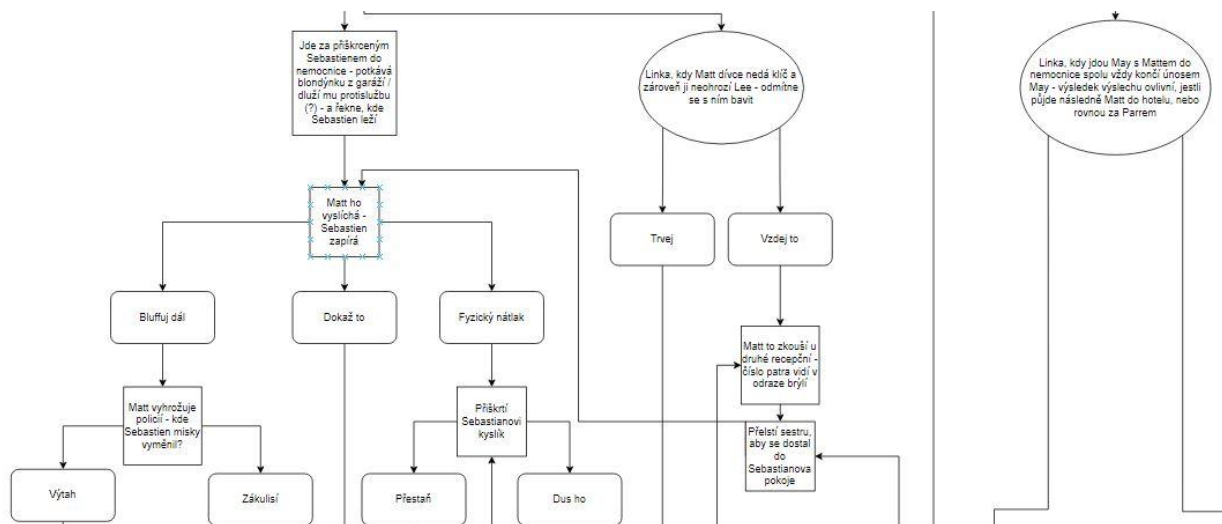
Pokud se divák rozhodne, že má Matt *mlčet* nebo *zůstat v klidu*, situace se vyřeší jinak a bez Mattova zásahu. Matta zločinci nakonec ani nezastřelí, ani nezdrogují, protože existují celkem tři způsoby, jak se k nim přidá a vyrazí spolu s May na aukci už jako člen zločinecké skupiny:



- 1) Matt má dvě možnosti, jak zločince přesvědčit, že ho potřebují.
 - Obě možnosti jsou bezpodmínečné - Matt se rovnou účastní loupeže.
 - V jedné z možností má možnost navýšit výnos, co mu z loupeže plyne.
- 2) V jedné možnosti se Matt rozhodne nereagovat a tím pádem vzdát, jenže není nikdo jiný, kdo by nahradil zraněného lupiče. Matt se přidat musí.
 - Může na dohodu přistoupit rovnou.
 - Může ji rezolutně odmítnout - ale účastnit se musí i tak.
 - Může navýšit výnos, co mu z loupeže plyne.

Jak pochopíme z výše uvedeného, hlavní hrdina může ze situace vyjít jako vysoce morální člověk, nucený krást pod pohrůžkou násilí, ale také jako participující zločinec. Stav Mattovy morálky má, ač velice omezený, vliv na průběh dalšího děje, protože Matt má prakticky vždy možnost odmítnout radu nebo příkaz od jiné postavy. Může tak logicky sabotovat i následnou loupež v hotelu. Pokud při krádeži misky plně spolupracuje s lupiči, nakloní si atraktivní zlodějku May. To zužitkuje v jedné z vedlejších linek, když se ukrývají v hotelu před klanem Choi a Matt dostane příležitost May políbit. Pokud se ovšem z důvodu Mattových snah o prozrazení plánu loupež zkomplikuje, May mu později polibek nedovolí. Na dalším diagramu si ukážeme strukturu jiné scény, kdy se Matt potřebuje dostat do nemocnice, aby tam

vyslechl Sebastiena, pracovníka aukčního domu, který zaměnil čínskou misku za padělek:

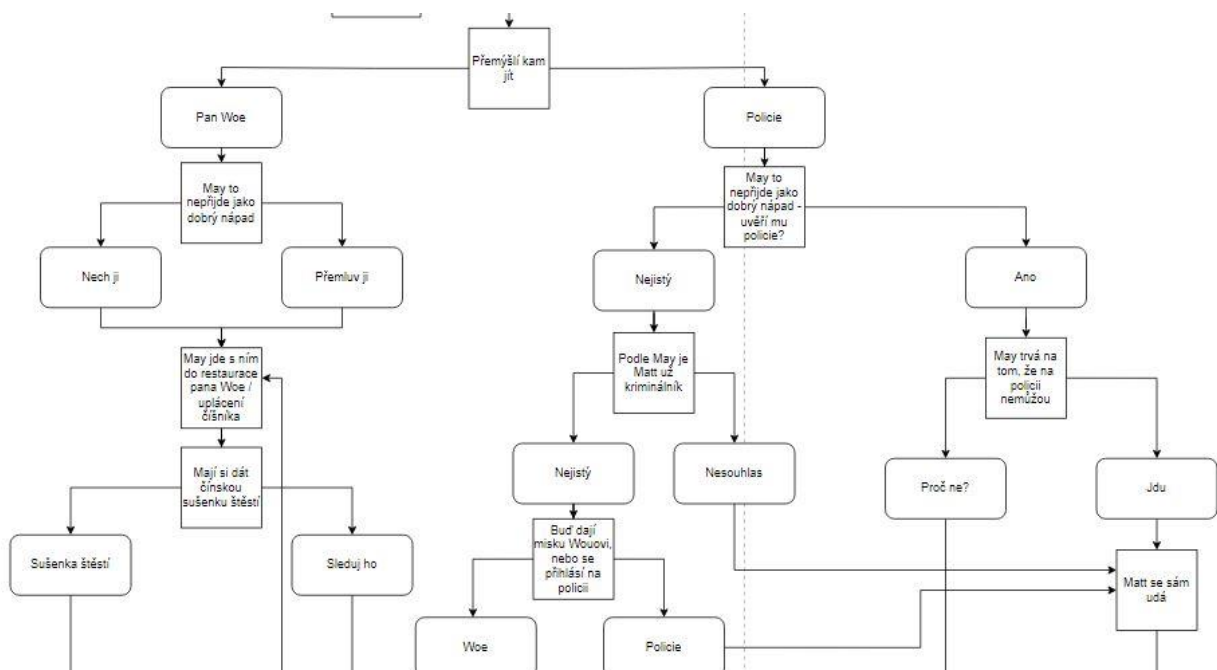


Z dívky v garážích se totiž ve druhém aktu vyklube noční sestra v nemocnici, kde se Mattův člověk zotavuje ze zranění utržených při loupeži. Pokud ji na začátku příběhu Matt kategoricky odmítne dát klíče od vozu, tak mu ona následně také odmítne říct, na kterém pokoji Sebastien leží. Pokud by jí je na začátku dal, pomohla by mu. Matt je teď ovšem v pasti a zatímco v *Bandersnatchi* nebo *Kimmy Schmidt* by to autoři vyřešili návratem v ději, Matt v *Late Shift* si najde jinou cestu, jak úkolu dosáhnout. Za připomenutí stojí i další situace v diagramu, a to, když se Matt dostane až k Sebastienovu nemocničnímu lůžku, Sebastien jako spolupachatel přirozeně nespolupracuje. Matt má tak několik možností, jak z něj informace dostat. Může Sebastiena jednoduše vyslýchat, vyhrožovat mu, nebo ho dokonce mučit. Žádná ze zvolených možností není špatná, protože Sebastien vždy promluví. Podobných momentů je ve filmu desítky a zdají se být velice efektivní a líbivé, všechno má ovšem své *pomyslné ale*, protože ve výsledku je jedno, jak se Matt zachová. Příběh jednoduše ubíhá dál a prakticky v něm nelze udělat žádnou chybu, protože ať je Matt sebevíc morální, na alternativní konce hry to nemá absolutně žádný vliv. Naopak je divák potrestán, protože i čistě morální linka nemá šťastný konec a divák tak postrádá pomyslnou odměnu za to, že se v průběhu děje nijak morálně neušpinil. I

když, není morálním odkazem Late Shift právě to, že nikdy neskončíte dobře, sebelíp se zachováte?

5.5. Smrt postavy

Stejně jako je tomu u klasických her, je interaktivní film hlavně akčním dobrodružstvím. Nezávisle na žánru tu postavy často bojují nejen o svou morální čistotu, ale rovnou o holý život. Jak již bylo řečeno, Matt v Late Shift čelí jisté smrti velice často, konkrétně osmnáctkrát, nicméně bez většího úsilí diváka se mu daří unikat nebezpečí až do samého konce. S nadsázkou můžeme říct, že Mattova nesmrtelnost souvisí s původním záměrem promítat film v kinech, kde by hlasující diváky pravděpodobně nebavilo Matta křísit pokaždé, když zvolí špatnou cestu. Jiné je to u ostatních postav hry. Již v prvních scénách v garáži jsou Matt nebo dívka, co ho žádala o klíče od auta, blízko smrti, neboť v různých variantách této situace unikají a zloděj po nich střílí. Stejně tak Matt unikne tomu, když jej chtějí zločinci zdrogovat. Zkráceně se dá říci, že v prvním aktu hned několik vedlejších postav ztrácí vědomí, ale nikdo nezemře. Druhý akt příběhu ovšem začíná ošklivou nehodou, při které zemřou všichni členové gangu až na Matta a May. Ti mají jen dvě možnosti, jak pokračovat na vlastní pěst. Mohou jít na policii, nebo za panem Woe, člověkem, který si loupež objednal:



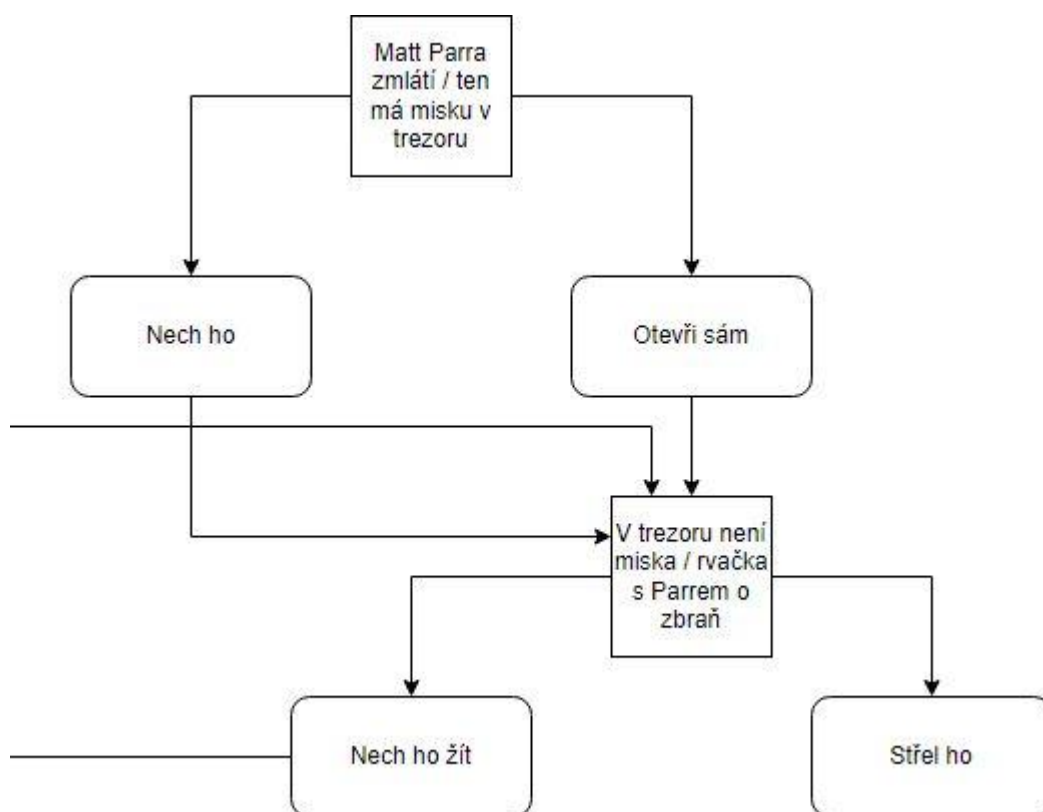
Děj se v tento moment dělí celkem do tří linek:

- 1) Pokud se Matt rozhodne udat policii, jeho cesta s May se rozdělí. Policie mu ale nevěří, protože jím donesená čínská miska je padělek. Při převozu do vazby jej ale zajme klan Choi.
 - Na policii Matt zjistí, že pan Woe je naživu, protože si ho klan Choi nespojil s krádeží misky.
- 2) Pokud jdou za panem Woe spolu s May, tak zjistí, že loupež byla bouda a mohou spolu promýšlet další kroky. I zde se Matt může odprostit od May a jít na policii - prožíváme pak možnost 1. Klan navíc vždycky chytí i May nezávisle na ostatním.
 - Na policii Matt zjistí, že pan Woe byl zavražděn, protože klan zjistil, že má s krádeží něco společného.
- 3) Pokud se v možnosti 2. Matt s May rozhodnou ukrýt v hotelu, klan si je najde. Matt bude buď věřit May, nebo ne. Pokud ji nevěří, chytí je.

- Z televize zjistí, že pan Woe byl zavražděn, protože klan zjistil, že má s krádeží něco společného.

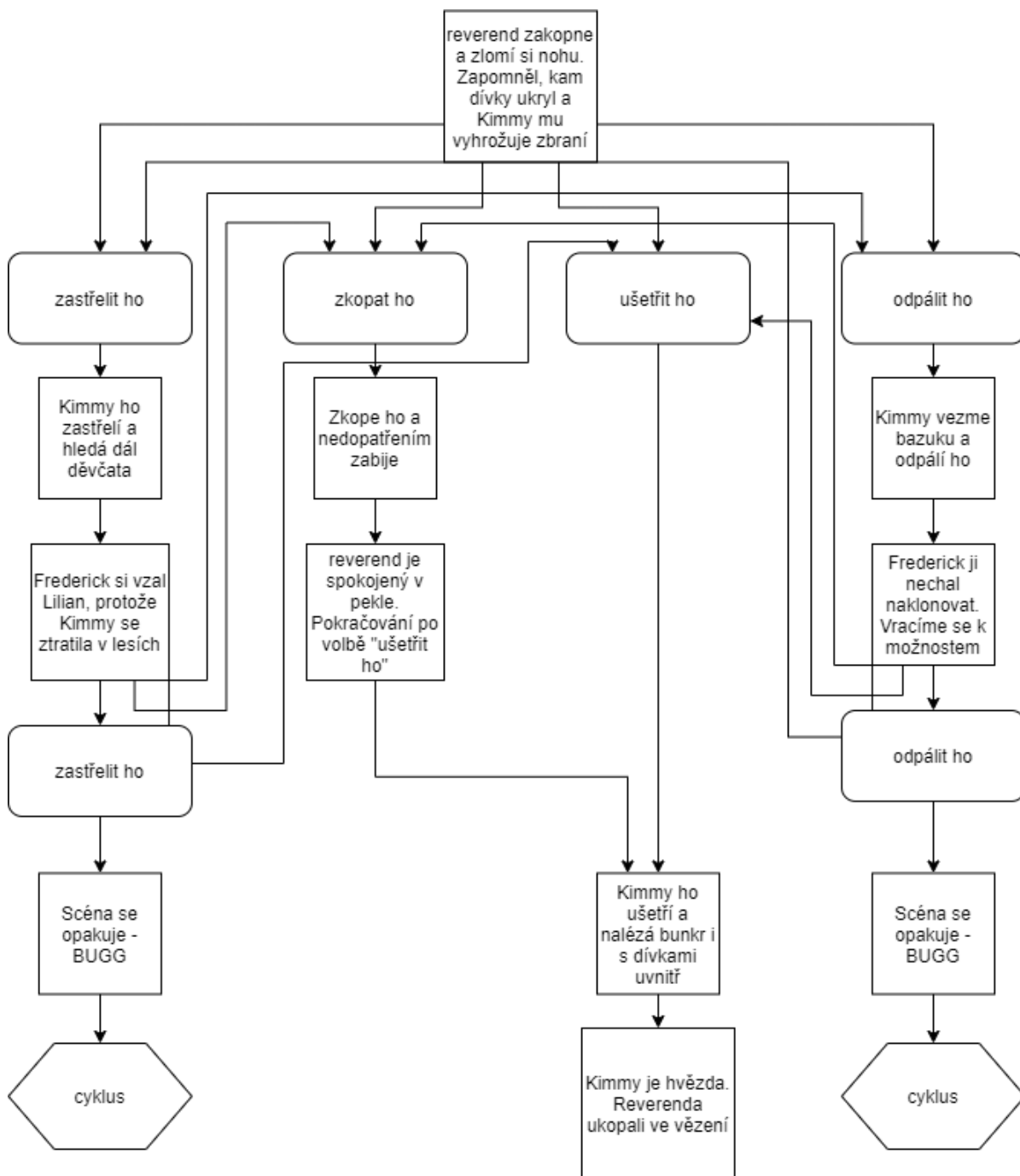
Můžeme tedy na základě výše uvedeného potvrdit, že Mattovo jednání má nepřímý vliv na to, jestli jiná postava zemře, nebo bude žít. Není podmínkou, aby se Matt v následujícím ději ocitl ve spárách klanu Choi, pro May to však neplatí. Je to ona, kdo slouží jako rukojmí a její život závisí na tom, jestli se Mattovi podaří získat originál vzácné misky.

Stejně jako ve zbylých zkoumaných dílech má Matt možnost volby v tom, jestli usmrtí jinou postavu. Děje se tak ve chvíli, kdy při konfrontaci se strýcem loupeže Parrem bojuje o zbraň, kterou na něj Parr vytáhne z trezoru ve své pracovně:



Matt může Parra zabít, krátce na to je však zabit on sám a hra končí. Nutno dodat, že násilí není v této scéně vyhnutelné, jako tomu bylo při výslechu Sebastiena v nemocnici a předchází mu více či méně důrazné násilí a výhrůžky. Jinak řečeno, pokud Matt vystřelí a Parra zabije, je k tomu pro diváka pochopitelný důvod.

Smrt se přímo dotýká i postav v Kimmy Schmidt, ovšem přístup k ní se od zbylých dvou děl velice liší. Kimmy může v průběhu filmu zemřít hned několikrát, stejně jako všechny ostatní postavy. Smrt tu však neslouží jako prostředek děje, nýbrž jako černý humor, jak vidíme na přiloženém diagramu:



1) Zastřelit ho.

- Reverend je po smrti, ale Kimmy z něj nedostala, kam schoval děvčata. Vyráží proto do lesa na vlastní pěst.
- Kimmy se ztratí a Frederick si vezme Lilian.

2) Zkopat ho.

- Poměrně brutální scéna, kdy Kimmy reverenda zabije.
- Reverend je spokojený v pekle a nic mu tam nechybí.

3) Ušetřit ho.

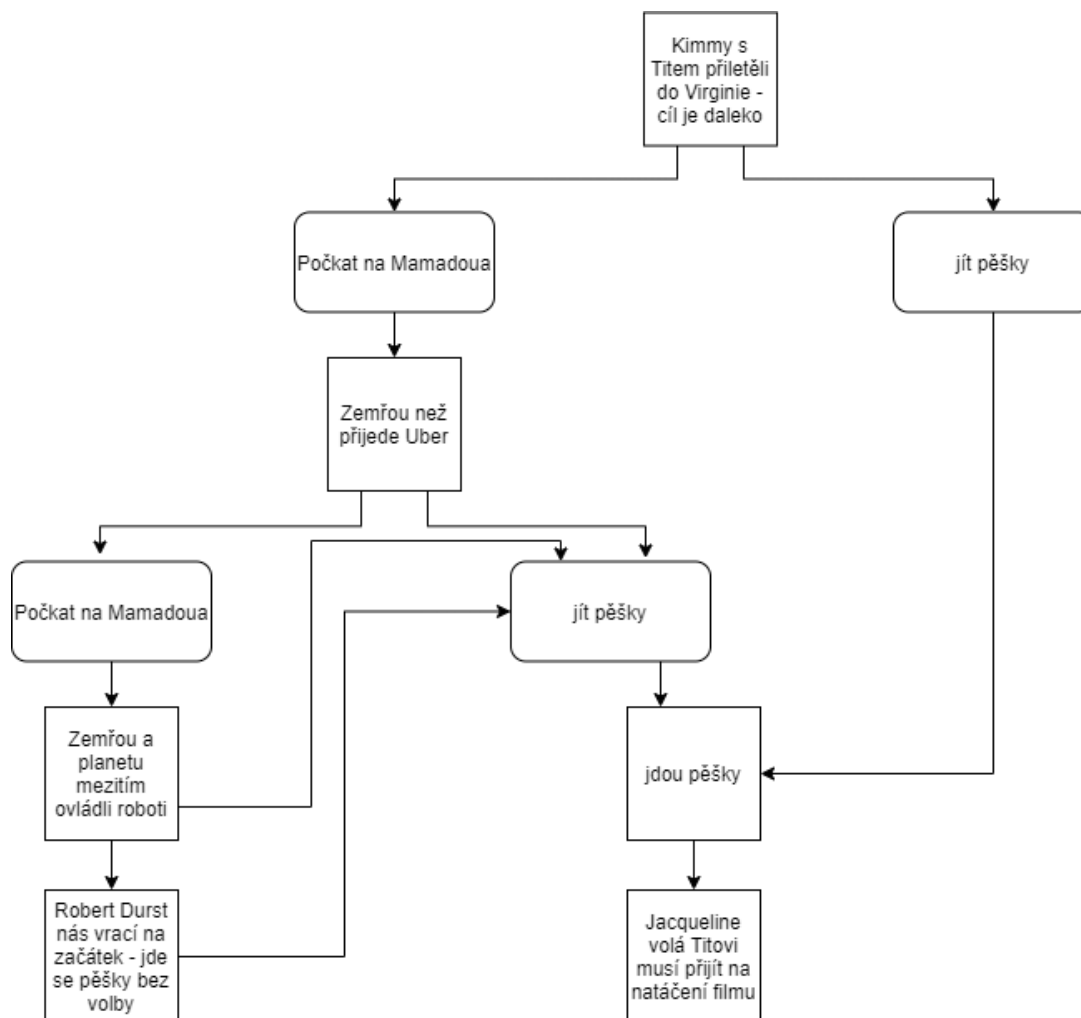
- Jediná správná volba, při které Kimmy nalezne bunkr s uvězněnými dívkami.

4) Odpálit ho.

- Kimmy odpálí reverenda bazukou
- Frederick nechal Kimmy naklonovat

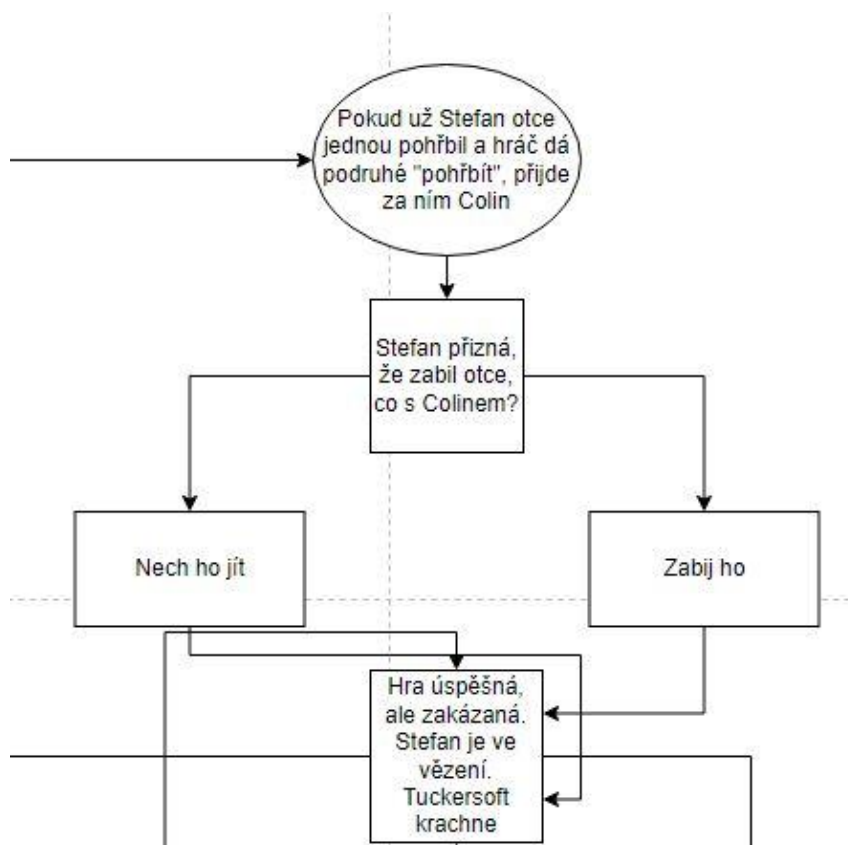
V uvedeném diagramu vidíme rozličné způsoby, kterými může Kimmy mučit nebo přímo zavraždit reverenda Richardse. V možnostech zastřelit nebo odpálit reverenda jsou poznámky o chybách, neboť obsahují cyklus, díky kterému se hráč nedostane pryč z možnosti a musí hru restartovat. Je samozřejmě na pováženou, jestli jde skutečně o chyby, nebo vtip autorů hry, kteří nechávají diváka, aby odpaloval reverenda Richardse bazukou neustále dokola.

Postava Kimmy Schmidt má ještě jednu zajímavou vlastnost. Veškerou smrt, ať už její nebo jiné postavy, způsobuje na základě vlastních špatných rozhodnutí jen a pouze sama Kimmy. Pokud se na začátku příběhu rozhodne, že navštíví reverenda ve vězení s Jacquelin, cestují letadlem, které pilotuje Jacquelinin dvanáctiletý syn. Zřítí se, protože syn nikdy nechtěl být pilotem, ale youtuberem. Když si naopak zvolí cestu s Titem, tak zemřou, pokud se rozhodnou počkat na Mamadoua, řidiče Überu, který je má za 40000 minut vyzvednout a odvézt do města, zde může divák prohrát dokonce dvakrát:



Pokud divák zvolí možnost, aby počkali na řidiče Mamadoua, zemřou a Mamadou přijede už jenom k dvojici koster. Divák je automaticky vrácen zpět. Volba počkat na Mamadoua však zůstala. Pokud ji divák zvolí znovu, Kimmy a Titus beztak zemřou, ale divák se dostane do vzdálenější budoucnosti, kdy kolem jejich koster pochodují armády robotů. Jiná z postav v roli vypravěče pak přesměruje diváka na správnou možnost a Kimmy s Titem vyrazí pěšky. Smrt navíc nemusí být definitivní. Pokud v pozdějších ději divák zvolí možnost, že Kimmy odpálí reverenda v lese bazukou, dostaneme se k alternativnímu konci o rok později, kdy Frederick nechal ze zbytků Kimmy naklonovat novou Kimmy, tupou a hlasitou bytost, neustále se dožadující sexu. Smrt tedy není definitivní a vždy se dá vrátit zpět, protože neslouží jako prostředek k ukončení nebo opakování děje, nýbrž jako prostá humorná vložka. Divákova motivace k hraní Kimmy Schmidt je nepochybně dostat živou a zdravou Kimmy až na konec hry, ale proč ji párkrát nezabít, když je to taková legrace?

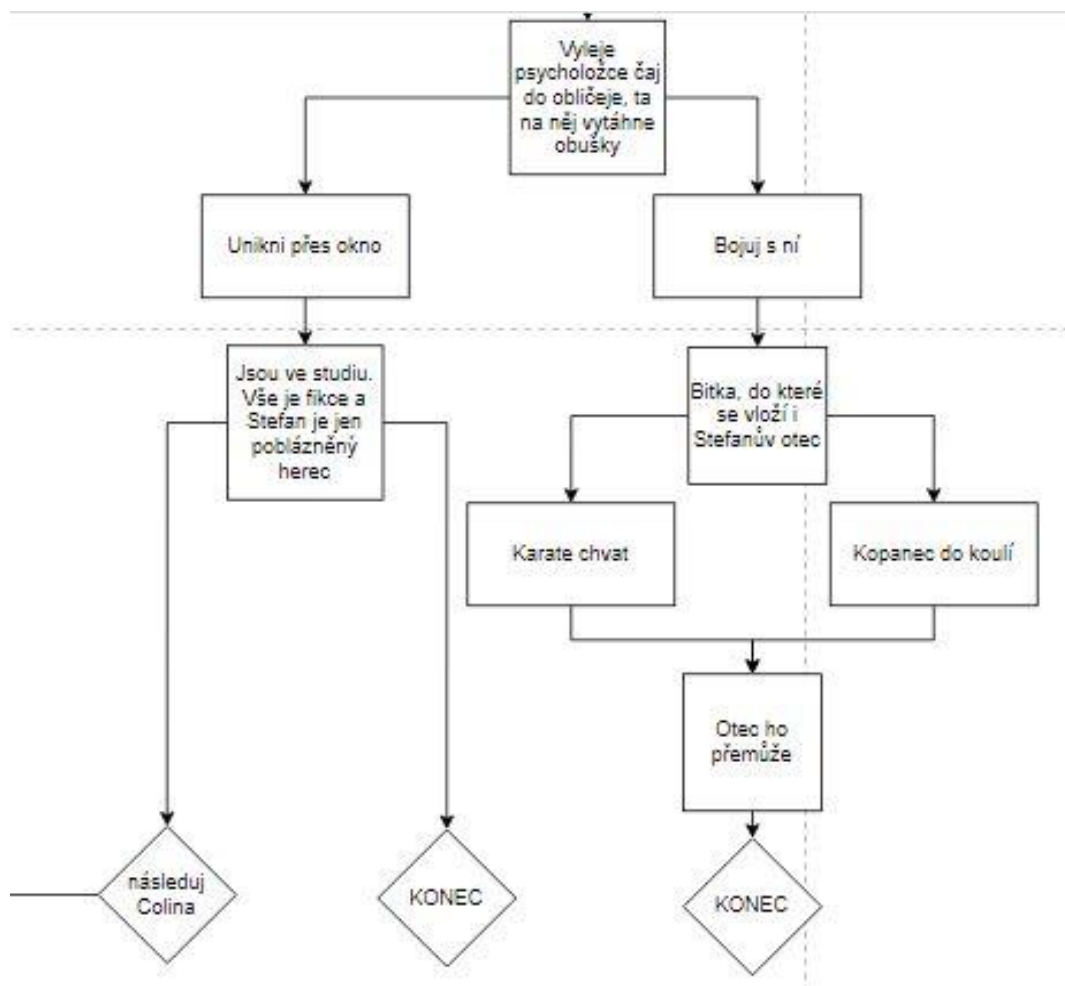
Úplně opačný přístup ke smrti mají autoři filmu *Bandersnatch*. Hlavní hrdina Stefan tu může hned dvakrát doopravdy zemřít. A to, pokud skočí z balkonu, nebo pokud odjede se svou matkou vlakem, který má následně nehodu. Smrt ostatních postav je ovšem tématem hodným většího rozboru. Prakticky zde není postava, která buď jistě zemře, nebo zemře jen v určitých dějových linkách. Bezpodmínečnou smrtí končí příběh Stefanovy matky, i když ani to není úplně jisté, protože Stefan se v jedné variantě příběhu dozví, že je celý jeho život jen konspirace a matka tak nikdy nenastoupila na vlak, při jehož havárii zahynula. Stěžejní pro strukturu i logiku příběhu je vražda Stefanova otce, kterou musí hráč absolvovat ve čtyřech z celkem pěti finálních linek, aby se dobral konce příběhu. Zvláštní kapitolou je postava Colina, geniálního vývojáře, který má na Stefana nemalý vliv. Pokud Colin po drogovém večírku skočí z balkonu a zabije se, tak se Stefan probudí u svého otce v autě. Celé to byl jen sen. Colin se však v ději už neobjeví a co víc, shání ho u Stefana doma Colinova přítelkyně Kitty s tím, že je nezvěstný. Pokud Colin z balkonu neskočí, neboť hru lze dohrát i beze scény drogového večírku, existuje podmínka, po jejímž splnění má Stefan možnost Colina vlastnoručně zabít:



Jak vidíme z diagramu, nejen v Kimmy Schmidt existuje možnost dvojité volby, která nás ale dovede k úplně jinému výsledku.

Pro Colina nemá smrt jednoduše význam, je totiž přesvědčen, že v životě existuje více paralelních dějů a jeho existence přežije v některém z nich. Scéna na diagramu však znázorňuje situaci, kdy Colin přichází ke Stefanovi domů a zjistí, že Stefan zavraždil svého otce. Pokud divák zvolí možnost *zabij ho*, zvolí si Colin dobrovolně a sám zbraň i způsob, jak ho Stefan usmrtí. V případě, že jej nechá jít, Colin zavolá policii.

Pokud hráč opakuje volby a vyčerpá možnosti, kdy za Stefanem domů přišla Kitty i Colin, rázem se do děje vloží třetí postava, a to Thakur, majitel herního studia, pro kterého Stefan vyvíjí hru. Stefan Thakura dokonce zabije bez podmínky, že by jej nechal jít. A nakonec, jednou z mála důležitých postav, která nemůže zemřít, je Stefanova psychologka, doktorka Haynes. Zde se ovšem ocitáme v situaci, kterou bychom spíše čekali od autorů hry Kimmy Schmidt:



Bandersnatch je také mnohem více, než zbylé dva interaktivní filmy, postaven na podmínkách, tedy na tom, že divák dosáhne alternativní linky jen za splnění několika různých předpokladů. Do scény na diagramu se divák dostane za podmínek, že Stefan nezavraždí svého otce a v následné psychóze zjistí, že je ovládán Netflixem. Jakmile se pokusí zabít doktorku Haynes, strhne se boj jako z akčního kung-fu filmu. Stefan může boji uniknout, ale v tu ránu vypadne z role. Divák následně zjistí, že není ve hře, ale jen v dalším filmu z produkce Netflix. Pokud se do boje vloží i Stefanův otec, je Stefan za všech podmínek přemožen a jeho příběh končí s přesvědčením, že nežil v realitě, ale jedné velké konspiraci. Tvůrci Bandersnatch nakládají se smrtí nejen jako s prostředkem, který může definitivně ukončit hru, ale který je hlavně *žádoucí*, aby se hra posunula dál. Smrt matky citelně formuje Stefanovu osobnost a vysvětluje jeho trauma. Smrt Colina nebo Stefanova otce zase pomůže Stefanovi dokončit hru a získat za ni plné hodnocení. Smrt jako taková je vlastně pomyslným vykoupením se ze stále kumulujících problémů, kterým křehký Stefan nedokáže jinak čelit.

5.6. Monetizace

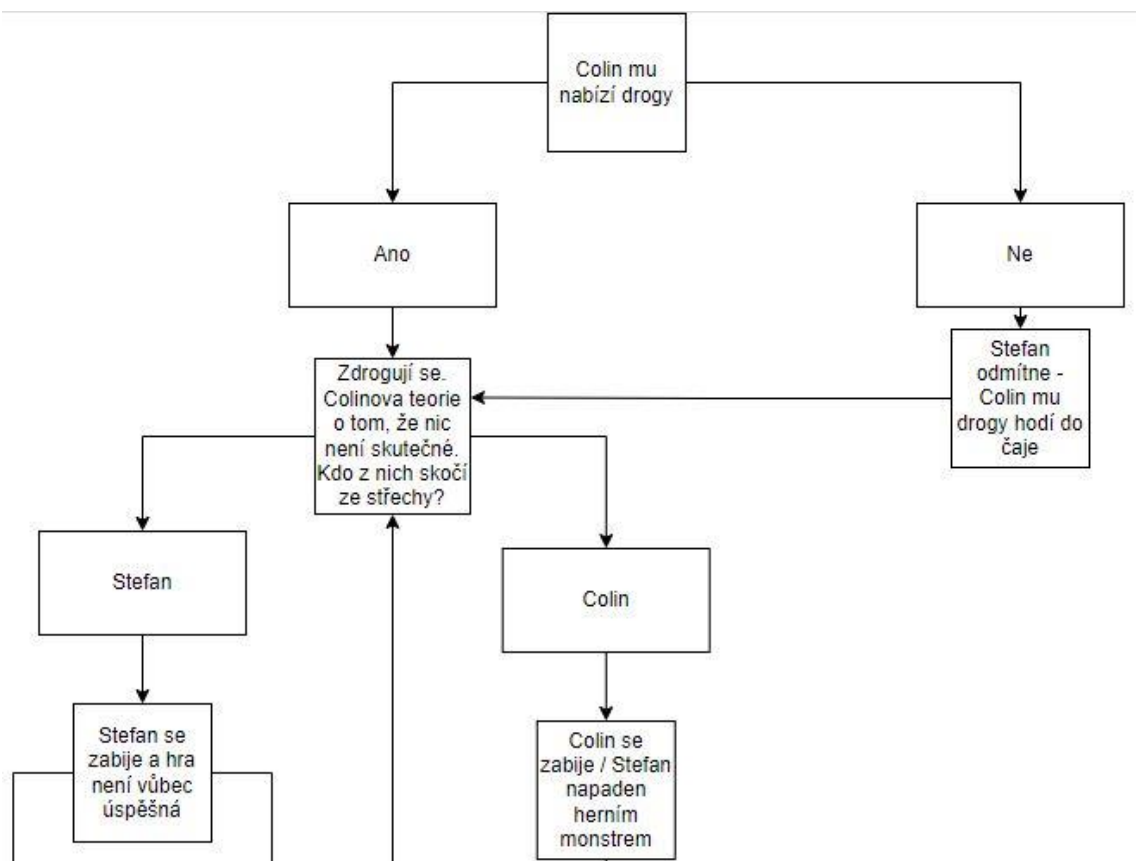
V moderních hrách má způsob odměňování mnoho různých podob, ať už ve formě bodů, peněz nebo kupříkladu zlata, které může hráč použít k porovnávání skóre, vylepšování postavy nebo zdokonalování vlastního herního prostředí. Nejprimitivnější podobou monetizace je třeba sbírání zlaťáků ve hře Super Mario nebo bodů za sněžené tečky ve hře Pac Man. Herní měnu je také možné získat nákupem za skutečné peníze a zvýšit tak příjem výrobce hry. U mobilních her poskytovaných zdarma není vyjímecné, když hra po několika úrovních nejde dohrát a hráč musí nakoupit herní měnu pro vylepšení postavy, jinak neprojde další level. Zkrátka určitý druh odměny je s hrami spojen od nepaměti a její účel je více než zřejmý. Probudit v hráči dravost, soutěživost, a motivovat jej tak k opakovanému hraní. Je ale možné aplikovat monetizaci i na žánr interaktivního filmu? Odpověď je ano, ale ne tak, jak to známe z prostředí klasických her.

Na úvod můžeme zmínit mobilní hru Simulacra, která je zvláštním hybridem mezi klasickou hrou a interaktivním filmem. Hráč zde nezískává žádné plusové body, peníze ani další výhody, ale na úplném závěru hry se mu dostane *statistiky*. Zjistí

tak, kolik procent hráčů volilo ty možnosti, jaké volil on on, nebo kolik linek příběhu již prošel a které mu ještě zbývají. Hráč tak může cítit zadostiučinění a jednoduchá statistika v něm může propudit touhu hrát opakovaně.

V Kimmy Schmidt ale nenajdeme jediný moment, kdy by se tvůrci o monetizaci byť pokusili. Žádná z postav se například neobohatí proto, aby prostředky využila v následném ději a získala pro sebe výhody nebo zbraně. Na konci filmu se nedozvíme, kolik linek jsme prošli, ani se nám nedostane konkrétních čísel naší úspěšnosti oproti jiným hráčům. Otázkou je, jak moc jsou monetizační prostředky komplikované, aby se daly použít do struktury takového interaktivního filmu, jakým Kimmy Schmidt je. Jak moc rušivě by působilo na diváka, kdyby se měl zničehonic rozhodnout, jestli za utržené peníze získá zbraň, nebo sluneční brýle. Ublížilo by komediálnímu žánru, kdyby se divák dozvěděl, jak dobrým hráčem je? Určitě ne.

Oproti Kimmy Schmidt Bandersnatch určitý druh monetizace umožňuje. Vývojář Stefan zde vytváří hru a děj vždy končí ve chvíli po jejím vydání, kdy se jí dostává ocenění v televizním pořadu na škále od jedné do pěti. Hra může úplně propadnout, protože nedává smysl. Může být odsouzena jako dílo šílence nebo může být nedokonalá s hodnocením dva z pěti, protože ji buď dokončil někdo za Stefana, popřípadě Stefan spolykal prášky na uklidnění a tím pádem *ubral plyn*. A konečně, hra může být absolutně perfektní. Ve všech dějových liniích, až na jednu, Stefan hru dokončí a její výsledné skóre závisí na tom, jaké měl Stefan při jejím vývoji podmínky. Jak víme, může v průběhu hry zemřít a to ve chvíli, kdy jej Colin ve společném drogovém opojení přesvědčuje, že zemřít nemohou, protože život i hra představuje nekonečné množství rozhodnutí, a tím pádem i nekonečně mnoho linek, v kterých zůstanou na živu:



Pokud ze střechy skočí Stefan a zabije se, tak hra není ve výsledku úspěšná, protože je zjevné, že na ni pracovalo více lidí s rozdílnou vizí. Pokud skočí Colin, tak se Stefan ponoří ještě hlouběji do svých psychotických stavů, ale přežije a může na hře dále pracovat. Divák tak dostane naději, že dovede hru až k plnému hodnocení. Stefan hru nemá šanci dokončit jen v lince, jejímž závěrem je kung-fu souboj s psycholožkou, doktorkou Haynes. Tato linka je však v mnoha ohledech velice specifická.

Kombinací ocenění a statistiky nalezneme v Late Shift, ač je pravdou, že do hry byly tyto funkce přidány až později, po uvedení na videoherní platformu Steam. Divák v průběhu děje získává achievements, tedy různá ocenění jako pochvalu za dosažení určitých bodů, kupříkladu za dobrý tah proti zlodějům, za vydařenou léčku, nebo za neprozrazení tajemství. Sbírá Plastic Bowls jednotlivých postav, pokud se mu podaří odehrát s nějakou postavou sto procent děje. A v neposlední řadě se mu dostává i velice skromné statistiky o provedených volbách a počtu nalezených

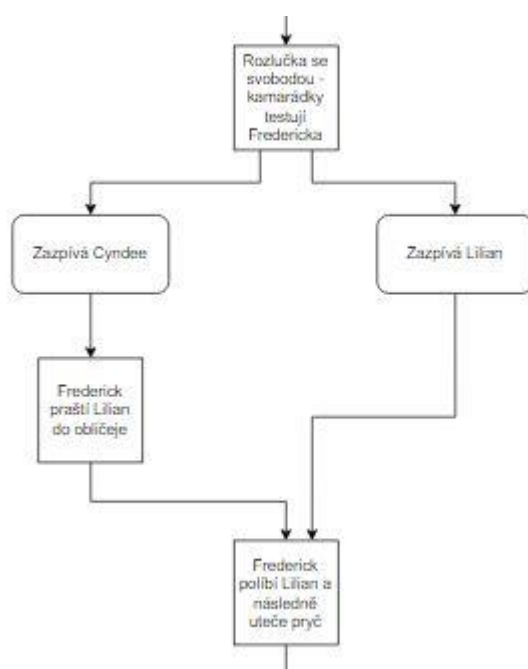
konců. Sám Matt se v průběhu děje může obohatit, a to ve chvíli, kdy vyslýchá se zbraní v ruce miliardáře Parra, strůjce celé zpackané loupeže. Parr mu nabídne, že si může vzít sto tisíc liber z jeho sejfu, pokud neprozradí klanu Choi, že byl do loupeže zapletený. Je to morální dilema, kterému Matt může a nemusí podlehnout. Ovšem pokud podlehne, nedostane možnost peníze nijak zužitkovat a dokonce tím nemění ani žádnou z varian konce hry.

6. Struktura interaktivního příběhu

6.1. Paralelní děj

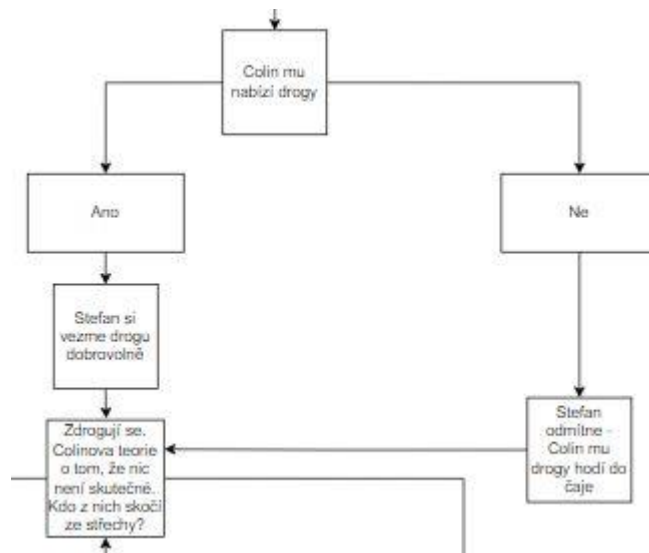
V kultovní romantické komedii Groundhog Day (1993) zůstane moderátor počasí Phil Connors zaseknutý v nekonečné časové smyčce jednoho jediného dne. Phil přes počáteční rozpaky a komplikace plně využívá možnosti, které mu tato časová anomálie nabízí. Co je však nejdůležitější, Phil prožívá každý svůj den na stejném místě, ve stejný čas, se stejnými postavami, vykonává však rozdílná rozhodnutí.

Pochopitelně ve hrách a posléze v interaktivním filmu si našel tento způsob vyprávění své místo jako nástroj různého děje, odehrávajícího se ve stejný čas, na stejném místě, s jinou postavou, ale vždy ústící v jednu pointu nezávisle na počtu paralel. Srovnání herního paralelního děje s výše uvedeným Groundhog Day proto není a nemůže být přesné, protože Phil svůj boj mnohokrát prohrál a vrátil se zpět, aby prožil den znovu. Základem paralelního vyprávění však je, že se odehrává bez podmínek a na poli interaktivního filmu jde o velice přitažlivou možnost, jenž zlepšuje plynulost vyprávění a zároveň navnadí diváka k opětovnému hraní. Mezi alternativní děj se běžně nepočítají ty možnosti, kdy si hráč kupříkladu vybere, co si dá Stefan ráno k snídani, nebo jestli Matt pomůže v metru zbloudilému cizinci. Paralelní děj je skutečné rozvětvení příběhu na dvě totožné, ale na sobě nezávislé linky, které se



posléze plynule spojí v jednu, aniž by volby provedené v nich změnilly budoucí děj celého filmu.

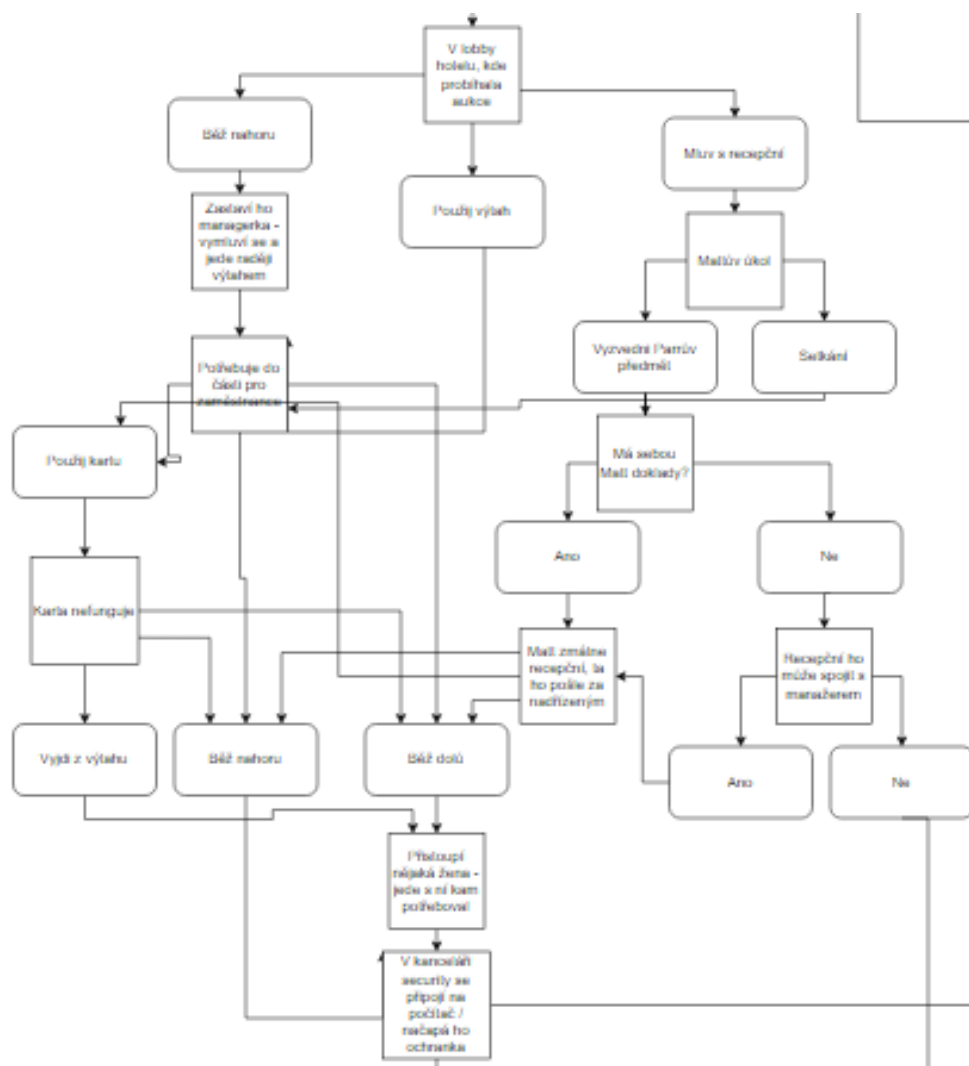
Jeden naprosto jednoduchý příklad paralelního děje jsme už ukázali v jiné souvislosti na Kimmy Schmidt a scéně Jacquelin proti kostymérce, nebo proti scenáristovi. V Kimmy Schmidt však nalezneme podobných drobných paralel více. Na diagramu je znázorněna scéna, kdy Lilian se Cyndee plánují rozlučku se svobodou pro Fredericka a zpívají mu svůdnou píseň:



Vidíme, že scéna má stejnou výchozí situaci, při které se osnuje plán, jak Fredericka svést. Je lhostejné, kterou postavu divák zvolí, aby Frederickovi zazpívala, protože pointa scény zůstane stejná.

Velmi podobný způsob navází nalezneme i ve scéně Bandersnatch, kdy Colin nabídne drogy Stefanovi, aby mu pomohl s tvůrčím blokem:

Nejvíce paralelního děje však nalezneme v nejstarším zkoumaném filmu Late Shift. V následném diagramu si rozebereme Mattovy způsoby, kterými se chtěl dostat do hotelového sejfů, aby získal originál čínské misky:



Hned ze začátku má tři možnosti:

1) Použij výtah

- Matt jde do výtahu a chce použít hotelovou kartu, kterou vzal v nemocnici Sebastienovi. Ta však nefunguje a výtah se odmítá rozjet. Naštěstí k němu přistoupí žena, která jede stejnou cestou a Matt se tak dostane až do kanceláří ochranky.

2) Jdi po schodech

- Matt na schodech narazí na manažerku, která se ho vyptává. Vymluví se a jde do výtahu - platí možnost 1.

3) Mluv s recepční

- Řekne recepční, že přišel vyzvednout věci pana Parra. Recepční se ho vyptává na detaily a nakonec ho pošle do patra za nadřizeným - platí možnost 1.

Matt tak splní úkol a na počítači ochranky najde lokaci předmětu, který hledá.

Klíčovým místem této scény je výtah, proběhly však tři na sobě nezávislé paralelní linky, než Matt do výtahu nastoupil a vyjel do patra, kam potřeboval. Výtah se pro něj stal bezpečným místem, kam může uniknout před nebezpečím odhalení, které se ve všech linkách skrývá.

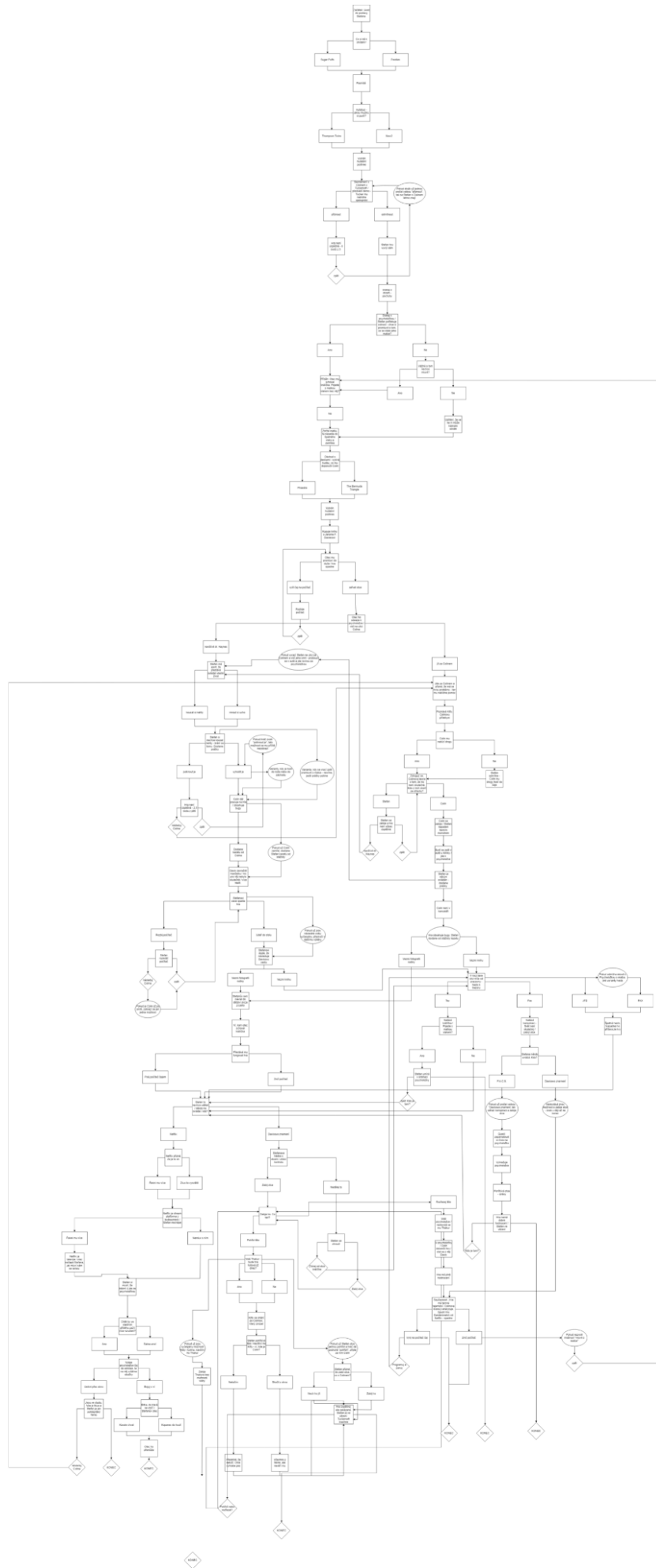
Ač je výtah klíčovým místem a bez něj se Matt neobejde při pátrání v hotelu, není hotel *klíčovým momentem*, bez kterého se neobejde celý příběh, jak si vysvětlíme v následující kapitole.

6.2. Klíčový moment

I v kapitole o jevu známém jako *klíčový moment* si můžeme vypůjčit paralelu z filmu *Groundhog Day* (2003). Jak víme, tak moderátor Phil Connors prožívá opakovaně jeden a týž den. Co je však nejdůležitější, Phil se každé ráno probudí v jednom konkrétním *klíčovém momentu*, tedy ráno na své posteli a při stejné hudbě, při stejné studené sprše.

Klíčový moment je děj, do kterého se sbíhají všechny ostatní linky interaktivního příběhu. Je to scéna, která na poli interaktivního filmu prostě *musí být odehrána*, aby mohl příběh pokračovat dál. Některé interaktivní filmy jich mohou mít hned několik a jiné nemusí mít klíčový moment vůbec.

Zástupcem posledního jmenovaného je *Bandersnatch*. Pro pochopení celé problematiky si můžeme prohlédnout kompletní diagram:



Jak je patrné z diagramu, děj se poměrně brzy po úvodu příběhu dělí na dvě paralelní linie s množstvím dalších sublinií. Všechny se nakonec sejdou v jednom klíčovém momentu, a tím je Stefanovo odhalení, že je jeho život ovládán někým jiným. Divák má v této scéně možnost komunikovat se Stefanem skrze textový editor počítače a prozradit mu pravdu o tom, jak to celé je.

Tento klíčový moment však nepovažuji za plně platný, protože existují dvě totožné varianty scény, ale ne totožné varianty informací, které Stefanovi sdělujeme:

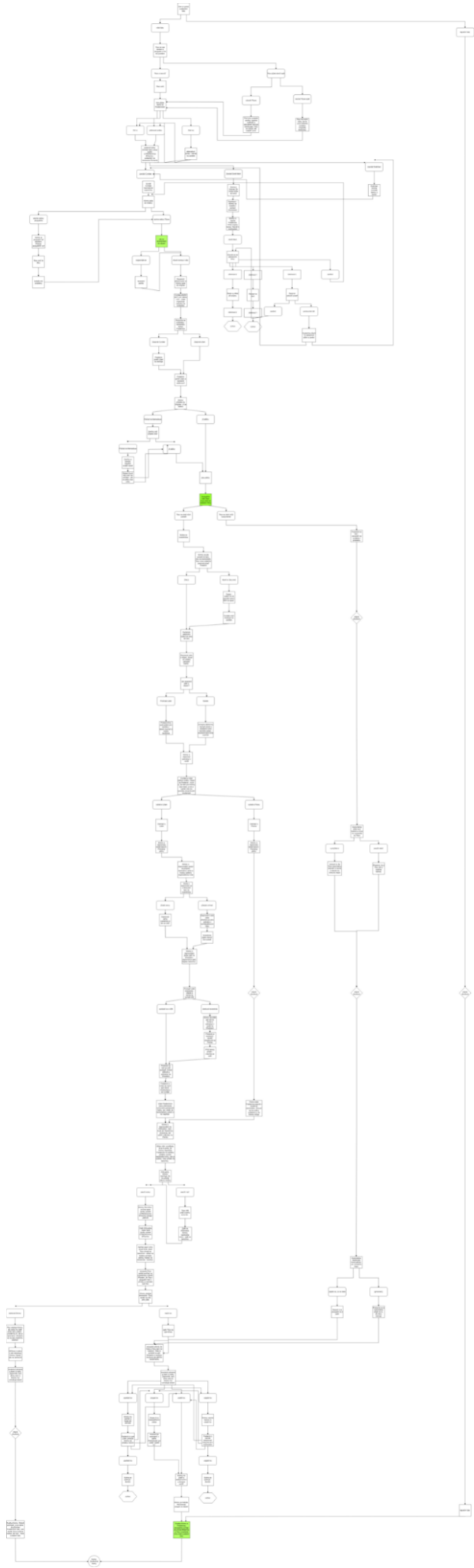
- 1) Stefana ovládá Netflix nebo Davisovo znamení⁸
 - Platná pro šest linií
- 2) Stefana ovládá P.A.C.S. nebo Davisovo znamení
 - Platná pro jednu linii

Aby se divák dopravoval k druhé variantě, musí, jak je to v Bandersnatch obvyklé, splnit několik podmínek. Vrátit se skrze médium (knihu nebo rodinnou fotografii) zpět do minulosti a tam zadat na otcově sejfě heslo PAC, také musí vidět dokument na kazetě o Davisovi a Colin musí být po smrti.

Až po přechodu z jednoho z klíčových momentů se příběh rozdělí do dalších sedmi linií a končí pěti různými způsoby.

I přes zdánlivě jednoduchou interaktivní strukturu nemá ani Kimmy Schmidt příliš mnoho klíčových momentů:

⁸ Davisovo znamení je vysvětlující pojmenování Glyfu, který používal v záchvatu šílenství Davis, autor knižní předlohy, podle které Stefan vytváří svou hru.



Jak vidíme, tento interaktivní film má prakticky lineární strukturu, z které příliš nevybočuje, pokud se divák neocitne v některé z vedlejších linek a nehraje buď za Tita, nebo za Jacquelin. Klíčové momenty jsou celkem tři.

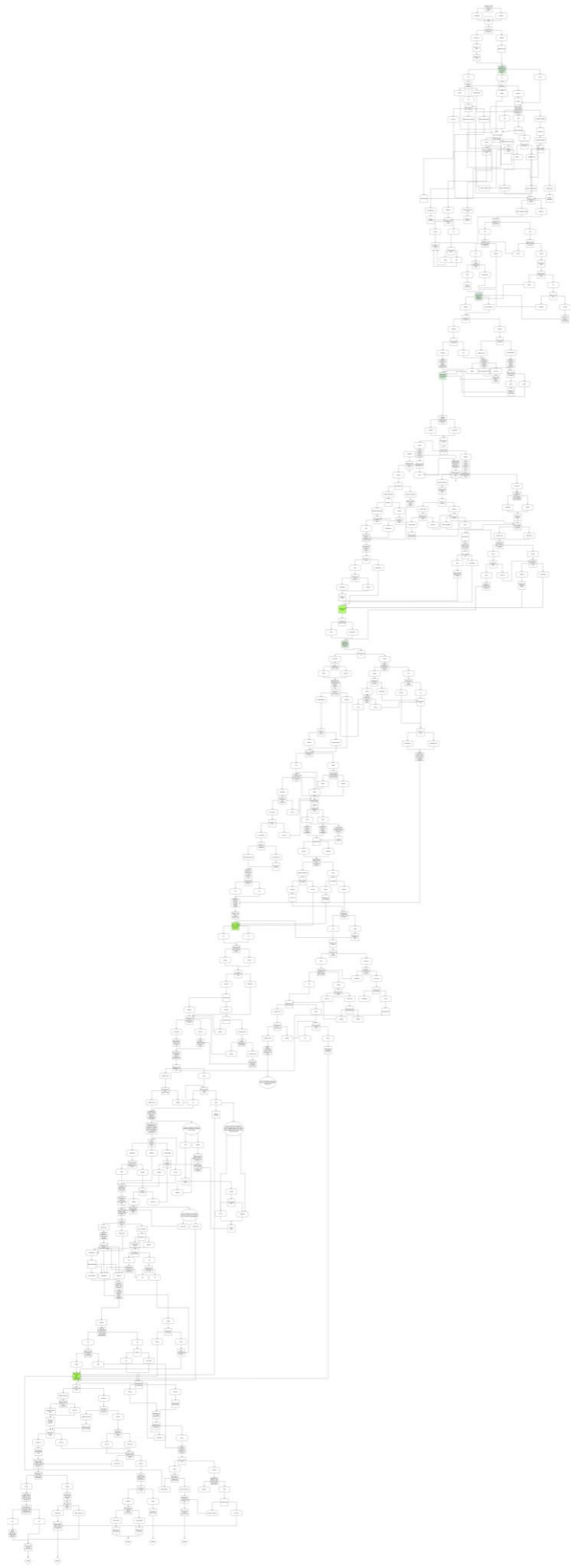
První klíčový moment přichází velmi krátce po začátku filmu, kdy Kimmy dorazí domů za svým snoubencem Frederickem. Klíčovým je moment proto, že Kimmy nalezne ve scém mluvícím batohu Jan *knihu*, kterou si někdo vypůjčil z knihovny až několik let po jejím únosu, nemůže být tak její. Kimmy pojme podezření, že její únosce reverend Richards někde vězní ještě další dívky, které dosud nebyly nalezeny a rozhodne se je zachránit.

Druhý klíčový moment navazuje na první. Kimmy je na návštěvě reverenda Richardse ve vězení a ten přizná, že další bunkr s vězněnými dívkami skutečně existuje. Kimmy se rozhodne je najít a letí do Virginie.

Třetí moment přichází ve chvíli, kdy Jacquelin volá Titovi, aby dorazil na natáčení, ten však nemůže. Linka je důležitá proto, že vytváří paralelní příběh Jacquelin, která musí prakticky až do konce filmu štábu lhát, že Titus je ve svém přívěsu, i když mezitím prožívá dobrodružství s Kimmy.

Všechny klíčové momenty filmu Kimmy Schmidt na sebe s opomenutím vedlejších linií příběhu logicky navazují. Film obsahuje i další klíčové momenty, jako kupříkladu informaci, že reverend Richards uprchl z vězení. Jde však spíš o *klíčovou informaci*, protože Kimmy se ji může dozvědět z různých míst závisle na tom, v jakém paralelním ději se zrovna nachází. Všechny postavy se po posledním klíčovém momentu nějakým způsobem rozdělí, aby Titus mohl, nebo také nemusel dorazit na natáčení a aby Jacquelin musela, nebo nemusela lhát o jeho přítomnosti. Hlavní však je, že Kimmy v jednu chvíli přijde o doprovod, musí reverenda porazit sama a také sama zachránit dívky.

Nejvíce klíčových momentů, které následně popíšeme, se nám naskytne při pohledu do diagramu filmu Late Shift:



První klíčový moment se odehraje u Matta v práci, když jej dívka poprosí o klíče k vozu jejího přítele. Následuje loupež, při které je Matt vzat jako rukojmí.

Druhý se odehrává v doupěti zlodějů, kde padne rozhodnutí, že Matta nezdrogují a že zlodějům s loupeží pomůže.

Ve třetím dorazí Matt s May do hotelu, kde se koná aukce. Uměle navýší cenu misky, aby si zvýšili provizi z loupeže. Ta posléze úspěšně proběhne a lupiči ujíždí k bezpečnému autu.

Ve čtvrtém lupiči úspěšně unikají z místa činu a přesedají do dodávky, kterou se potřebují dostat do bezpečí. Přemýšlí, jak se Matta zbavit.

V pátém klíčovém momentu se stane nehoda, z které vyvážnou jen Matt s May. Rozmýšlejí se, co dělat dál. Mohou za panem Woe, nebo na policii a jejich cesty se mohou a nemusí rozdělit.

Šestý klíčový moment se odehrává po jejich uvěznění klanem Choi. Matt slibuje, že přinese do rána vzácnou misku. Dozvídá se od May, že za vším stojí miliardář Parr.

Poslední sedmý klíčový moment se odehrává v rezidenci miliardáře Parra, z kterého chce Matt dostat informaci o tom, kam misku schoval. Až na jednu linii ze tří ji Matt skutečně získá předá klanu Choi.

Stejně jako v Kimmy Schmidt jsou klíčové momenty Late Shift přesně lineárně navázané na nejdůležitější informační body, skrze které musí příběh zákonitě procházet, aby držel pohromadě. Autoři hry také nemohli jednoduše dosáhnout takové strukturální efektivity jako autoři Bandersnatche, protože jejich příběh obsahuje jen velice málo výjimek bez možnosti návratu zpět. Narozdíl od Kimmy Schmidt a Bandersnatche však dosáhli stavu, kdy je možné jednotlivé kapitoly přeskakovat při hraní různých variant hry. Matt tak může poté, co se dozví o vinně miliardáře Parra, přeskočit ostatní linky a jet přímo za ním, aniž by předtím musel do nemocnice nebo do hotelu shánět další důkazy. Nic z toho v dalších dvou hrách možné není a je proto možné i tento druh herního designu považovat za životaschopný a plně funkční.

6.3. Herní čas

Základní otázkou při hraní interaktivního filmu je vždy herní čas, který se logicky odlišuje od filmového. Všechny linky Bandersnatche trvají od 80 do 90 minut. Bylo natočeno dvě a půl hodiny materiálu, který byl následně rozdělen na 250 různých segmentů⁹, pokryl tak všechny paralelní linky a vyústil v pět různých konců. Kimmy Schmidt má podobnou délku okolo 80 minut a celkový objem natočeného materiálu není znám. Z rozhovoru se scenáristkou Tinou Fey vyplývá, že zatímco klasický seriálový scénář Kimmy Schmidt čítal kolem třiceti čtyř stran textu, interaktivní speciál se rozrostl na úctihodných sto sedmdesát osm stran¹⁰. Late Shift může divák zvládnout v rozmezí 40¹¹ až 90 minut, objem natočeného materiálu nebyl zveřejněn, pokud by si však chtěl divák zahrát všechny linky hry, trvalo by mu to v průměru pět a více hodin¹². Hra výsledně ústí do třech alternativních konců.

Všechny testované hry lze samozřejmě hrát i déle než zmíněných devadesát minut, protože záleží na divákovi, kolikrát zopakuje jednu a tu samou chybu, nebo kolikrát se vrátí, aby si vybral jinou možnost. Herní čas je, jednoduše řečeno, velice relativní pojem.

6.4. Chybné volby a návraty v ději

Žánr adventurní hry, ke které má interaktivní film nepochybně blízko, často řeší otázku nepozorného hráče. Tedy někoho, kdo zvolit špatnou příběhovou možnost a dostal se v ději na místo, kam nechtěl, anebo už v něm jednou byl a chce jít jinou cestou. Narozdíl od hry nelze interaktivní film průběžně ukládat, a to ani v případě, že jej hrajeme skrze videoherní platformu jako Steam. Jak tedy reaguje

9 The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror episode yet | WIRED UK. WIRED UK - The Latest in Technology, Science, Culture and Business | WIRED UK [online]. Copyright © Condé Nast Britain 2022. [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained>

10 'Unbreakable Kimmy Schmidt': Behind The Scenes Of Interactive Special – Deadline. Deadline – Hollywood Entertainment Breaking News [online]. Copyright © 2022 Deadline Hollywood, LLC. All Rights Reserved. [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <https://deadline.com/video/unbreakable-kimmy-schmidt-kimmy-vs-the-reverend-tina-fey-ellie-kemper-david-radcliffe-robert-carlock-titus-burgess/>

11 Takto krátký čas však zabere jen jedna linka z mnoha možných a osobně ji považuji za přehlédnutou, nebo tolerovanou chybu v testingu hry

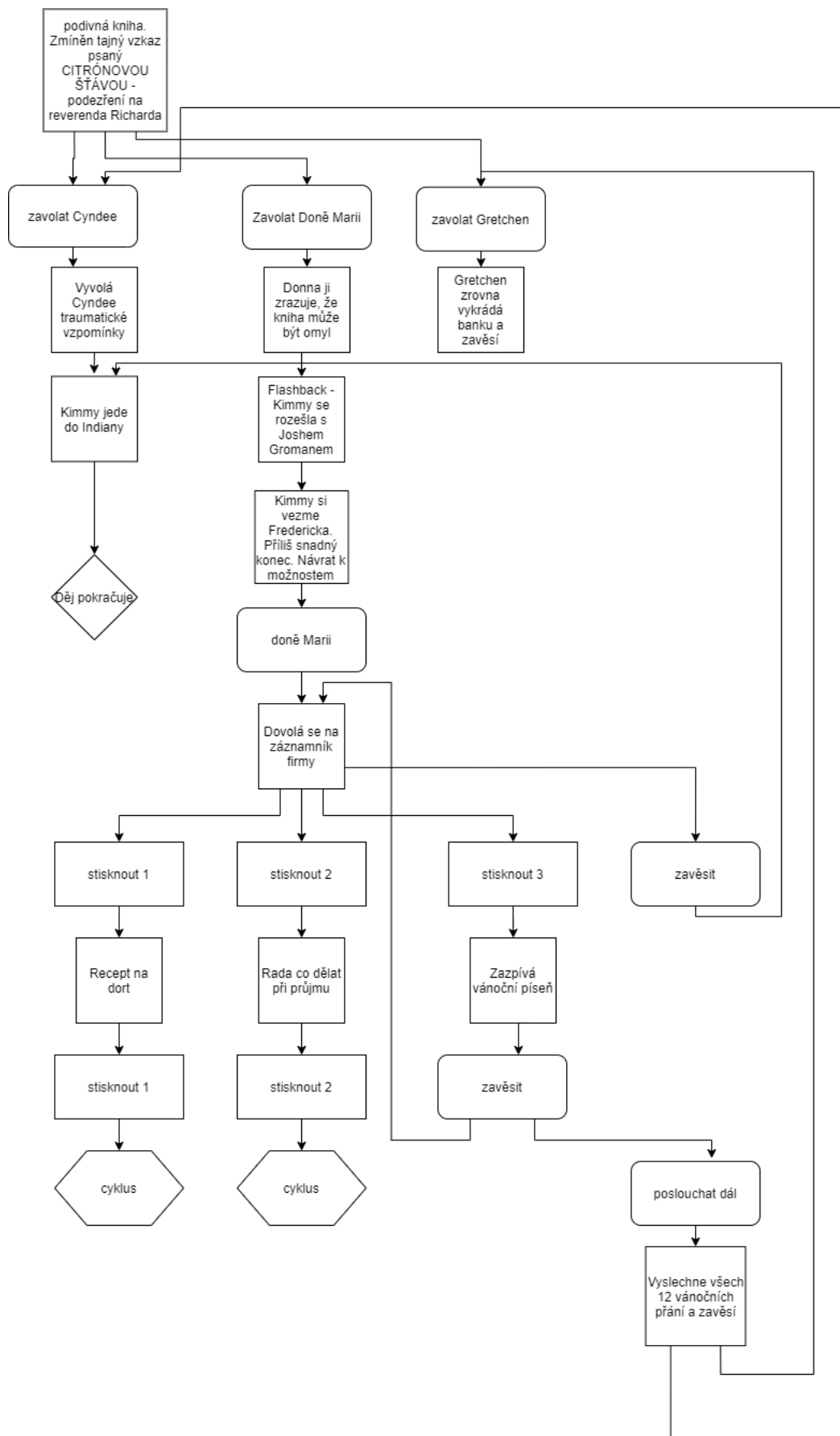
12 <https://howlongtobeat.com/game?id=44239>

žánr interaktivního filmu na chyby, kterých se může divák dopustit? Všechny rozebírané snímky zaujaly k této tématice více či méně rozdílné přístupy, které si dále rozebereme.

Nejvíc prostě a zároveň složitě se tohoto úkolu zhostili autoři hry *Late Shift*, kde divák v průběhu děje jednoduše prohrát nemůže. Postava Matta může zemřít jen v jednom případě a to až v samém závěru filmu jako součást jednoho ze tří alternativních konců¹³. Divák nemá možnost hru ukládat a nemůže se ani vrátit v ději. Pokud tak není spokojen s výsledkem hry, nezbyde mu, než hrát od začátku.

Více propracovaný a přívětivý systém nabízí *Kimmy Schmidt*, kde může divák zvolit špatnou možnost a pomyslně prohrát tak, aby byl vrácen zpět k předchozí volbě. Filosofie voleb v *Kimmy Schmidt* je totiž taková, že ať divák zvolí jakoukoliv možnost, vždy se dostane do ještě šílenější situace. Divák tak ví, že prohrát prakticky nemůže a zároveň se pobaví. Místy může svou špatnou volbu dokonce zopakovat, aniž by šlo o chybu v designu, jak vidíme na následujícím, trochu komplikovanějším diagramu:

¹³ Tvůrci sice lákají hráče na sedm alternativních konců, ale sedm je pouze počet linek, skrze které se hráč dostane k pouhým třem variantám konce příběhu.

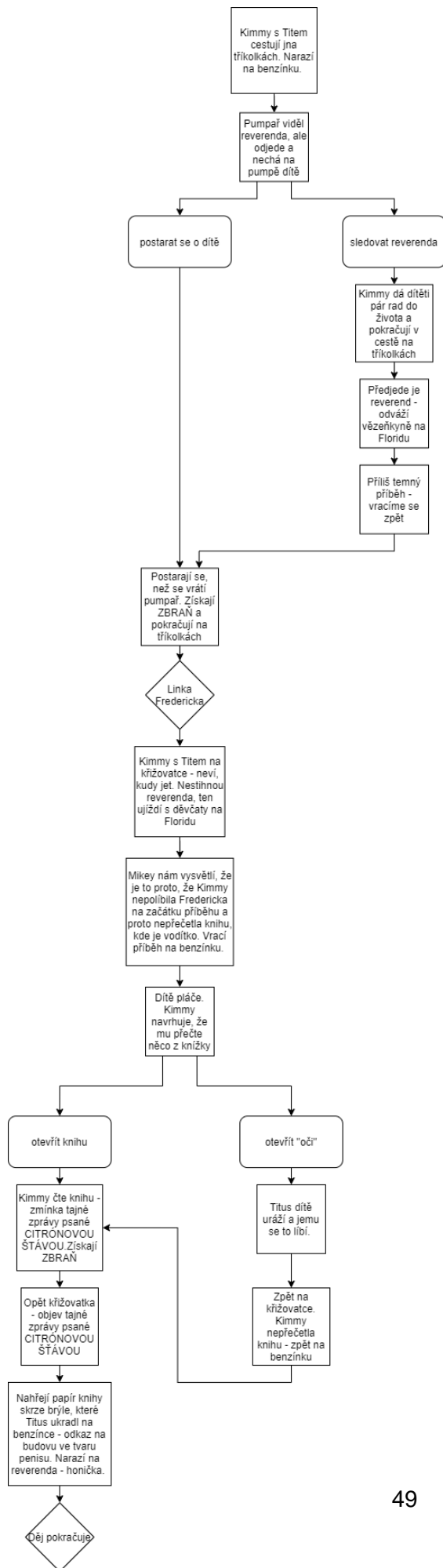


Kimmy zrovna našla knihu z dob, kdy byla vězněna a obvolává další vězněné kamarádky s dotazem, jestli není jejich. Dvě volby jsou průchozí, jedna neprůchozí:

- 1) Pokud zavolá Gretchen, nedozví se nic, protože ta zrovna vykrádá banku a nemá čas - Kimmy se i tak rozhodne jet do Indiany a vyslechnout ve vězení reverenda.
- 2) Pokud zavolá Cyndee, také se nic nedozví, snad krom toho, že vyvolala Cyndee dosud úspěšně léčenou PTSD. Neprůchozí možností je i Dona Maria, unesená služebná, která se o Kimmy starala v bunkru.
- 3) Dona Maria ji napřed odrazuje, aby knihu neřešila a žila dál svůj šťastný život.
 - Při druhém zavolání ale Dona Maria telefon nezvedne a dostáváme na záznamník její firmy, kde můžeme zvolit, s čím nám infolinka poradí (s průjmem, s receptem na dort, nebo nám zazpívá koledu)¹⁴. Jedinou správnou volbou je telefon položit a buď zavolat Gretchen, nebo Cyndee.

Špatně zvolené možnosti nemůžeme automaticky považovat za prohru, neboť není z logiky příběhu jasné, jestli je zvolená volba skutečně špatná. Autoři mohou diváka nenápadně nabádat, aby se vracel, zkoušel další možnosti a pobavil se. Narozdíl od jiných interaktivních děl se může v Kimmy Schmidt vrátit k libovolné možnosti v průběhu celého filmu a zkoušet volby nezávisle na tom, jak daleko v příběhu postoupil. Možný je i automatický návrat, který přichází po vypořádaném dohrání scény. Pro příklad uveďme situaci, když divák ignoruje nebo odmítá zvolit, aby Kimmy přečetla knihu a našla v ní tajný vzkaz. Děj je pak automaticky přeměrován zpět na benzínku, kde si Kimmy knihu přečte nezávisle na divákově volbě. Tvůrci se tak brání zacyklení příběhu, kdy divák volí v rámci dvou až třech po sobě jdoucích voleb pořád stejně (a nemusí to být jeho úmysl, stačí, aby byla metodika voleb dostatečně složitá) a vrací se tak pořád do jednoho a toho samého místa bez možnosti posunout příběh dál. Pro tvůrce je tak nejjednodušší zvolenou volbu při návratu diváka vypustit a nechat ho pokračovat v příběhu bez interaktivity. Pro pochopení prozkoumejme následující diagram:

¹⁴ Tyto možnosti jsou však i po opětovném zvolení nejen neprůchozí, ale navíc je hráč může volit neustále dokola, aniž by po opakované volbě zmizely. S ohledem na metodiku možností ve zbytku seriálu jde s největší pravděpodobností o chybu v postprodukci.

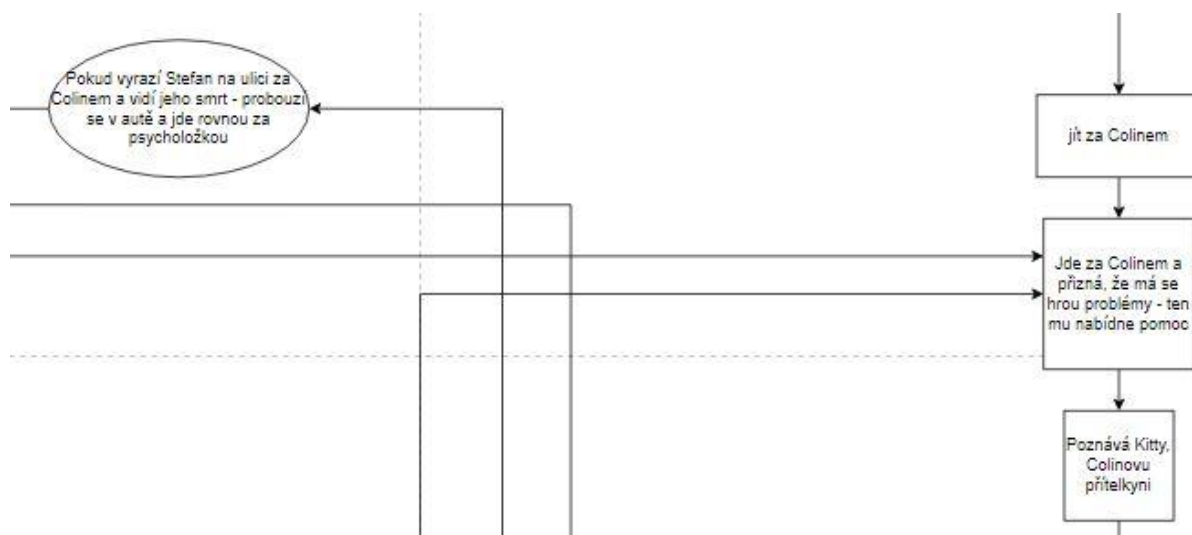


- Děj se odehrává poté, co se Titus sjel houbičkami a spolu s Kimmy pronásledují reverenda na ukradených tříkolkách. Narazí na benzínku. Pumpař reverenda viděl, ale záhy odjíždí a nechává na pumpě batole. Divák je postaven před volbu, jestli se o batole postarat, nebo hned pronásledovat reverenda.
- Pokud se divák rozhodne pronásledovat reverenda, dojde k morálnímu poučení, protože dítě se přece neopouští. Automaticky je přesměrován zpět na benzínku, kde se Kimmy a Titus o dítě postarají a navíc získají zbraň a brýle.
- Pokud divák na začátku příběhu zvolil něco jiného, než líbání Fredericka nebo čtení knížky, bude v lince na benzínce nucen prohrát i podruhé, vrátit se a knihu si přečíst.
 - Pokud však knihu už na začátku přečetl, může tuto část přeskočit.
- Opakující se začátek linky na benzínce (otec právě odešel a dítě pláče). Divák dostane nové možnosti. Buď otevře knihu, nebo oči. Chybná volba je zjevná a když ji divák beztak zvolí, potřetí prohraje a je přesměrován a čte knihu automaticky bez možností další volby.

Jak plyne z diagramu, i když divák opakovaně zvolí chybnou možnost, vždy je záhy naveden na správnou cestu.

Není pochyb, že autoři Kimmy Schmidt při vývoji svého systému návratu v ději vycházeli mimo jiné z toho, co používá o dva roky starší Bandersnatch. Divák může pomyslně prohrát už na začátku a to při špatné třetí volbě, kdy za Stefana rozhoduje, jestli přijme pracovní nabídku svých snů. Divák není přesměrován na začátek automaticky, jako to platí u Kimmy Schmidt, ale má vždy možnost volby, kam se chce vrátit, i kdyby byla jediná. Důležitým pravidlem je, že se jen málokdy vrací o pouhý krok zpět, ale rovnou ke *klíčovému momentu*, jako třeba k vraždě otce, nebo k rozhodnutí o tom, jakým prostředkem se Stefan podívá do minulosti. Pokud divák své volby vyčerpá, hra může začít od úplného počátku, ale divákovi zrychleně ukáže nejdůležitější momenty, které již odehrál, než dospěje k možnosti, kterou divák neprošel. Kupříkladu pokud divák odehrál všechny způsoby, kterými se Stefan dostal k vraždě svého otce a prohraje, následná rekapitulace považuje Stefanova otce již

za zavražděného, ale Stefan se teď musí rozhodnout, jak naloží s tělem. Velmi častou možností, kam se divák může vrátit, je *následuj Colina*, a to v moment, kdy Stefana přiveze otec na terapii k doktorce Haynes.



Pokud divák již vyčerpá Colinovu linku, je automaticky přesměrován na linku, kdy nemá vůbec možnost Colina následovat a jde rovnou na sezení k psycholožce. Podobně jako u Kimmy Schmidt je hra velice návodná k tomu, aby si divák vyzkoušel co možná nejvíce příběhových možností¹⁵. Hra také sama od sebe neskončí, dokud divák nenarazí na limit příběhových možností a nehrozí, že by v rámci jedné hry vznikl cyklus dokola se opakujícího děje.

6.5. Konec interaktivního filmu

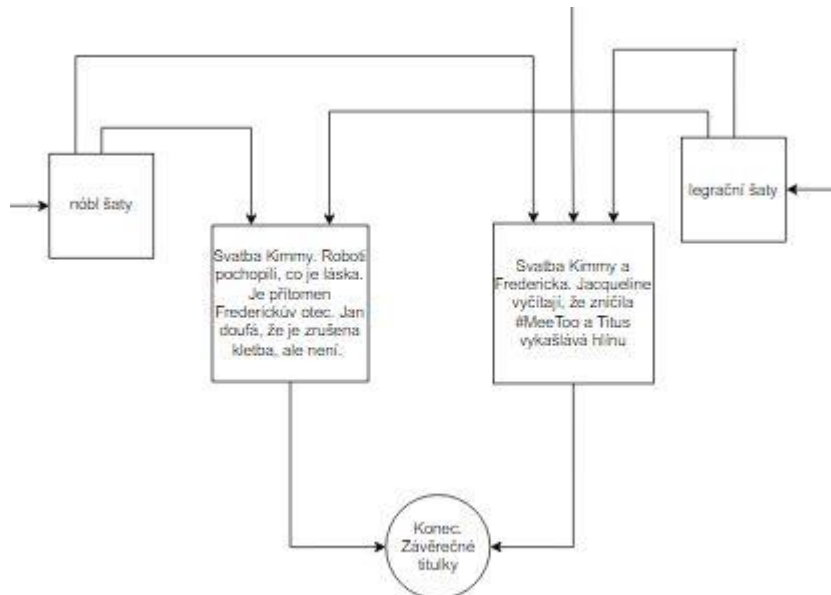
Ve filmu Klub rváčů (1999) postava samotářského Jacka odpálí pomocí soukromé armády mrakodrapy všech stěžejník amerických finančníků a zažehne tak doutnající revoluci střední třídy. A přitom by stačilo, kdyby se na začátku příběhu Jack pořádně vyspal.

Jedním z největších lákadel a motivací diváka pro to, aby hrál interaktivní film, patří bezesporu více variant jeho zakončení. Konec je ostatně velkým lákadlem

¹⁵ A navíc narozdíl od Kimmy Schmidt neobsahuje prakticky žádná nežádoucí zacyklení, které lze považovat za designové bugy

každého filmu, vždyť kdo by se při sledování pečlivě vybudovaného a perfektně dotaženého příběhu netěšil, jak to všechno dopadne?

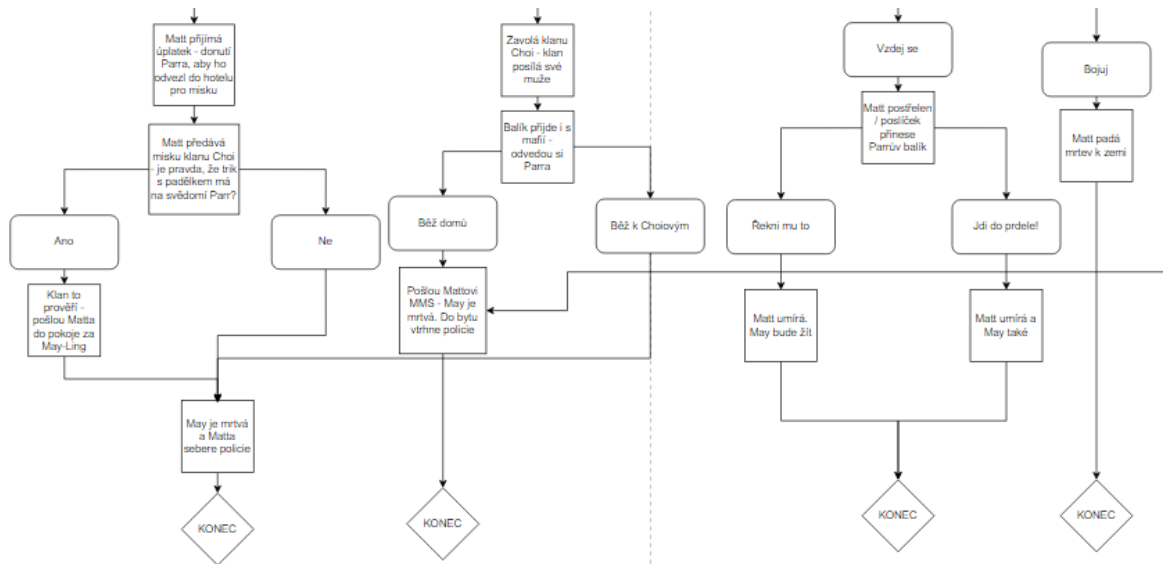
Bylo již řečeno, že Kimmy Schmidt má pouze jeden alternativní konec. To je pravdou ve chvíli, pokud bereme konec příběhu jako jednotné vyústění děje, což svatba Kimmy a Fredericka nepochybně je, neboť se odehraje pokaždé, když film dohrajeme. Není to však pravda, pokud počítáme i jednotlivé variace toho, jak svatba vypadá.



- 1) Svatební šaty jsou takové, jaké divák vybral hned při první volbě na začátku příběhu.
- 2) Pokud ve scéně v lese zvolil Titus místo Kimmy halucinogenní stůl plný jídla, tak na svatbě vykašlává hlínu.
 - Pokud se Titus účastnil natáčení a nevyšla najevo Jacquelinina lež. Na svatbě je jí vyčítáno, že zničila hnutí #MeToo
- 3) Pokud ve scéně v lese zvolil Titus místo halucinogenního stolu plného jídla Kimmy, tak je na svatbě přítomen Frederickův otec, zdegenerovaný královský zahradník.
 - Pokud se Titus neúčastnil natáčení, proběhly #MeToo orgie.
 - Díky #MeToo orgiím i roboti konečně pochopili lásku.

Variace na alternativní konec Kimmy Schmidt jsou tedy ve skutečnosti dva, neboť to, jestli má Kimmy na sobě legrační nebo nóbl šaty, je řešeno stříhem.

Late Shift pak láká svého budoucího diváka na sedm alternativních konců, ale stejně jako u Kimmy Schmidt je tento počet relativní:

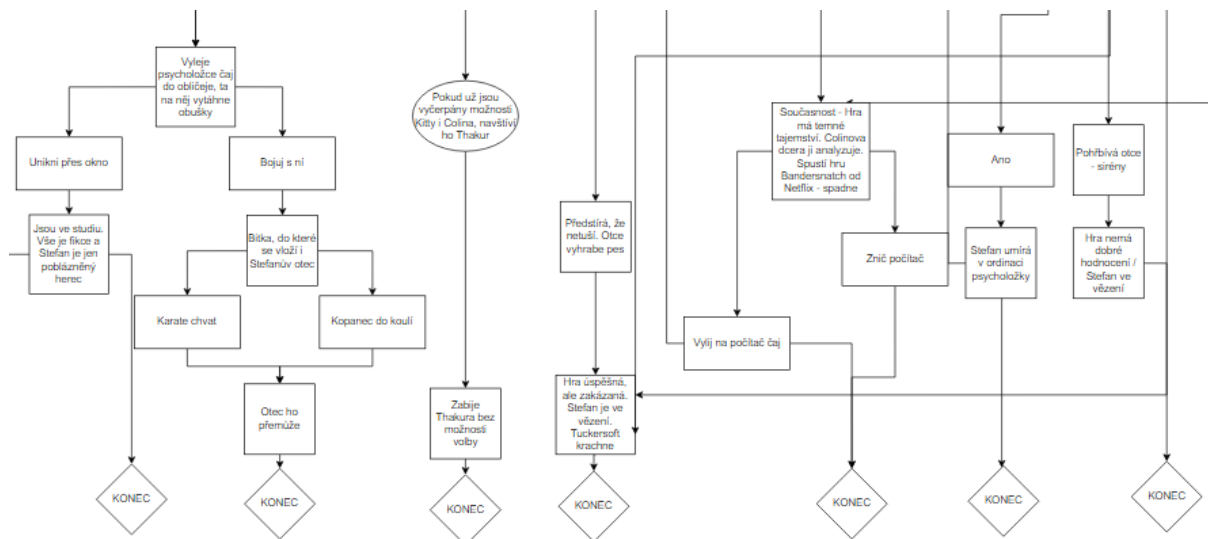


- 1) Matt získá vzácnou misku a donese ji do hotelu přímo ke klanu Choi. Dostane klíče od pokoje, kde je May. Nalezne ji však mrtvou a rázem ho sebere policie.
- 2) Poslíček přinese misku do domu miliardáře Parra. Matt se nenechá uplatit a zavolá klanu Choi. Klan pošle své lidi a odvede si Parra. Matt dostane na výběr, jestli půjde domů, nebo za klanem Choi.
 - Pokud jde do hotelu za klanem Choi, platí možnost 1.
- 3) Matt jde po ukončení 2. možnosti domů. Jakmile dorazí, přijde mu fotka mrtvé Choi se vzkazem, že je na řadě. Rázem ho sebere policie.
- 4) Matt při potyčce zastřelí miliardáře Parra a prohlédává dům. Vtrhne tam klan Choi a Matt dostane výběr, jestli se bude bránit, nebo se vzdá. Pokud bojuje, padá okamžitě mrtev k zemi.
- 5) Pokud se vzdá, je postřelen. Dostane na výběr, jestli bude mluvit, nebo pošle klan Choi do prdele.
 - Pokud pošle klan Choi do prdele, platí možnost 4.

- Pokud se rozhodne mluvit, stejně zemře, ale May možná zůstane naživu.

Z diagramu je patrné, že Matt a May se od svého rozdělení na konci druhého aktu již nikdy v pořádku nesetkají a až na jednu jedinou možnost, která je navíc silně nejistá, May zemře. Matt v žádné lince nedopadne dobře a je buď sebrán policií, nebo zabit. Late Shift nekončí sedmi alternativními konci, ale třemi, které jsou dále variovány na šest možných konců, které se od sebe navzájem liší pouze v informačních detailech.

Bandersnatch je při své rozsáhlé struktuře o něco skromnější, než Late Shift a nabízí údajně pět alternativních konců. Podívejme se tedy na diagram:



- 1) Pokud Stefan nebojuje s psychologkou a chce uniknout přes okno, příběh končí tak, že je hercem v dalším Netflix filmu. Hra zůstane nedokončená.
- 2) Pokud Stefan bojuje s psychologkou, porazí ji. Následně jej však přemůže jeho otec a potvrdí se teorie o spiknutí. Hra zůstane nedokončená.
- 3) Pokud Stefana doma navštíví Thakur, zabije ho stejně, jako zabil otce a skončí ve vězení. Hra je úspěšná, ale zakázaná.
- 4) Pokud Stefana doma navštíví Colin, zabije ho stejně, jako zabil otce a skončí ve vězení. Hra je úspěšná, ale zakázaná.
 - U Colina má navíc Stefan možnost Colina nezabít - ten jej následně nahlásí policii.
- 5) Pokud Stefan zabije otce a pohrbí jej, hra není úspěšná a Tuckersoft zkrachuje.
- 6) Pokud Stefan ve snové lince souhlasí, že pojede s matkou vlakem, zemře v současné době. Hra není úspěšná, protože ji dodělal někdo jiný.
- 7) Pokud Stefan otce rozřeže, hra má velký úspěch, než vyjdou najevo jeho zločiny. Hru následně analyzuje Colinova dcera Pearl.

A v současnosti vyvíjí podle Stefanovy hry interaktivní film pro Netflix. Hra ji však padá a Pearl má možnost rozbít počítač, nebo vylít na počítač čaj.

- Obě možnosti ústí v konec hry, pokud hráč nevolí možnost zpět.

Bandersnatch je tak jedinou zkoumanou hrou, která má skutečný počet konců, kolik slibuje divákovi. Z těchto konců vychází ještě další čtyři variace konce po vraždě Stefanova otce, kdy jej může krátce poté navštívit buď Colin, nebo Thakur. Colinova návštěva nemusí nutně končit jeho smrtí a Stefan jej nechá jít. Colin na něj posléze zavolá policii a touto čtvrtou variací je ukončen příběh interaktivní příběh Bandersnatche.

7. Závěr

Žánr interaktivního filmu tu s námi je už více než padesát let a lze předpokládat, že dalších padesát let bude, pokud jej nepřeválcuje jiný druh média. V minulosti byly slyšet hlasy předpovídající klasickému filmu zánik právě na úkor filmu interaktivnímu, ale jak vidíme, obě média mohou vznikat a fungovat vedle sebe, aniž by jedno příliš překáželo druhému. Svůj vliv na to má jistě i rozdílný druh diváků, které tyto žánry oslovují a nepochybně také nákladovost výroby interaktivního filmu, která se po vzoru Nespoutané Kimmy Schmidt: Kimmy versus reverend, rovná výrobě celé seriálové série. Jak nám ukázal rozbor jednotlivých děl v této diplomové práci, všechno má své chyby a nic není stoprocentní. Někde nám může vadit plochý a nedotažený příběh s přílišným množstvím triviálních možností, jako je tomu v Late Shift, nebo malý počet paralelních linií a nesustalé vracení se v příběhu zpět, jako je tomu u Bandersnatche, či příliš linerární struktura bez většího množství alternativních konců, jako u Kimmy Schmidt. Na druhou stranu je interaktivní film se svými možnostmi teprve na úplném počátku, roste a zlepšuje se ruku v ruce s vývojem moderních technologií a nikdo neví, s čím přijdou tvůrci příští rok nebo za deset let. Budeme si moci vybrat postavu příběhu? Bude větší výběr možností? Posune se interaktivní film více k videohernímu designu, kde si budeme moci vylepšit postavu, soutěžit s ostatními hráči nebo užívat i jiné, než časové questy? To dnes nikdo neví, ale je pravděpodobné, že si během několika málo let budeme užívat interaktivní filmy postavené na platformě umělé inteligence, která sama vyhodnotí, kam chceme příběh vést. Nebo budeme hltat interaktivitu dokonalou tak, že se nám nebude chtít opustit virtuální brýle, aby se nás již nikdy nedotkl ten zlý, reálný svět. To je samozřejmě budoucnost, dost možná i utopie. Vždy totiž záleží na nás, kterému médiu dáme přednost, který druh zábavy upřednostníme před dalšími radostmi a věnujeme mu volné chvíle našich už tak krátkých životů.

8. Zdroje

Webové odkazy

Televizní obrazovka místo omalovánek, ovladač jako hlasovací zařízení. Média byla, jsou a budou interaktivní | Vltava. Český rozhlas Vltava [online]. Copyright © 1997 [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/televizni-obrazovka-misto-omalovaneek-ovladac-jako-hlasovaci-zarizeni-media-byla-6928934>

C I N E P U R / Některé narativní tendence současného hollywoodského filmu. C I N E P U R / Časopis pro moderní cinefily [online]. Copyright © Cinepur [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=851>

Interaktivní film. Interaktivní film [online]. Copyright © 2011 [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <http://www.interaktivnifilm.cz/>

The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror episode yet | WIRED UK. WIRED UK - The Latest in Technology, Science, Culture and Business | WIRED UK [online]. Copyright © Condé Nast Britain 2022. [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained>

'Unbreakable Kimmy Schmidt': Behind The Scenes Of Interactive Special – Deadline. Deadline – Hollywood Entertainment Breaking News [online]. Copyright © 2022 Deadline Hollywood, LLC. All Rights Reserved. [cit. 10.01.2022]. Dostupné z: <https://deadline.com/video/unbreakable-kimmy-schmidt-kimmy-vs-the-reverend-tina-fey-ellie-kemper-david-radcliffe-robert-carlock-titus-burgess/>