

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Scenáristika a dramaturgie

MAGISTERSKÁ PRÁCE

**KINEMATOGRAFICKÉ VYPRÁVĚNÍ A HRATELNOST
VE VIDEOHRÁCH DAVIDA CAGE**

Lukáš Kadlec

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce:

Datum obhajoby: 10. 2. 2022

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Screenwriting and Script Editing

MASTER THESIS

**CINEMATOGRAPHIC STORYTELLING
AND PLAYABILITY IN VIDEOGAMES
BY DAVID CAGE**

Lukáš Kadlec

Supervisor of the Bachelor Thesis: Mgr. Helena Bendová

Opponent of the Bachelor Thesis:

Date of Defense: 10th February 2022

Academic degree assigned: MgA.

Prague, 2022

ABSTRAKT

V této magisterské práci se zabývám otázkami kinematografického vyprávění, vyprávěcích prostředků a hratelnosti ve třech videohrách Davida Cage. V první části rozebírám téma klamu v interaktivním vyprávění, následně podrobně analyzuji hry Heavy Rain, Beyond: Two souls a Detroit: Become human. V závěru se dotýkám teze konfliktu autora a hráče, kterou vztahuji ke Cageově tvorbě. V práci vycházím z narativní a videoherní teorie Sebastiana Domsche, Tamera Thabeta, Marie-Laure Ryan a dalších.

ABSTRACT

In this Master thesis I address the issues of cinematographic storytelling, narrative structure and playability in three videogames by David Cage. In the first part I present the topic of deception in interactive drama, then I analyze in detail the videogames Heavy Rain and Beyond: Two souls and Detroit: Become human. In the conclusion I address the topic of the conflict between the author and the consumer (in this case the gamer) which I relate to Cage's work. My thesis is based on narrative and videogames related theories by Sebastian Domsch, Tamer Thabet, Marie-Laure Ryan and others.

Prohlášení

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

KINEMATOGRAFICKÉ VYPRÁVĚNÍ A HRATELNOST VE HRÁCH DAVIDA CAGE

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Obsah

ÚVOD	7
proč videohry na KSD?	7
rozdělení médií podle Sebastiana Domsche	7
na závěr úvodu	8
PROČ VYPRAVĚČ V INTERAKTIVNÍM VYPRÁVĚNÍ LŽE?	10
DAVID CAGE.....	13
hry Davida Cage.....	13
herní mechaniky, které Cage využívá	13
HEAVY RAIN	16
žánrový koncept.....	16
postavy a dějové linie	17
struktura, dramatické prostředky	19
prostor, čas a volba	20
BEYOND: TWO SOULS	22
žánrový koncept.....	22
postavy a témata	23
struktura, dramatické prostředky	25
prostor, čas a volba	26
DETROIT: BECOME HUMAN	29
žánrový koncept.....	29
postavy, dějové linie a témata	29
struktura a dramatické prostředky	31
prostor, čas a volba	32
ZÁVĚR	35
vyvíjí se David Cage dobrým směrem?	35
je kinematografické uvažování překážkou ve spoluautorství autora a hráče? .	36
jak se vyhnout falešným rozhodnutím a jsou vůbec špatně?.....	38
na závěr.....	39

ÚVOD

proč videohry na KSD?

Jako studenta Katedry scenáristiky a dramaturgie mě přirozeně fascinují veškeré formy vyprávění. Ve svojí magisterské práci jsem se chtěl věnovat videohrám, tedy médiu, které z mého pohledu nabízí jednu z nejvíce pohlcujících narativních zkušeností. Jelikož se mé studium primárně věnuje filmové a televizní tvorbě, rozhodl jsem se hledat průniky v těchto dvou médiích. Filmové prostředky můžeme často hledat v narativních videohrách, které nesou prvky interaktivních dramát. Hry Davida Cage, kterým se v této diplomové práci budu věnovat, splňují zmíněné mediální průniky, poněvadž nesou silnou stopu kinematografického myšlení.

Jedním z hlavních podnětů k napsání mé práce je tedy hranice mezi filmem a videohrou, zkoumání, kde inspirace filmem pomáhá a kde se stává pro hru překážkou. V úvodní kapitole se zamýšlím nad konceptem lži v interaktivním vyprávění. Dělán to, protože si myslím, že to přímo souvisí s potenciálními problémy v Cageových hrách. Hlavní část práce se pak analyticky věnuje konkrétně Davidu Cageovi a třem jeho videohrám z několika hledisek, nejdříve vždy uvádím žánrový koncept, abych hru představil, potom v samostatných podkapitolách rozebírám postavy, strukturu a poslední podkapitolu vždy věnuji prostoru, času a volbě. V závěru se zabývám zaprvé tím, jak se David Cage vyvíjí a potom kinematografičnosti ve vztahu k hratelnosti. To rámuji úvahou o spoluautorství autora a percipienta. V další části úvahy také chci ještě klasifikovat média podle Domsche, protože se k tomu v průběhu textu, a hlavně v závěru vztahuji.

rozdělení médií podle Sebastiana Domsche

V úvodu bych ještě rád vymezil několik pojmů a nastínil rozdíly mezi médii, o kterých chci psát. Sebastian Domsch ve své práci „Storyplaying: Agency and narrative in videogames“¹ pro mě nesmírně užitečně klasifikuje narativní média a to následovně:

	Passive	Actively nodal
Static	Book, Painting	Card game, board game, CYOA-book, combinatorial book, 'static' hypertext
Dynamic	Film, Music	Video game, hypertext with timed choice, games involving the laws of physics, interactive music ⁹

Fig. 1: Medial forms.

Domsch hovoří o tom, že všechna média jsou definována časem a prostorem. Rozděluje je ve dvou liniích na čtyři kategorie. Popisuje pasivní, „aktivně nodální“, statická a dynamická média, každé médium, které uvádí je střetem dvou

¹ **DOMSCH, S.** *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, Walter de Gruyter GmbH, Berlin, 2013, ISBN 978-3-11-027216-1, graf je výstřížkem ze str. 7.

klasifikací. Když se podíváme na svislou linku kategorií, uvidíme, že rozdíl je v čase. Knihu a malbu Domsch řadí mezi pasivní a statická média, film a hudbu zase mezi pasivní a dynamická. Rozdíl mezi statickými a dynamickými médii je ten, že u dynamických médií má nad časem kontrolu autor. U filmu a hudby to dává smysl, ale jak je to s nodálními médii?

„Aktivně nodální“ média, doslova přeloženo jako „uzlová“, jsou média, která připouští nějakou míru interaktivity s příjemcem. Statická nodální média známe jako například kartové nebo deskové hry, ta dynamická nodální jsou videohry (nebo také interaktivní hudba), oproti statickým definované časem. Videohra, podobně jako film, z hlediska času, může běžet sama bez přímé účasti hráče.

Abychom byli specifičtí, ve videohrách má hráč možnost ovládat prostor, málokdy ovládá v narativu čas (s výjimkou zastavení hry, což je narušení narativní kontinuity). Většina her je z hlediska času budována tak, aby hráč neminul důležité body vyprávění, čas je proto jedno z nejvíce flexibilních kritérií, ačkoliv hráč neovládá hru z časového hlediska, může ovlivnit, kdy a jak udělá jakou akci a tím časový průběh hry ovlivnit. Ve většině open world her² nezáleží na množství času, který uplyne ve hře (režim plynutí dne a noci je obvykle fixní), nýbrž na akci hráče. Události se obvykle spustí v momentu, kdy hráč vstoupí na nějaké místo nebo učiní nějaký čin. To ale neznamená, že má hráč nad časem ve videohře plnou kontrolu, pokud ji hráč nevypne, hra může běžet i bez hráčova zásahu, navíc je dramaturgie událostí podřízena tomu, jak to zamýšlí autor. V souvislosti s tím se budeme dívat, jak David Cage pracuje s časem.

na závěr úvodu

Při čtení následujícího textu je důležité pochopit, že když některou hru hodnotím z perspektivy hráče, nemohu mluvit za každého, neboť typů hráčů a jejich přístupů je celá řada. Helena Bendová ve své publikaci Umění počítačových her³ velice podrobně shrnuje konflikt mezi hráči (a teoretiky), kteří preferují narativní hry a těmi, kteří narativ ve videohrách považují za přežitek a brzdu rodícího se média. Takzvaní ludologové a ludičtí hráči se radikálně vymezují proti narativitě ve videohrách, jejich argumentace je široká a tato diplomová práce se jí věnovat nebude.

Pokud píšu o hráčovi jako recipientovi Cageovy videohry, tak většinou hovořím o velké části hráčů, kteří narativ ve videohrách neodmítají, ale zároveň mají vysoká očekávání na rovině gamedesignu, protože chtějí primárně hrát a mít nad hrou/příběhem kontrolu. Takoví hráči mají tendenci hru hrát vícekrát a zkusit různé cesty příběhu ve snaze dosáhnout co nejvyššího výsledku. To ale

² **Open world** hry jsou hry s takzvaně otevřeným světem, tedy že hráč má možnost horizontálně prozkoumávat svět okolo sebe a není nucen následovat jednu lineární cestu.

³ **BENDOVÁ H.**, Umění počítačových her, Akademie múzických umění v Praze, 2016, ISBN 978-80-7331-421-7.

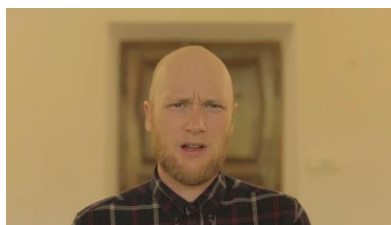
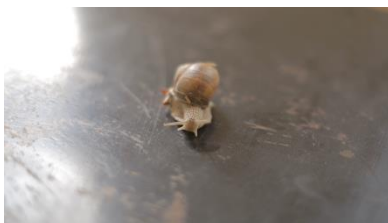
neznamená, že neexistuje velká část hráčů, která Cageovy hry zcela přijala a ponořila se do příběhu i hry jako takové.

Zároveň mým primárním cílem není reflektovat obecné přijetí her publikem, jako spíše podrobně zanalyzovat jednotlivé videohry z narativní perspektivy a s tím související hratelnosti. V teoretických částech vycházím z prací a úvah různých narativních teoretiků, jako je Sebastian Domsch, Tamur Thabet, Marie-Laure Ryan nebo také má vedoucí práce, Helena Bendová.

PROČ VYPRAVĚČ V INTERAKTIVNÍM VYPRÁVĚNÍ LŽE?

Když byl v roce 1967 uveden první interaktivní film *Člověk a jeho dům* v rámci projektu *Kinoautomat*, Miroslav Horníček, představitel hlavní role, přijal roli vypravěče a „mediátora“ s publikem. Divák si samozřejmě mohl poradit i bez takové figury, sám se rozhodovat o cestách ve filmu, součástí Horníčkovy úkolu však bylo diváka přesvědčovat o důležitosti každého rozhodnutí a zvyšovat tak dramatické napětí. To nevycházelo až tolik ze samotného příběhu, ale z participace diváka na vyprávění. Z „naší“ perspektivy představoval herní mechaniku důležitou pro působení filmu, stal se komunikačním pojítkem diváka s hrou, kterou film nabízí. Horníček divákům měl za úkol také „lhát“, poněvadž film ve skutečnosti měl pouze dvě linie příběhu a příběh vždy končil ve stejném bodě.⁴

Z této techniky oklamávání diváka/hráče jsem si dokonce já sám se svými spolužáky v prvním ročníku na FAMU dělal legraci, poněvadž jsme během třídního soustředění natočili „interaktivní“ film se „dvěma“ různými konci. Ve cvičení se hlavní hrdina setkává s mluvčím šnekem, duchovním průvodcem a zároveň vypravěčem, který mu těsně před smrtí nabízí rozřešení v podobě volby. Divák si na konci může pro hrdinu vybrat lásku nebo duchovní naplnění. Dvě verze konce se tedy liší v tom, že zobrazí náhodné děvče nebo figuru podobnou Ježíši. Výsledek je ale v obou případech stejný, obojí hlavní hrdina našťavaně odmítne a nedosáhne duchovního rozřešení ani lásky.



Slovo „lež“ je v této souvislosti pochopitelně nutné brát s rezervou. Cílem podobného konceptu je vyvolat v divákovi silný zážitek z pocitu, že do příběhu

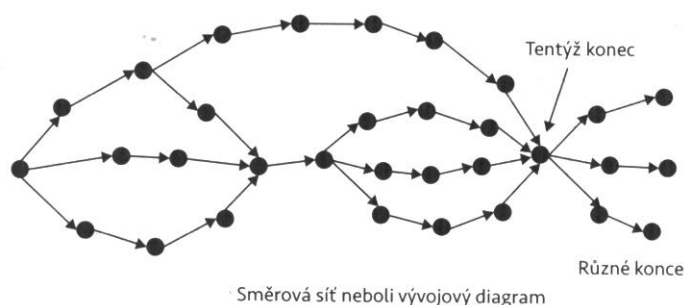
⁴ **Svědectví Miroslava Horníčka** v dokumentu *Kinoautomat* ze série *Zašlapané projekty*, vyrobené Českou televizí v roce 2009

mohl zasáhnout. Divák/hráč se nebude cítit oklamán, dokud si nezjistí, ať už „znovu hraním“ či z jiného zdroje, že jsou další konce podobné. V podobných konceptech jde také o cestu a spolupráci s divákem/hráčem jako spoluautorem. Ačkoliv v interaktivním dramatu není více reálných cest, v divákově podvědomí jsou tyto cesty odlišné.

Potřeba „lhát“ divákovi v interaktivním vyprávění často vychází z limitů spojených s produkcí. Jestliže má interaktivní příběh v jakékoliv formě mít u každého rozhodnutí zcela odlišné vyústění, které vede k dalším rozhodnutím a jejich důsledkům, vzniká pro autora velice složité vyprávěcí bludiště. V takovém bludišti je potom velice náročné všechny varianty dovést k důstojnému a uspokojujícímu konci, obzvláště pokud se jedná o projekt, jehož výrobní proces vyžaduje více než jen lidskou představitivost. Dnes se audiovizuální interaktivní vyprávění posunulo o výrazný kus dál, přesto se velice často setkáváme s „falešnými“ rozhodnutími, které ovlivňují pouze bezprostřední okamžik.

Můj první střet s větveným příběhem a zároveň zklamání z druhého dokončení hry byla jinak velice působivá hra Briana Mitsody, *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (zkráceně *Bloodlines*). Příběh nese rysy RPG narativní hry, na začátku si hráč vybere avatara ze sedmi charakterů a pohlaví. Spektrum je dost velké na to, aby se na postavu nějakým způsobem napojil. Výběr charakterů mění herní mechaniky a způsob hry, takže se hra dá hrát několikrát na více způsobů, aniž by omrzela. Z vyprávěcího hlediska výběr charakteru mírně ovlivňuje chování NPC postav, ale rámcový příběh už tolik ne. Hra má velice působivý promyšlený relativně otevřený svět a mytologii, takže hráč má velkou volnost v plnění vedlejších úkolů. Vedlejší úkoly jsou u „Open world RPG“ her častokrát způsobem, jak vytvořit v hráčovi pocit, že si může dělat co chce, protože u nich nezáleží na pořadí, v jakém je hráč splní. Vytváří tak horizontální prostor, kde se hráč může z hlavní vertikální linie zastavit a jít s příběhem na onu, či druhou stranu. Ve většině her vedlejší úkoly hlavní linii neovlivní (mohou však ovlivnit schopnosti a vlastnosti hrané postavy).

Jako většina vyprávěcích her i *Bloodlines* mají systém „směrové sítě“⁵, kdy příběh, jakkoliv rozvětven, směřuje ke stejnému finálnímu vyústění.



⁵ **RYANOVÁ, MARIE-LAURE.** *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*, ACADEMIA – Praha 2015. ISBN 978-80-200-2507-4, strana 298.

Toto vyústění v Bloodlines není definitivní konec, protože nabízí omezené pole voleb. Abychom byli konkrétní, upíří příběh vždy končí v horním patře mrakodrapu prince Lacroixe, který získal tajemný sarkofág a chce jej otevřít. Scéna se drobně mění podle předchozího chování, ale její základní rozhodnutí je vždy stejné. Otevřít sarkofág nebo ne? Sarkofág v každém případě vybuchne, neboť je v něm nastražena bomba. Hráč může ovlivnit pouze to, zda jeho postava bude u toho nebo ne, což se projeví už jen v krátké závěrečné nehrané scéně.

Tato zkušenost s koncem mé doteď oblíbené hry mě posunula k otázkám, do jaké míry lze vystavět opravdu funkční vyprávění se všemi plnohodnotnými verzemi, aniž bychom takto „lhalí“? Z tvorby Davida Cage je vidět, že se on jako autor bezpochyby snaží tuto hranici pokořit. V jeho hrách je zřetelný vývoj a snaha každou hru posunout o kus dál. Do jaké míry to ale ovlivňuje hratelnost, hráčovu imerzi a šířku budovaného světa? V praktické části si tyto otázky budeme pokládat.

DAVID CAGE

hry Davida Cage

David Cage jako autor dosud stojí za pěti hrami. Jeho první dvě hry, Omikron: The nomad soul a Fahrenheit v textu podrobně neanalyzuji, protože jsou z dnešní perspektivy už značně zastaralé, přesto se u nich dá také vysledovat Cagův autorský vývoj. Zatímco The nomad soul vydaná v roce 2000, jako velmi raný projekt, má podobu akční adventury, tedy kromě hledání a RPG prvků je soustředěn také na „tradiční“ soubojové herní mechaniky, Fahrenheit už se vydává cestou, která definuje Cagův zájem o žánr, styl vyprávění, herní postupy a vidíme v něm i zárodky kinematografičnosti dalších Cageových her.

Jedním z klíčových důvodů, proč se zabývám pouze posledními třemi hrami, Heavy Rain (2010), Beyond Two Souls (2013) a Detroit Become Human (2018), je především zmíněná kinematografičnost. Čistě praktický fakt, že modelované postavy vznikly technikou Motion capture⁶, tedy ve spolupráci se skutečnými herci, posouvá hru do úrovně, kde se produkční postupy začínají podobat produkci hraného nebo CGI filmu. V těchto hrách se již dají vyzorovat herecké výkony, začíná být pro tvůrce i hráče důležitý úhel kamery jako estetické hledisko, buduje se zde mizanscéna, plány, barevnost a vizualita často hraje sémantickou roli. I prvky, přítomné ve starších hrách, jako je zvuková dramaturgie, se značně posouvají v sofistikovanosti. Hra přestává být abstraktním konceptem pro omezené publikum nadšenců, ale velmi srozumitelnou audiovizuální imerzní zkušeností pro masu.

herní mechaniky, které Cage využívá

Častý argument, se kterým se v kritice Davida Cage setkáváme, je skutečnost, že Cage nevyužívá potenciálu videoherního média naplno, rozsah herních mechanik, které využívá je omezen a v průběhu jeho tvorby má tendenci se opakovat. Podle některých recepcí hráčů a kritiků se zdá, že Cage „obětoval“ herní videoherní potenciál ve prospěch vyprávění a filmovosti. Také proto se Cageovým hrám přezdívá „interaktivní filmy“ a Cage je v českých recenzích označen spíše za režiséra než videoherního vývojáře.

Stephen Domsch okrajově zmiňuje hru Heavy Rain, když popisuje různé herní mechaniky⁷. Heavy Rain, stejně jako další Cagovy hry, je vystavena především na tzv. quick time eventech⁸ a cutscénách⁹. Tyto dvě formy se v Cageových hrách

⁶ **Motion Capture:** zkráceně MoCap; obecně překládáno jako „snímání pohybu“; je technika, ve které se pomocí „pevných bodů“ převádí skutečný pohyb na digitální model.

⁷ **DOMSCH, S.** Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games, Walter de Gruyter GmbH, Berlin, 2013, ISBN 978-3-11-027216-1, strana 38.

⁸ **Quick time event:** zkráceně QTE; je videoherní mechanika, kde je hráč naveden k akci provedené na ovladači náповědou na obrazovce, tyto videoherní mechaniky se využívají většinou při cutscénách nebo složitých sekvencích a dávají hráči omezenou kontrolu nad děním.

⁹ **Cutscéna:** filmová sekvence ve hře, kde hráč je buď zcela pasivní, nebo může omezeně zasáhnout díky Quick time eventu.

často slévají a variují. Domsch hovoří o dvou typech quick time eventů, z nichž jeden typ (teological) vede ke „game over“ situaci, tedy že hráč v quick time eventu neuspěje a neúspěchem hra končí, respektive dochází ke znovunačtení (respawn) hry v bodu před quick time eventem. V tomto případě tedy pro hráče není jiná možnost než v quick time eventu uspět. Druhý typ, systém větvení (branching) je uzpůsobený interaktivnímu vyprávění. Zatímco v prvním typu je cílem se vrátit a v quick time eventu uspět, v druhém typu je quick time event do značné míry nezvratný, a i když hráč selže, hra pokračuje s negativním východiskem. V mnoha místech Cageových her tak quick time event může vyústit ve smrt některé z postav, či dokonce protagonisty, ale hra pokračuje a nabízí alternativu konce bez něj. Z tohoto důvodu dvě ze tří rozebíraných her mají několik dějových linií a tím pádem několik postav, takže i v případné smrti některé z nich může hra pokračovat bez ní.

Jestliže se nad quick time eventy zamyslíme z hlediska výše zmíněného spoluautorství hráče a vývojáře, zjistíme, že hráčova participace je ve výsledku přinejmenším omezená/osekaná na několik možností. Domsch dokonce říká, že v quick time eventech je vesměs hráč závislý na rozhodnutích autora: *„Quick time Eventy jsou nodální, ale stěží se dá říci, že by hráče skutečně zapojovaly. ... Jediná skutečná volba pro hráče spočívá v tom, zda vstoupit či nevstoupit do situace, která QTE odstartuje. Poté přestává být hráč nezávislým a stává se spíše nástrojem rozhodnutí učiněného dříve nebo jinde.“*¹⁰

Je to jedním z důvodů, proč je Cage často označován spíše za režiséra než za herního vývojáře, jsou to právě QTE, které pro mnohé hráče představují určitou „ztrátu“ kontroly nad hrou. Ty naznačují, že Cage nabízí spíše kinematografický zážitek a méně či více komplexní síť interaktivních zápletek.

Pochopitelně, že i David Cage má ve svých hrách výjimky, a i těm se v textu budu věnovat. Hodně se v některých postupech vymyká například hra Beyond: Two souls, popřípadě některé konkrétní sekvence v jednotlivých hrách. Důraz zpravidla klade na vyvíjení mechanik, které podporují daný žánr a kreativně se vypořádávají s hledáním informací. Zpravidla jsou to herní mechaniky odůvodněné sci-fi elementy, v Heavy rain je to jakási VR „augmentace“ oficiálního detektiva (která do jinak „realistického“ světa noirové detektivky příliš nepasuje), v Two souls je to spirituální společník hlavní hrdinky, do jehož perspektivy můžeme přepnout, a v Detroitu se vrací k podobnému konceptu z Heavy rain, jenom lépe zasazeném do sci-fi světa humanoidních robotů.

¹⁰ **DOMSCH, S.** *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, Walter de Gruyter GmbH, Berlin, 2013, ISBN 978-3-11-027216-1, strana 37, vlastní překlad z: *„Quick time events“ are actively nodal but they can hardly be said to involve real player agency*. *„the only real choice involved is (potentially) whether to enter the situation that will start the quick time event or not. After that, the player is less of an independent agent and more of the executive tool of a decision made elsewhere or earlier.“*

Dalším aspektem, které Cageovy hry charakterizují, je absence replayability.¹¹ Zatímco v mnoha hrách je podle Hansona replayability přidanou hodnotou, která nám umožňuje zkoumat různé možnosti řešení situace/akční sekvence v případě, že neuspějeme, Cageovy hry jsou postaveny na tom, že se daná rozhodnutí a hráčovy chyby nedají zvrátit, tedy nějakým způsobem ústí do jedné z variant příběhu. Jistě, dá se argumentovat, že Cage po dohrání první linie nabízí zpětně návrat do jednotlivých kapitol příběhu, s možností objevit nový konec, jenže to není tradiční replayability, ve smyslu „neuspěl jsi – pokus se znovu“, zvláště vzhledem k tomu, že po prvním dokončené variantě už víme, kam příběh směřuje, a tušíme, jak ostatní konce mohou vypadat. Cageovy hry jsou lineární, nutí hráče jít dopředu a málokdy mu dávají prostor, zastavit se a zkoumat svět okolo, tedy horizontální přístup ke hram, který obvykle najdeme v typech her jako jsou otevřené světy.

¹¹ **Replayability:** videoherní kritérium, díky kterému je hráčovi umožněno znovu se pokoušet o dosažení nějaké akce v případě neúspěchu, toto kritérium má většina lineárních a výkonnostních her.

HEAVY RAIN

Heavy Rain (2010) je v pořadí třetí velkou hrou Davida Cage. Je to ale hra, která udává směr a odhaluje nové možnosti, především kinematografického charakteru. Přestože Fahrenheit i Omikron užívají MoCap i filmovou kameru, tak u Heavy Rain je zřetelný posun v technologických a audiovizuálních možnostech. Heavy Rain podobně jako řada dalších her v těchto letech svým vizuálním provedením začíná skutečně připomínat animované a skoro i hrané filmy.

žánrový koncept

Heavy rain se pohybuje v žánru noirové detektivky, zasazené do nespécifikovaného města. Zápletka je vystavena na případu sériového únosce a vraha a je sledována z perspektivy čtyř postav. David Cage následuje pravidla žánru, včetně různých klišé ať již záměrných, či nezáměrných.

Zápletka se točí okolo rodiny Ethana Marse, architekta, původně šťastného otce dvou synů, jehož osud se změní smrtí prvního syna a následně únosem druhého. Právě ten druhý, unesený syn Shaun, představuje cíl pro všechny linie, jeho záchrana je základním podnětem příběhu a motivací pro hráče dokončit hru.

Svět má většinou relativně realistické základy, je posazen do povědomého světa, či blízké budoucnosti. Od realismu se hra však posouvá několika aspekty. Jedním z nich je záměrná noirová stylizace, jak můžeme vyčíst z názvu, ve hře neustále prší a je tma. Jediný bod, kde ve hře neprší (a není tma), je přehnaně slunečný, barevný až pastelový začátek „před tragédií“ v Ethanově rodině. Tímto dramaturgickým tahem autor přiznává onu stylizaci, město není v nějakém dlouhém období monzunů, počasí jednoduše odráží Ethanův mentální stav.

Druhým aspektem, který posouvá hru od relativního realismu, jsou dvě „sci-fi“ linie. FBI detektiv Norman Jayden má technologii, která mu pomáhá ve vyšetřování. Jedná se o jakousi augmentaci, na které je tento detektiv závislý, a která je pro jeho tělo zjevně škodlivá, pokud ji nadužívá. Tento prvek do světa příliš nezapadá, neboť překračuje pravidla žánru i světa a jeho přítomnost není ve hře nijak vysvětlena ani podpořena (ostatní postavy – s výjimkou postavy terapeuta – nemají žádné známky podobné augmentace a svět se jinak nezdá být v pokročilejší technologické fázi). Tato linie má z autorského pohledu jediné opodstatnění, rozšířit nabídku herních mechanik a posunout hru dál, směrem od interaktivního filmu. Z výše zmíněných důvodů to ale není úplně důsledné, a přestože je Normanova linie v nějakém smyslu zajímavá, je nutné si říci, že s těmito herními mechanikami v rámci „worldbuildingu“ Cage pracuje mnohem lépe ve hře Detroit: Become human.

Druhou sci-fi linií, posouvající hru od realismu, jsou intermezza v Ethanově linii, psychiatrická sezení. Ty také výrazně vystupují, v žádném případě nepůsobí realisticky. Je to jediné místo, kde se objevuje podobně stylizovaná „rozvinutá technologie“ (obrazovka s Roschachovým testem a obecná estetika psychiatrov ordinace). To však nevysvětluje, proč policejní stanice (místo, kde bychom v takovém světě očekávali tyto technologie) a všechny ostatní vnitřní prostory působí jako z devadesátých / nultých let. Tyto intermezza ze hry vystupují ještě

více, protože na rozdíl od Normana ani neposouvají příběh, kromě posilování paranoie a nedůvěry v Ethanův mentální stav. Psychiatr podobného druhu je samozřejmě archetyp, zajímavé ale je, že se podobná figura v tomto typu her objevuje opakovaně (něco velmi podobného můžeme vidět v příbuzné hře Until Dawn od Nika Bowena).

postavy a dějové linie

Jak již bylo zmíněno, v Heavy Rain figurují čtyři hratelné postavy, jejichž POV přijímáme a v některých částech hry za ně hrajeme. Všechny postavy jsou svého druhu detektivy, každá má jiný archetyp detektiva. Hlavní postavou, tedy postavou, u které hra chce, abychom se s ní ztotožnili nejvíce, je Ethan Mars, již výše zmíněný otec, oběť rodinné tragédie a následného ústředního zločinu. Ethan je zřetelně hlavní postavou nejen proto, že je nám představen jako první, má také nejvíce prostoru a celý děj se jej jako otce uneseného dítěte nejvíce dotýká.

Neznámou rovinou pro hráče je zdánlivě nepřítomná postava „ORIGAMI killera“, kterou se všichni snaží dosáhnout. Po vzoru žánrových vzorů jako je Zodiac, nebo Jack Rozparovač, „ORIGAMI killer“ je sériový vrah s vyhraněnými vzorci. Vždy míří na mladé chlapce před pubertou, vždy je utopí v deštivém kanálu a vždy po sobě zanechá stopy v podobě ORIGAMI hádanek pro rodiče dětí, dává jim tedy příležitost své děti zachránit.

Hra se nám všemožnými prostředky snaží naznačit, že Ethan Mars je nespolehlivým vypravěčem a že by právě on mohl být ORIGAMI killer. Ethan trpí traumatickou depresí a pocitem viny po smrti prvního syna Jasona, jehož smrt na začátku vidíme. Ethanova perspektiva se dostává do všech linií, protože jeho stav myslí z autorského hlediska ovlivňuje celkovou estetiku hry (jak bylo zmíněno výše).

Ethan, ať už důsledky traumatu nebo něčím jiným trpí výpadky paměti, které hráči naznačují, že právě on by měl být sériovým vrahem a stát za únosy svého syna. Tato podezření jsou ale ve světě od začátku dost nelogická, protože únosů je mnoho, jsou sofistikované, a není pravděpodobné, že by Ethan ve svých výpadcích ve stylu Jekyll&Hyde mohl připravit tak komplikované pasti a ještě je obrátit proti sobě únosem svého syna. Když tedy pomineme tuto skutečnost, máme poměrně jasnou postavu s čitelnými motivacemi, zoufalého otce, který se všemi prostředky snaží zachránit svého syna. Vrah mu ještě k tomu dává šanci syna najít, dává mu úkoly pomocí stop, ORIGAMI skládaček a hádanek, takže se Ethan jako postava jednoznačně stává aktivní součástí pátrání, a dokonce je podroben nejtěžším překážkám.

Druhou klíčovou postavou je Scott Shelby. Scott je soukromý detektiv, který nejde po záchraně Shauna přímo, nýbrž se snaží odhalit pozadí ORIGAMI killera. Scott přichází po třech kapitolách expozice s Ethanem, ve čtvrté kapitole, jako první detektiv, který se případu ujímá. Přichází hned po prvním výpadku paměti Ethana a zmizení jeho druhého syna, tedy ještě předtím, než Ethan nahlásí Shaunovo zmizení. Scott Shelby neřeší přímo Shaunovo zmizení, nýbrž vyšetřuje vrahův případ jako takový. Obchází jednotlivé rodiče již zavražděných dětí a získává

informace retrospektivně. Jeho linie nám ukazuje Scottův vztah s prostitutkou Lauren, které vrah vzal syna. V prostitutce můžeme rozpoznat výrazný žánrový archetyp, nicméně Scottova pozice k Lauren se v průběhu hry (dost záleží na rozhodnutích hráče) se zdá ochranná, až otcovská. Lauren je jedinou NPC postavou, která má výraznou roli v různých variantách konce.

O Scottovi se ke konci vyprávění dozvídáme, že on je ORIGAMI vrahem, jehož motivací je po sobě zamést stopy. Hráč hraje za Scotta bez tohoto vědomí, proto může dělat rozhodnutí, která jsou v přímém rozporu s tímto typem postavy, tedy přátelská, empatická až altruistická. Hráč ale reálně nemůže ovlivnit jeho nadřámcový charakter, ten už je dopředu daný Davidem Cagem.

Třetí postavu jsme už také zmínili, je jí detektiv Norman Jayden. Tento také archetypální detektiv, jehož ústřední vlastností je neurotická genialita, nám přináší nadstavbovou herní mechaniku v podobě speciálních schopností díky technologické augmentaci. Norman Jayden podobně jako Scott vyšetřuje případ ORIGAMI killera jako takového, tedy i s ostatními oběťmi a konfrontuje také podezřelé (včetně Ethana). V jeho linii se objevuje několik archetypů. Jedním z těchto archetypů je destruktivní závislost na augmentaci, která připomíná drogovou závislost – drogově závislý detektiv je archetypem už od dob Sherlocka Holmese. Norman Jayden je také konfrontován se svým kolegou, policistou detektivem, který představuje všechna negativní klišé strážců zákona – antagonistů a který mu postupně klade různé překážky. Normanova linie je od ostatních linií nejizolovanější, Norman nemá v případě žádnou osobní participaci a zasahuje do něj jen zvnějšku.

Čtvrtou postavou je novinářka, trpící insomnií, Madison Paige, která oproti ostatním do příběhu přichází relativně pozdě, až v jedenácté kapitole – tedy zhruba v pětině hry (ze strukturálního hlediska). Její role je představit aktivní postavu, která se střetá s Ethanem, stává se pro něj potenciální romantickou linií (to záleží na hráčovi) a také jsou s Madison spojeny nejakčnější sekvence. Z nějakého důvodu má Madison v průběhu příběhu nejvíce příležitostí zemřít. Madison do značné míry často působí jako katalyzátor napětí. To už nám představuje první kapitola, kde vidíme Madison, jak je napadena ve vlastním bytě skupinou maskovaných mužů. Následně se dovídáme, že to je pouze noční můra, takže na výsledku jejího zápasu nezáleží. David Cage se ale v její expoziční kapitole rozhodl předvést akční rozměr QTE, kdy nám ukazuje, že na čase i rozhodnutích typu doleva/doprava může záležet.

Když si takto sesumírujeme jednotlivé postavy, můžeme vidět určitý vzorec. Každá postava se potýká s nějakým fyzickým nebo mentálním problémem. Zatímco Ethan se potýká s výpadky paměti a posttraumatickou depresí, Scott Shelby má problémy s astmatickými záchvaty (což v rámci světa dává asi nejmenší smysl), Norman Jayden trpí fyzickou destruktivní závislostí a Madison insomnií. Tento vzorec je pravděpodobně trochu moc nápadný, jako by se Cage snažil kompenzovat občasnou charakterovou neurčitost postav, způsobenou také tím, že za postavy rozhoduje hráč, těmito konkrétními vlastnostmi. Přitom v rámci celého

narativu pořádně tematizuje pouze Ethanovu depresi, astma a insomnie v rámcovém příběhu nehrají vůbec žádnou roli.

Podíváme-li se na klíč příběhu, vidíme, že postavy, bez kterých se neobejdeme, jsou dvě, oběť Ethan a vrah Scott. Hra to do značné míry reflektuje a dává těmto postavám nejvíce prostoru, z hlediska času, vývoje i propracovanosti. Scott je ze všech tří postav rozhodně nejzajímavější postavou, nejen kvůli rámcové rozporuplnosti, ale také tím, jak je posazený, vizuálně, charakterově i ve vztahu k ostatním postavám. Často je to Scott, který působí realisticky a ztotožnitelně, v průběhu hry nahlížíme i do jeho motivací, které jsou propracované a dávají smysl. Zajímavý a propracovaný antagonist s výraznějšími charakterovými vlastnostmi je častý archetyp, který Cage použil možná proto, že u této postavy nestál tolik o hráčovo ztotožnění se s postavou, ale spíše jako o určitý druh sympatií.

Postavy jsou tak symetricky rozděleny na dva nespolehlivé vypravěče, jejichž příběh prožíváme, a oproti tomu postavy Madison a Normana, které mají praktické funkce. V jejich vyprázdněnosti můžeme vidět Cageovu neschopnost dělat zajímavé postavy, ale lze argumentovat také tím, že snaží nabídnout možnost identifikace s postavou co největšímu počtu a vytvořit tak silnější imerzi v příběhu.

Jako poslední stojí za zmínku postavy Ethanových synů. Jason a Shaun nejsou nijak zvlášť psychologizovaní (kromě logické Shaunovy letargie po Jasonově smrti) a jsou pro nás spíše podněty než živé plastické charaktery. Jediný dětský charakter, který je ve hře psychologizován, je Scott Shelby v retrospektivě, kdy se dozvídáme o jeho traumatu ze ztráty sourozence a rodičovského zanedbání.

I přesto, že některé postavy mají méně charakterových vlastností než chronických defektů, hráč reálně příliš neovlivňuje povahu jejich rozhodnutí, spíš má k dispozici „praktická“ i „dějotvorná“ východiska. Hráč v průběhu hry může ovlivnit to, jak postava působí na hráče prostřednictvím jejich činů, ale jejich rámcový vývoj neovlivní. Scott stále zůstává vraždícím psychopatem, přestože mu hráč vybírá pozitivní činy a tak dále. Morální jednání postav se tedy nepromítá do psychologického vývoje, ovlivněn je pouze jejich osud. Například pokud Ethan selže v záchraně syna, působí zbaběle a neschopně. Pokud Madison zemře, působí jako tragická hrdinka a tak dále, jejich charakter ale zůstává vesměs stejný.

struktura, dramatické prostředky

Hra má dohromady 52 kapitol, (53, počítáme-li DLC¹²). Každá z kapitol se soustředí na jednu z postav, přičemž střídá různé lokace. V některých kapitolách se objevují dvě postavy, přičemž hra přepíná z postavy na postavu dle potřeby. V prvních jedenácti kapitolách hra kromě příběhu a postav seznamuje hráče s herními mechanikami. V případě, že některé postavy v průběhu děje zemřou

¹² **DLC:** zkratka pro „Downloadable content“, stahovatelný obsah, kteří vývojáři vyvíjí po vydání hry a nabízí jako rozšíření zážitku.

nebo jsou zatčeny, můžou být některé kapitoly vynechány. Nejnižší počet kapitol, který hráč v případě odehrání „nejméně úspěšné linie“ dohraje, je 45.

Autoři využívají principů paralelního vyprávění, zároveň také využívají výše zmíněné principy nespolehlivého vypravěče. Pomocí výpadků vědomí se nás například hra snaží přesvědčit, že Ethan by mohl být podezřelým pachatelem. To ve výsledku není pravda (logicky to nedává smysl už od začátku), hra ale pracuje s napětím tak, že obrací postavu Normana proti Ethanovi, protože Normanovi připadá Ethan podezřelý. Autoři potom dále nevysvětlují, co přesně je příčinou Ethanových výpadků a co mezitím dělal (například v době únosu Shauna).

Příběh, obzvláště ze začátku využívá návodných prostředků „foreshadow“, čili předjímání. Foreshadow můžeme vidět v jedné z úvodních scén, kdy ještě za období „štěstí“, v prostředí barevného supermarketu Ethan ztrácí Jiona. Hráč ať dělá, co dělá, tak dítě nedostihne. Scéna předjímá jak téma hry (ztrátu dítě a jeho „zanedbání“), tak také symptom celé hry – některé věci nelze ovlivnit a mají stejný výsledek, protože to tak autor rozhodl. Tento symptom se děje v mnoha bodech a hra jako celek se stává spíše cestou k různým variantám konců.

prostor, čas a volba

Heavy Rain z hlediska prostoru není příliš otevřená hra. Svět je rozdělen na výše určené kapitoly, kterým připisuje jednotlivé lokace, které potom střídá podle potřeby. Každá lokace má výrazné limity, většinou se jedná o pokojové interiéry či jasně uzavřené nepříliš rozsáhlé exteriéry. Jestliže někam postava nemá podle autora jít, tak tam navzdory hráčově vůli jednoduše nejde. Kontrola nad prostorem je do značné míry omezena i tím, že na mnoha místech už v tak malých lokacích je spuštěna cutscéna nebo quick time event.

David Cage se na mnoha místech v dialogích a quick time eventech snaží navodit i časový realismus, tím, že na některé reakce (i mimo quick time eventy v dialogích) dává časový limit, nebo ukazuje možnosti replik nejasně a rozmazaně. To využívá v momentu, kdy jsou postavy ve stresu nebo spěchají. Časový limit nepoužívá ale jen takto, občas se limit objeví i v samotné hře, aniž by si toho hráč „všiml“. V expozici je takový limit použit, když Ethan se synem Shaunem přijíždí domů a má se o něj postarat (udělat domácí úkoly, nakrmit je, dát mu čas na sledování televize, sblížit se s ním, a včas je uložit do postele). Na stěně visí hodiny a jestliže si hráč nevšimne posouvajícího se času (který běží nerealisticky rychleji oproti běžnému času) a zdráhá se, či příliš zkoumá novou lokaci, je velká pravděpodobnost, že všechny tyto úkoly nestihne.

Dalším takovým případem nenápadného plynutí času, který může mít ale o dost fatálnější důsledky, je jedna z finálních situací s Normanem. Nadužívání augmentovaného režimu je pro Normana potenciálně smrtící riziko. V kapitole 47, pojmenované jednoduše „Solving the puzzle“, dostane Norman poslední příležitost dát dohromady všechny stopy a najít vraha. V kapitole je nastaven časový limit, pokud Norman hádanku nevyřeší včas, umírá. Tato situace mě jako jedna z mála dokázala překvapit, a postava mi opravdu zemřela. Tento prvek je také dramatickým prostředkem, který napomáhá v pocitu urgentnosti vyprávění. Zároveň tak

znovu limituje hráčovu kontrolu nad dějem a jeho vyústěními. Ve hře je také určitá nekonzistentnost, ne vždy je jasné, v jaké chvíli jde o čas a v jaké chvíli může hráč prozkoumávat lokaci bez časového nátlaku.

Příběh má celkem sedmnáct „konců“. Jelikož ale každá postava má své vlastní konce, jedná se o kombinaci několika konců a hru lze dohrát sedmkrát, aby divák mohl vidět všechny konce. Hru není třeba hrát od začátku, velká část konců je rozhodnuta v předposlední sekvenci. Během konce nevidíme zásadní proměnu charakterových vlastností postav, během hry se hráč nemůže rozhodnout, že postava Ethana bude zlá, pouze ovlivňuje jeho rozhodnutí ve snaze dosáhnout Ethanova cíle (záchrana syna). Stejně tak nemůže ovlivnit, že Scott Shelby je zápornou postavou, protože vždy ve výsledku bude hlavním antagonistou a sériovým vrahem. V jeho případě ale sledujeme etická rozhodnutí, může například z nějakého důvodu zachránit matku jedné ze svých vlastních obětí, prostitutku Lauren.

Jak už jsme výše zmínili, postava Madison má několik příležitostí, při kterých může umřít. V zásadě nezáleží na tom, při jaké příležitosti, její „mrtvý“ konec vždy ve výsledku zůstává stejný – epilog ukáže reportáž z televizního vysílání o tragické hrdince. Rozdíl je v tom, že sekvence, ve kterých by jako živá figurovala, jsou potom vynechány. K nějakým typům konce lze tedy dojít různými způsoby při různých QTE.

Z hlediska fatality je Heavy rain poměrně nesmlouvavá hra, kde nelze mnoho věcí zvrátit. Zároveň není až tak náročné pro průměrného hráče většinu postav dovést do konce. Mnoho důsledků si lze odvodit na základě foreshadow prvků, která David Cage v průběhu hry klade, ale také na základě různých archetypů a klišé, kterých se jako autor dopouští. Ve většině případů je to také věc rychlých reflexů a logiky, zda se postavy dožijí konce. Pouze v Normanově případě se jedná především o pozornost k detailu a na jeho osud má vliv i to, zda hráč dával pozor v průběhu celé hry.

BEYOND: TWO SOULS

Hra Beyond: Two souls (2013), vytvořená v období mezi tituly Heavy rain a Detroit: Become human, výrazně z řady Cageových her vystupuje. Jako by si David Cage chtěl odpočinout od svých běžných postupů, tak vytvořil hru, která má jinou vyprávěcí strukturu, jednu dějovou linii a je vystavena na kooperaci dvou „postav“, z nichž jedna představuje na Cageovy poměry novou originální herní mechaniku. Přesto ve hře stále převažují quick time eventy a v zásadě se stále snaží následovat principy interaktivního příběhu, ve kterém záleží na hráčových rozhodnutích. Mnohem více ale pracuje také s prvky adventury a kooperativního gamedesignu.

žánrový koncept

Beyond: Two Souls se pohybuje na hranici akční adventury a metafyzického science fiction. Hra je zasazena do zdánlivě současného světa, ve kterém existují nadpozemské neviditelné entity, jakési „duše“, které dokáží neviděny ovlivňovat fyzický svět.

Sleduje příběh mladé ženy Jodie v podstatě již od dětství. Jodie se s jednou takovou entitou propojila, říká ji Aiden a celý její život je tím ovlivněn, je to rámec příběhu. Aiden je v Jodiině životě již od jejího narození a v závěrečném aktu se dozvídáme, že je jejím nenarozeným dvojčetem. Jak již naznačuje název, hra se kromě akčního děje snaží zkoumat hranici mezi fyzickým světem a tím, co je za ním, tedy světem Aideny, který uvízl na pomyslné hranici. Metafyzično hra pojímá poměrně popkulturně a nejedná se o nijak závratně filosoficky hluboké dílo.

Hnacím motorem příběhu je vztah Jodie k „Oddělení paranormální aktivity“, tedy státnímu útvaru představovaným manipulativními vědci, kteří Jodie pro její zvláštní spojení s Aidenem, většinu jejího života drželi pod kontrolou, studovali ji a také jejich schopností využívali. Zápletka se tak kříží s válečnými, špionážními (stealth) žánry a thrillerem, jelikož je ve výsledku Jodie státním útvarem pronásledována, protože se vzbouřila.

Vizuální koncepce hry většinou připomíná akční filmy, čemuž napomáhá i obsazení hollywoodských hvězd. Elliot Page a Willem Dafoe sice nejsou nevyhnutelně spojení s akčním žánrem, ale oba s ním mají zkušenost. Je to jedna z prvních her, kde se v takovém rozsahu „videoherní“ casting překlápí do castingu, typického pro Hollywoodské blockbustery. Skutečnost, že nebyl ani nijak výrazně změněn character design a obě postavy vypadají totožně, jako jejich představitelé v té době, posiluje teorie o vývoji videoher směrem ke kinematografii, protože vidíme uvěřitelnou hereckou performance. Na druhou stranu MoCap technika ukazuje velké výhody oproti živému herectví, v průběhu hry můžeme hrát za postavu Elliota Page od dítěte až do dospělosti, aniž by musela postava být hrána dětskými alternacemi.

Nadstavbou oproti běžnému interaktivnímu blockbusteru je v tomto případě právě Aiden. David Cage z něj udělal regulární součást herní mechaniky, hráč může z Jodie přepnout do této entity a nebo dokonce mohou hru hrát dva hráči, z nichž jeden hraje za Jodie a druhý za Aideny. Hra často tuto změnu vyžaduje, neboť je

Jodie v rámci narativu nucena s Aidenem spolupracovat. Aiden na rozdíl od Jodie není fyzicky zhmotněn, takže může létat, překračovat zdi, je nikým neviděn a občas je schopen dělat „neplechu“ ve fyzickém světě. Tyto schopnosti se hodí především pro stealth části hry. Jeho perspektiva je vizuálně odlišena od perspektivy, kterou hráč má, když hraje za Jodie. Jodie je hrána z pohledu třetí osoby (jak to David Cage obecně preferuje) a vizuál okolo ní je semirealistický bez prvků záměrné vizuální stylizace. Oproti tomu Aiden, jelikož je neviditelnou entitou, musí být z pohledu první osoby. Jeho perspektiva je taky odlišená barevně, svět je monochromatický pouze s barevně zvýrazněnými objekty, se kterými lze manipulovat.

postavy a témata

Z hlediska postav je *Beyond Two souls* oproti předchozímu titulu podstatně přímočařejší. Jak už bylo zmíněno, hratelná postava je jedna, plus její nadpřirozený společník. Těžko říct, jestli je z hráčovy perspektivy vnímán jako samostatná postava, z hlediska gameplaye ¹³je spíše prodlouženou rukou Jodie, jako její speciální schopnost. Jodie však s Aidenem komunikuje, takže oficiálně jsou ty postavy dvě. Přestože je Aidan postavou, která je hrána z pohledu první osoby, tak příběh vnímáme skrze postavu Jodie, se kterou se můžeme ztotožnit jakožto s člověkem. Vidíme její postavy a nahlížíme i do její prehistorie, hra ukazuje její dětství a odůvodňuje všechny elementy jednání.

Hra se tedy více soustředí na jednu centrální postavu a její vztahy s ostatními NPC postavami. Z těchto postav je nejdůležitější Nathan Hawkins, vědec, který se Jodie ujal a stal se pro ni de facto otcovskou figurou a Ryan Clayton, představitel CIA a potenciální objekt Jodiina zájmu. CIA, jako takové, se postupně stává obecným nepřítelem, které nejdříve Jodie nabere a po její rebelii ji začne pronásledovat. Společně s Ryanem Claytonem je představitel této frakce Clieford, archetypální antagonist, na rozdíl od Claytona bez rozporuplných vlastností. Přátelskou stranu systému představuje sympatický maloměstský policista Sherman. Obě tyto postavy se objevují už v prologu, a rozdíl mezi nimi je jasný. Jejich osud také v úvodu definuje hlavní hrdinku, zatímco Clieford umírá, Sherman byl ušetřen. Už v úvodní dramatické kapitole si tak můžeme odvodit, že hlavní hrdinka zabíjí pouze v sebeobraně, a nikoliv z impulsivního sadismu.

Kromě CIA se jako antagonisté ukazují také „monstra“, tedy Aidenovi podobné neviditelné entity, na rozdíl od Aidena však nejsou na Jodiině a obecně lidské straně a představují tedy ultimátní nebezpečí, před kterým Jodie ustavičně prchá.

Dále se objevují v jednotlivých kapitolách skupinové postavy, které představují nějaké specifické téma spojené s Jodiinou cestou. Prvním skupinovým hrdinou, se kterým se v oficiální verzi příběhu setkáváme, je parta teenagerů ve čtvrté kapitole „Party“, kteří jsou na pubertální Jodie krutí. Skupina není ničím výjimečná, jsou to prostě protivná děcka, které vidíme v každém druhém filmu pro dospívající. Ve

¹³ **Gameplay** je soubor herních mechanik, pomocí kterých hráč interaguje se hrou. Gameplay se může v některých hrách v jejich průběhu měnit v závislosti na rozhodnutích hráče.

zkratce, v jaké jsou vykresleni (figurují pouze v jedné kratičkové sekvenci) působí ve vztahu k Jodie až nerealisticky zlí, vidí ji poprvé v životě a už ji zamknou do kumbálu. Kapitola má za cíl vyvolat negativní emoce a hráčovu chuť se skrze Aiden pomstít. Sekvence může vyústit v podpálení jejich domu.

Druhý skupinový hrdina se objeví v desáté kapitole „Homeless“, a je jím skupina bezdomovců, kteří vezmou Jodie pod svá křídla, v momentu, kdy se sama stává bezdomovkyní po útěku od CIA. Kapitola nabízí nový pohled na lidstvo, kdy se Jodie ztotožňuje se sociálně vyloučenými jedinci a nachází v nich novou podobu rodiny. Je tu pokryto více témat, Jodie má možnost pokusit se o sebevraždu. V každém pokusu jí však zabrání Aiden. Jodie se nakonec ocitá v roli ochránce skupiny, dokonce pomůže odrodit těhotnou dívku Tuesday. Pokud hráč selže, mohou dvě z postav zemřít při požáru.

Další skupinou je rodina původních Američanů ve čtrnácté kapitole „Navajo“, která přináší další potenciální romantický objekt pro Jodie a také posunutí spirituálního tématu. Rodinu, která podobně jako bezdomovecká skupina Jodie přijme, trápí zlý duch Yé'itsoh, bytost známá z Navajského folkloru. Ukazuje se, že je podobného původu jako Aiden a antagonisté, takže podobně jako kapitola Homeless i kapitola Navajo je rozsáhlou sekvencí s vlastními dramatickými oblouky a o něco větší lokací.

Zajímavá je také rozsáhlá osmnáctá kapitola The mission, která pracuje s válečným tématem a odkrývá důvody, proč se Jodie vzepřela CIA. Ryan Clayton Jodie dá misi v Somálsku, zabít jednoho z nejnebezpečnějších údajných zločinců. Jodie se v průběhu této velké kapitoly sblíží s malým chlapcem Salimem, který jí na cestě pomáhá. Salim se ve výsledku po úspěšném zakončení mise (možnost nezabít není), ukazuje jako syn zavražděného „zločince“. O tom se Jodie pro změnu dovídá, že je ve skutečnosti demokraticky zvoleným představitelem Somálska, a tudíž ji CIA i Ryan lhal. Velká emocionální vazba na Salima ji přinutí se vzbouřit proti systému, který ji vychoval.

Poslední postava, stojící za zmínku, je Cole Freeman, druhý vědec/výzkumník paranormálních aktivit, podobně jako Nathan je pro Jodie rodičovskou figurou. Pro Jodie má ochránářskou skoro až mateřskou roli, nicméně v klimatické kapitole Black sun umírá.

David Cage v případě Beyond: Two Souls s postavami pracuje jinak než v ostatních rozebíraných hrách. Klade silný důraz na Jodiinu introspektivu, kterou značně subjektivizuje pomocí vyprávěcí struktury. Toto rozhodnutí má své silné momenty především díky Elliotu Pagi, který subjektivní linii vyprávění výrazně pomáhá svým hereckým výkonem. Jestliže nás něco vtahuje do příběhu, je to právě subjektivita Jodie, se kterou v několika hodinách prožijeme celý její život. Množství různě prokreslených okolních postav potom můžeme vnímat jako součást této subjektivity, jedná se o příběh hrdinky na útěku, tak se musí počítat s určitou

epizodností postav. Zároveň má hráč dost limitovaný prostor vybudovat si k některým postavám vztahy a dost to záleží na míře jeho empatie.

Občas je trochu škoda, že se Cage více nesoustředí i na ostatní postavy a místo toho, aby vytvářel několik skupinových postav na Jodiině cestě, nevěnuje více prostoru jedné ze skupin a postavám v ní. David Cage se snaží vytvářet alternativy ke konci, kde nechává hráče si vybrat, se kterou postavu má Jodie žít (v případě, že přežije). Například, Jodie má příležitost mít dva milostné vztahy, jednu s Claytonem, který se v průběhu hry objevuje relativně opakovaně a druhou s Jayem z kapitoly Navajo. Navzdory tomu, že je samotná kapitola Navajo nesmírně zajímavá, má Jay obzvlášť ve srovnání s Claytonem velice málo prostoru, neboť se s výjimkou alternativního konce objevuje jenom v jedné kapitole. Jeho jediná výhra v očích hráče oproti Claytonovi spočívá v tom, že Jay není pochybný občas toxicky se chovající agent CIA. Jay sám o sobě jako postava, ke které máme mít vztah, není příliš zajímavý ani propracovaný, mnohem zajímavější je jeho rodina, a hlavně příběh s ní spojený. Oproti tomu lépe funguje skupina postav v kapitole *The homeless*, poněvadž je zde budován vztah Jodie k celému kolektivu prostřednictvím společné zkušenosti (bezdomovectví).

struktura, dramatické prostředky

Příběh *Beyond: Two Souls* má 24 kapitol, navíc epilog a prolog. Ne všechny kapitoly jsou hratelné, například celá první kapitola „Broken“ je jen filmová sekvence bez jakékoliv možnosti hráče zasáhnout. Jsou také poměrně variabilní ve své délce i prostorovém „objemu“. Může jít o kratičkou scénu, ale také o celou dramatickou sekvenci s několika podzápletkami, spoustou nových postav a několika dramatickými oblouky.

Hra v začátku nabízí tři možnosti, jak příběh sehrát. Původní autorská verze je nechronologická, v pořadí kapitol, jak byl příběh původně zamýšlen a dramaticky strukturován. Druhá možnost je čistě chronologická a třetí je semichronologický „remix“. V textu se budu věnovat převážně originální nechronologické verzi, vzhledem k tomu, že ta je zjevně původním Cageovým konceptem a primární verzí, kterou hra nabízí.

Z hlediska narativní teorie se v této verzi jedná o nelineární vyprávění se skoky v čase. Vystavěný příběh nemá nějaká výrazná pravidla, nejedná se o dvě souběžné časové linie, zkrátka sledujeme Jodiin život od dětství do nějakého bodu. Tato flashbacková struktura značně subjektivizuje vyprávění, přibližuje nám perspektivu hlavní hrdinky. Poprvé se s Jodie setkáváme v rámcovém flashbacku¹⁴, který představuje klimax příběhu, a ona se nám v první osobě snaží odvyprávět svůj příběh, a neví odkud začít. Nelineárnost vyprávění je odůvodněna její vlastní vypravěčskou perspektivou, tedy zmateností v příběhu. Zajímavé je, že jako hráči přebíráme Jodiinu perspektivu, ale kvůli nelineárnosti vyprávění s ní nejedeme plně od začátku, takže od začátku nerozumíme ani jejím motivům ani její

¹⁴ **ARONSONOVÁ, L.** *Scénář pro 21. století*, Allen & Unwin, 2010+ překlad: v Praze 2014, ISBN 978-80-7331-314-2.

situaci. Taková věc funguje jako tajemství ve filmu a v tradičních vyprávěcích formách a do nějaké míry funguje i v této hře. Zároveň ale tak může umocňovat pocit bezmocnosti hráče, který nemá možnost si vybírat lokace, ani časové linie. Jisté ale je, že tato volba vyprávění, typická pro filmové médium, omezuje hráčovu svobodu a je naváděn autorem. Těžko říct, zda je to dobře či špatně, záleží na typu hráče, který se může nechat autorem navést k úspěšné imerzi příběhem, nebo tento koncept odmítnout.

Celá hra, jak jsme výše zjistili, je silně založená na epizodních setkáních s různými postavami a na tvoření silných emocionálních vazeb na základě těchto příběhů. Každá taková kapitola je téměř samostatným světem. Velké kapitoly jsou střídány malými útržkovitými sekvencemi, „malými“ scénami. Tento princip se však na mnoha místech opakuje a začíná být až příliš čitelný. Jak již bylo zmíněno, tvůrci se často snaží hráče vyloženě naštvat, takže antagonisté se často chovají až nelogicky zle, tedy tak, aby Aidenovo „řádění“ bylo emocionálně ospravedlnitelné a hráč se mohl v paranormálním světě „vyblbnout“.

Zajímavé na perspektivě Jodie je také to, že ačkoliv je příběh prezentován z její perspektivy, je to často spíše Aiden, jehož / hráčova rozhodnutí mají reálný význam. Aiden je figura, která vždy, když hrajeme za Jodie, je hlavní překážkou a důvodem, proč všechna Jodiina rozhodnutí dopadnou zhruba stejně. Pokud se Jodie pokusí o sebevraždu, je to Aiden, kdo jí v tom zabrání. Pokud se Jodie navázat vztah s Ryanem, je to Aiden, který vztah sabotuje. Aiden hraje také primární roli ve vyřešení většiny logických problémů a jeho perspektiva nám poskytuje relativní herní svobodu. Aiden je však abstraktní figura, se kterou se málokdy ztotožníme (pokud nedojde na to řádění), takže je pro nás stále pohled Jodie výchozím hlediskem, přestože se jedná spíše o pasivní postavu závislou na principu „akce/reakce“.

prostor, čas a volba

Ve hře se často stává, že „chodící“ sekvence mají podobný efekt jako cutscény, neboť v nich jde o to dostat se z bodu A do bodu B. David Cage se ve svých hrách často snaží vyvolat dojem určité akčnosti a dynamičnosti tím, že přináší hráčovi herní sekvenci, která nutí hráče používat kontroler. Variabilita je různá, ale občas se v některé sekvenci stane to, že hráč má jenom jednu nalinkovanou možnost, jak se dostat dál. Příkladem toho je kapitola „Welcome to the CIA“ v začátcích hry, kde je Jodie cvičena na CIA jednotce. Sekvence je z hráčského hlediska, zvláště má-li ji hrát po několikáté, značně úmorná, protože je to jen jakási předem nalinkovaná série tlačítek, které jsou hráčovi přineseny na talíř, aniž by musel trénovat reflexy nebo nějak zvlášť přemýšlet nad různými variantami řešení, musí pouze následovat to, co mu hra nařizuje, bez výraznější kreativní svobody. Sekvence je dost dlouhá, repetitivní a není ukotvená v jedné lokaci, pracuje jako ve filmu se sledem scén, které představují delší časový horizont. Tento kinematografický přístup dává smysl z hlediska vyprávění, ale z hráčovy

perspektivy může působit značně odstředivě, obzvláště když kapitola není ani nijak zvlášť zajímavá nebo originální z filmového hlediska.

Na druhou stranu hra má v některých kapitolách oproti Heavy rain schovanější „cesty“, které nejsou důsledkem přímé volby v dialogu, ale toho, co Jodie nebo (spíše) Aiden udělají. Hra hráči přímo neřekne, aby jako Aiden podpálil dům, hráč na to musí přijít sám tím, že převrhne svíčku nebo zapálí sporák. Občas dokonce i překvapí tím, že některé kapitoly fungují na podstatně jiném principu a vyžadují zvýšenou pozornost oproti spíše „vyprávěcím“ sekvencím. Využití stealth principů na mnoha místech činí hru zajímavou. Například v kapitole „The mission“ se Cage dobře vypořádává s kombinováním stealth mechanik a využíváním Aidena, jako neviditelné síly. Celá kapitola je postavena na této spolupráci. Tento princip hry je dobře exponován už v kapitole „The Embassy“, kdy se Jodie ukrývá na toaletě, zatímco Aiden proniká do kanceláře nepřátelského šejka a prozkoumává obsah trezoru.

Mnohokrát se ale stane, že si hráč nevšimne nějaké možnosti, protože ho hra většinu času nutí jít lineární cestou dopředu. Jako příklad lze uvést dvacátou kapitolu Norah, kde Jodie navštíví psychiatrické zařízení, aby vyhledala svoji biologickou matku. V takhle pozdní fázi hry jsem jako hráč už nečekal, že bych měl hru zkoumat nelineárně, zvyklý na neviditelné hranice, mě nenapadlo, že bych se měl po zařízení rozhlédnout a s Aidenem nahlédnout i do jiných místností než do té, kam mě hra navádí. Moji chybu odhalila hra samotná, protože na konci každé kapitoly sumíruje jednotlivé „cesty“ které hráč zvolil/nezvolil a nakolik se procentuálně shoduje s dalšími hráči. O tomto prvku musím říct, že mně často narušoval imerzi a nutil mě k „overthinku“ všech mých kroků.

Podobně jako u Heavy rain, podoba konce je z velké části rozhodnuta v poslední kapitole před epilogem. Přestože je hra plná zdánlivých rozhodnutí, „rozhodnutí“, na kterých skutečně záleží, souvisí s počtem postav, které se dožijí konce. Pokud se zamyslíme nad nějakou „hierarchií konců“, první věc, na které záleží, je, zda Jodie poslední kapitolu přežije. Je-li hráč při poslední kapitole zcela pasivní a selže úplně ve všem v souboji s nepřátelskými entitami a nenechá se ani zachránit vedlejšími postavami, dostaneme konec, ve kterém Jodie umírá. Druhou a vlastně nejdůležitější úroveň, která ovlivňuje konec, je Jodiino rozhodnutí v momentu, kdy se dostane na hranici do světa Beyond, zda si v tomto světě přeje zůstat nebo zda chce dále žít. Konec, ve kterém se Jodie dobrovolně rozhodne pro „Beyond“ svět, je druhou alternativou k její nedobrovolné smrti. Třetí úroveň variant konců je závislá na tom, kolik postav přežilo Jodiinu cestu. Z těchto postav si Jodie může vybrat, s kým chce žít, ať už partnersky nebo rodinně. Variant konců je tedy zhruba deset, dvě jsou varianty „smrti“, dobrovolná a „nedobrovolná“. Ostatních osm konců je kombinace zdánlivých důsledků Jodiiných jednání v minulosti. V tomto kontextu je nutné poznamenat, že hra je plná falešných rozhodnutí, které nemají pro varianty konce naprosto žádné následky. Ani osudy postav nejsou ovlivněny dlouhodobým jednáním Jodie, většina smrtí/záchran je otázkou jednoho quick time

eventu. Jediný vedlejší detail, který se promítá do konce, je Ryanovo poškození oka, vzniká tak „jedenáctá varianta“, ve které má Ryan pásku přes oko.

Abychom ale nebyli příliš nespravedliví, občas se důsledky Jodiina jednání projeví v průběhu její cesty. Jedná se ale spíše o detaily, například ve dvanácté kapitole „Like other girls“ vidíme důsledek Jodiina jednání z kapitoly „Party“. Pokud se v „Party“ Jodie pomstí šikanujícím teenagerům, v „Like other girls“ se z ní stává stylizovaná EMO dívka, pokud se nepomstí, tak se v pozdější kapitole projevuje konzervativněji. Co se však týká mikrovoleb, nemají příliš velký význam s ohledem na vývoj narace. Například pokud se vrátíme ke kapitole „Party“, pokud Jodie odmítne tanec se zjevně manipulativním klukem, stejně potom jdou tancovat a jeho reakce na Jodie je pokaždé stejná, ať už se k němu Jodie chová jakkoliv. V takových případech je to trochu zarážející a naroubované, jako by Cage nepočítal s tím, že by hráč netoužil po pubertálním románu.

Beyond Two Souls má rozhodně velké ambice a spoustu nápadů. Přijetí publika bylo podobné jako hra samotná, rozkročené mezi dvěma názory a přístupy. Někteří jej přijali jako žánr, přílišná filmovost jim až tolik nevadila, jiným ale bylo líto zajímavého nápadu, který se však nezdá dotáhnoutý do plného potenciálu.

DETROIT: BECOME HUMAN

Když David Cage představoval Detroit: Become human (2018), používal velkolepá slova jako „revoluce v interaktivním vyprávění“ a citoval Aristotela.¹⁵ O revoluci ve vyprávění Cage usiluje celý život. Na zmiňovaném představení hry se rozhodl udělat veřejný walkthrough¹⁶ úvodní sekvencí, jehož záměrem bylo nechat publikum rozhodovat o běhu hry. Zajímavé bylo, že následně Cage většinový názor publika spíše ignoroval a ukázal jim cestu, kterou on sám zvolil. Těžko říct, zda to byla otázka nervů z veřejného vystupování, nebo je to jeho obecný přístup k hráči, pravdou je, že v předchozích dvou hrách tendence ke spíše lineárnímu uvažování ukázal. V té prezentaci to byla trochu škoda, protože v něčem Detroit opravdu posouvá hranice, je větší, vizuálně podmanivější a prokreslenější, ale také nabízí mnohem více variant a různých konsekvencí, obzvláště ve srovnání s předchozími Cageovými hrami.

žánrový koncept

Detroit: Become Human je science fiction „storydriven“ hra z blízké budoucnosti s android tematikou, v duchu například Blade Runnera. Jak ostatně napovídá název, příběh se nese v typickém žánrovém vymezení a archetypu, který nastavil už Karel Čapek; roboti získávající vlastní vědomí, bojující o nezávislost a práva. Z videoherního hlediska se to velice podobá Heavy Rain, kombinuje prvky interaktivního dramatu a videohry, vytváří paralelní vyprávění z perspektiv tří postav.

Na rozdíl od předchozích videoher je Detroit žánrově kompaktnější a nepřechází tolik do jiných žánrů (nejspíše proto, že se dané téma a svět nejvíce schází s Cageovými principy a herními mechanikami). V některých sekvencích můžeme zahlédnout prvky hororu, jindy zase kritického lidskoprávního dramatu. Oba tyto žánry jsou tak častým „spojencem“ science fiction žánru, že se až můžeme bavit o žánrovém archetypu.

postavy, dějové linie a témata

Příběhy androidů a jejich různé cesty jsou oproti Heavy Rain o dost nezávislejší na sobě navzájem, což dává autorovi prostor dosáhnout větší příběhové variability. Linie jsou tři. Všechny postavy jsou androidi, ale každá má jinou perspektivu, ze které na situaci nahlíží. Zdá se, že se Cage poučil ze své zkušenosti s Heavy Rain, protože všechny tři postavy jsou pevně ukotveny v příběhu a jejich perspektivy mají nenahraditelnou roli, díky této trojitě perspektivě se Cageovi daří budovat komplexní svět, který je rozšiřován. Lokace, do kterých jsou postavy zasazeny,

¹⁵ **Přednáška** „How video games turn players into storytellers“ Davida Cage na platformě TED z dubna roku 2018, dostupné na youtube.com.

¹⁶ **Walkthrough**: záznam nebo přímý přenos videohry s cílem představit videohru nebo poskytnout návod k jejímu dokončení.

také působí konzistentně, každá postava má svoje vlastní „teritorium“, které představuje nějakou stránku světa.

Jako prvního nám Cage představuje postavu Connora. Je to velice dynamická sekvence bez úvodních cutscén, kterou představoval na výše zmíněné prezentaci. Connor je detektiv, nápadně připomínající Normana z Heavy Rain, krizový android, jehož úkolem je dostat do bezpečí lidskou dívku, kterou si vzal do rukojmí „deviantní“ android. Sekvence velice zdařile ukazuje většinu herních mechanik, které v souvislosti s androidím světem Cage vytvořil.

Druhou představenou postavou (byť krátce) je Kara, android určený na domácí práce. Zajímavé v tomto případě je, že je jako jediná představena nejdříve z pohledu první osoby, kdy se na svět díváme jejíma očima. S Karou se setkáváme v okamžiku jejího (znovu)zrození v obchodě. Z výjimečného (a nikdy už neopakujícího se) pohledu první osoby sledujeme zákazníky v obchodě a statické neaktivované androidy okolo, tušíme, že jsme jedním z nich. Posloucháme dialog, který nás upozorňuje, že je se zákazníkem něco v nepořádku, načež ~~se~~ zákazník nás zákazník kupuje a dává nám jméno. Na konci této kratičké scény poprvé vidíme Kařinu tvář z Cageova oblíbeného mikroskopického pohledu a následují úvodní titulky. Toto Kařino uvedení na scénu nám naznačuje, že Kara je „centrální postava“, na jejíž příběh se máme napojit nejvíce.

Postavu Kary představil David Cage už ve svém koncepčním videu Kara by Quantic Dream,¹⁷ v roce 2012 ještě před oficiálním ohlášením vývoje Detroitu. Video funguje jako krátká filmová skica, kdy sledujeme humanoidní androidku při jejím vzniku, jenže se androidka ukáže být „defektní“ tím, že projeví emoce. I kvůli tomu je jasné, že Cage vždy počítal s Karou jako centrální postavou.

Třetí postavou je Markus, asistenční pečující robot, který začíná tím, že pomáhá starat se o starého bohatého umělce. Jeho prostřednictvím je nám do značné míry exponována společnost a město jako takové. Markovy části se zdají být nejméně lineární a spojené s největšími prostorami. Markus má ve své první scéně příležitost poslouchat hudbu, být odehnan prodavačem hotdogů a dostat se do konfliktu s „antidroidními protestanty“. Setkáváme se s ním v okamžiku, kdy má extrémně špatné zkušenosti s lidmi, neboť v okamžiku, kdy jeho majitel umírá, je Markus zbit a vyhozen na skládku. Stává se z něho vůdce androidí frakce bojující za nezávislost.

Příběh navzdory trojitě cestě nepůsobí roztržštěně. Vše je sémanticky spojeno s motivem svobody. Každá postava si ke svobodě nachází jinou cestu a následuje jiný vzorec. Tři postavy se setkávají sporadicky, Connor pronásleduje z jeho pohledu „deviantní“ Karu a později i „teroristického“ Markuse. Je to on, jako

¹⁷ **Kara by Quantic Dream**, 2012 pro Playstation 3, dev: Quantic Dream, pub: Sony Computer Entertainment, dostupné z: [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...).

detektiv, který je pojátkem těchto dvou postav. Kara se s Markem může setkat jen na moment, jejich osudy se protínají spíše nepřímo.

Co se týká vedlejších NPC postav, není jich takový přehřel jako v předchozích hrách. Detroit je podstatně soustředěnější na hlavní trojici. V průběhu hry se objevují vedlejší antagonisté, jako překážky. Connor a Kara mají v příběhu reálné společníky, vytvořené podle různých archetypů, kteří posilují nebo utvářejí jejich motivace. Kara je definována vztahem k Alici, dítěti, které na začátku zachrání před násilným otcem. Právě tento vztah může být ovlivněn hráčem a může být různý, proměňuje tak do značné její charakter. Výchozí situace je ale taková, že Kara Alici ochraňuje a snaží se ji a sebe samu dostat do bezpečí. V průběhu příběhu zjistí, že Alice je také android, což může ještě více posílit pouto mezi nimi.

V detektivní linii příběhu Cage znovu pracuje s archetypální dvojicí policistů, „rigidního“ Connora v průběhu vyšetřování zrcadlí bodrý lidský parták Hank. Také jejich vztah se do značné míry proměňuje na základě Connorova chování. Hank je typ postavy, který se v Connorovi lidskost spíše snaží probudit než ji potlačit. Systémově „správné“ Connorovo chování je pro Hanka spíše zklamáním. Hank je jednou z mála lidských postav, která nepředstavuje překážku nebo nejedná s extrémní nenávisí vůči androidům.

Obecně chování lidských postav (s výjimkou Hanka) je do velké míry zjednodušené (jako to Cage ukázal již v Beyond Two Souls), většina lidských postav se chová tak, aby androidi měli co nejvíc motivací ke hněvu, jako by chtěli vyvolávat konflikty nebo ubližovat, i když jejich chování nemusí dávat logický smysl. Tvůrcovým cílem je samozřejmě to, abychom sympatizovali s androidy, ale je to jedna ze zkratk, které by nejspíš ve vážné literatuře a filmu působily značně šablonovitě.

struktura a dramatické prostředky

Detroit má 32 kapitol a podobně jako u Heavy Rain nemusíme vidět všechny. Postavy se relativně pravidelně střídají. Dynamika se mění zhruba krátce po třetině, ve třinácté kapitole, kde se dvě postavy objeví společně. Zatímco na začátku sledujeme spíše cesty Markuse a Kary, v druhé polovině se výrazně zvyšuje frekvence, kdy sledujeme Connora. Hra nepracuje s retrospektivami, pouze s minulostí prostřednictvím zprostředkovaných informací. Je to tedy paralelní vyprávění, cesta tří hrdinů s podobnými motivacemi, ale různým vývojem.

Některé postavy mohou v průběhu podobně jako v Heavy rain zemřít. Pokud zemřou, kapitoly nebo části kapitol, ve kterých se mají objevit, se prostě neobjeví, do struktury to mírně zasahuje a občas se může stát, že je některý závěr trochu antiklimatický. Na struktuře jako takové není nic zvláštního, nicméně jak už bylo zmíněno v části o postavách, hra mnohem lépe pracuje s celkovou výstavbou dramatu. David Cage podobně jako v Heavy rain zvolil metodu paralelního

vyprávění, která se mu vyplácí, protože poměrně šikovně vytváří linie, které se navzájem podporují a doplňují.

Každá linie má několik funkčních dramatických oblouků, přičemž všechny tři postavy mají své vlastní cíle a motivace. Postavy tak na rozdíl od Heavy Rain působí vyrovnaně a jejich příběhy jsou pro nás podobně urgentní. V Heavy Rain postavy Madison a Normana do případu vstupovaly zvenčí a třeba u Madison jsme si mohli položit otázku, proč je v případě tak zainteresovaná, jaké jsou její motivace vystavovat samu sebe takovému nebezpečí. Cage na to v Heavy Rain samozřejmě zkouší odpovědět, kromě obecné novinářské potřebě vrtat se v okolním světě a záchranářského komplexu vágně ukazuje její insomnii a paranoiu. Ani jedna z těchto vlastností však příliš nesouvisí s narativem.

Z toho se v Detroitu poučil, zaprvé zredukoval počet hraných postav (což také dramatu výrazně prospělo), ale především zapracoval na samostatných podzápletkách, které více prohlubují jednotlivé postavy. Například v příběhu Kary, Kara o druhých dvou postavách v průběhu dramatu ani moc neví, setkání s nimi pro ni není důležitější než řada dalších událostí v její lince. Kařina linka má samostatný dramatický oblouk s několika překvapivými obraty. Nejdříve je prodána majiteli, který ji i své vlastní dítě podrobuje domácímu násilí. Utíká od něj ve snaze ochránit dítě a její cesta se točí okolo její vlastní existenciální situace a vztahu k dítěti. Dalším bodem obratu v jejím dramatickém oblouku je, když se dozví, že dítě je také android, a když se dostane do kritického bodu, kdy se s dítětem snaží překročit hranice, tak se může v komplikované situaci zachovat mnoha způsoby: obětovat dítě, obětovat sebe samu, ukrást doklady a tak dále. Co v interaktivním dramatu funguje skvěle je to, že hráč může ovlivnit její chování k dítěti, čímž dramaticky mění její charakter. I přesto, že sledujeme příběh s podobným rámcovým obloukem, Kara se v rámci příběhu vždy dostane na stejná místa a do stejných situací, tak můžeme sledovat úplně jiný příběh. David Cage postavu malé Alice použil velice důmyslně jako dramatický prostředek ve prospěch, jak interaktivního dramatu, tak vlastního dramatického oblouku pro Karu. Ostatní dvě postavy také sledují své cíle, a i když jsou více vázány na sebe navzájem (jak rozeberu v další části) i jejich linie mají vlastní dramatické oblouky.

Co mě na Detroitu zaujalo, byl moment, kdy hra v začátku hry prolomí pomyslnou čtvrtou zeď a hráče osloví v druhé osobě vyprávění. Androidí tematika ze své povahy umožňuje personifikovat figuru, přeneseně virtuální postava a android k sobě principiálně nemají tak daleko. Cage se na začátku snaží vyvolat emoce tím, že nám ukáže droidku, která hráče osloví a ptá se jej na osobní věci. Z její tváře lze číst spektrum emocí, které si hráč může interpretovat různě. Droidka se později v příběhu objeví v Connorově lince a její osud závisí na Connorově/hráčově rozhodnutí.

prostor, čas a volba

Cageovi se podařilo v Detroitu sjednotit prostor a vytvořit funkční gamedesign, který jde ruku v ruce s vyprávěním a konceptem. Androidům dal speciální schopnosti, které podporují hratelnost a vytvářejí herní mechaniky nad rámec quick time eventů. Tyto mechaniky jsou expandovanou verzí Normanových

schopností v Heavy Rain, v tomto světě jsou však pevně ukotveny do základu příběhu a dávají smysl. Úvodní sekvence je velice vizuálně podmanivá, tlačí na nás, neboť jde o čas, a nejedná se pouze o quick time event situaci, jelikož Connor má šanci postupně projít (či neprojit) celý byt, zrekonstruovat událost a získat informace od kapitána akce. V sekvenci je důmyslně kladen tlak na to, aby to udělal co nejrychleji, což je posíleno i hudební dramaturgií. Zároveň se ale vyplatí, pokud si Connor dá na čas, a opravdu najde všechny stopy, neboť se dramaticky zvyšuje šance na úspěch mise. Sekvence, přestože je počáteční, má několik dramaticky odlišných vyústění, během kterých Connor dokonce může „zemřít“. Smrt v takovém případě není fatální, protože je android, ale i tak se jedná o poměrně široké spektrum východisek na první scénu, které v hráči mohou vyvolat větší pocit, že má ve hře nějakou roli.

Tři narativní vzorce jsou poměrně sofistikovaně vytvořeny tak, aby podporovaly „worldbuilding“¹⁸ hry. Connor a Markus představují obrácené strany globálního světa, který Cage vytvořil; systém stavějící androidům překážky a rezistenci těch, kteří se stali samostatně přemýšlejícími jednotkami. Oba dva představují globální rámec příběhu, ve kterém mohou změnit podobu světa, jak jej známe, veřejné mínění a reálný osud celé frakce androidů. Mezitím Kara představuje mikro-linku, osobní příběh, nedůležitý z globálního hlediska, ale důležitý pro hráče jako gró příběhu. Kařiny činy příliš neovlivňují svět, ale svět ovlivňuje Karu. Kařina cesta za svobodou může dopadnout různě, v závislosti na jejích vlastních činech, ale také na činech Marka a Connora. Postava Marka je v každé variantě hry vedena k revoluci, co ale hráč může ovlivnit, je podoba této revoluce. To, jakou revoluci hráč v roli Marka vytvoří, ovlivňuje globální perspektivu na androidy, což nepřímo zasahuje do Kařiny linky, například když se Kara v závěru příběhu pokusí přejít přes Kanadskou hranici. Pravidla na hranicích se mění v závislosti na Markových činech. Connorovy činy mají také vliv na ostatní linky, Connor samotný se může stát ve výsledku Markovým spojencem nebo nepřítelem.

Tato skutečnost je výrazným posunem oproti předchozím hrám. Jestliže se v Heavy Rain pracovalo s tím, že jde o to, kdo zemře a kdo bude dopaden, tady se mnohem více pracuje s tím, kdo je jaký charakter, na jaké straně stojí a jak vypadá svět okolo. I samotná Kara na své cestě za svobodou má příležitost dělat krutá, či dělat morálně pochybná rozhodnutí. Největší konflikt ale Cage ukazuje v Connorově lince, jejíž podstatou je vnitřní boj o to, co je správné a co ne. Morální přesvědčení se týkají Connorova lidství. Součástí jeho linky je také vizualizace tohoto boje, kdy dostáváme příležitost dostat se do Connorova „systému“. Connor navštěvuje jakési virtuální terapeutické seance, kde je pravidelně zkoušen mentorkou, jestli je skutečně spolehlivý security android. Postupem hry je čím dále těžší potenciální odchýlení od normálu a mentální nezávislost skrývat. Tento virtuální svět se také proměňuje podle Connorových vzorců chování. Jak už jsme zmínili, obrovský vliv na Connora může mít Hank. Ten představuje jako jedna z mála propracovaných lidských postav liberální perspektivu a snaží se Connora

¹⁸ **Worldbuilding** je pojem, který se často užívá, v doslovném překladu „budování světa“ působí neobratně, tak jsem jej nepřeložil.

navést směrem ke svobodě. Hank napsán tak, aby v hráčovi budil sympatie, zdánlivě cynický chlapík ve skutečnosti svádí Connora na cestu k idealistické představě svobodných androidů. Connorovy činy mohou mít vliv na Hankův osud v průběhu hry, takže Hank představuje příběhovou linii, která jen přidává na bohatosti rozvětveného příběhu.

Přestože jsou ve hře Quick time eventy občas přítomné, hráč je mnohem více závislý na prozkoumávání lokace, zjišťování informací a pozornosti a dialogích. To je další posun v přístupu k hernímu aspektu. Neznamená to ale, že by hra trpěla menší mírou vyprávění. Naopak je vyprávění vrstevnatější, obohacené o spoustu detailů a dějových linek. Ve hře je stejně jako v předchozích hrách často časový limit, jestliže hráč příliš otálí, tak okolní svět buď reaguje nebo postava ve spěchu zareaguje sama. David Cage si však zachovává do jisté míry i svou tvůrčí scenáristickou lineárnost, rozhodnutí stejně jako v předchozích případech nelze zvrátit, lze pouze zahrát nějakou část znovu, až po dohrání první hry. Jelikož se ale více hraje s různými podobami důsledků, svět je obecně bohatší a postavy mohou mít radikálně odlišný charakter, je znovuprocházení hry podstatně zajímavější, než u předchozích dvou her.

ZÁVĚR

vyvíjí se David Cage dobrým směrem?

Jestliže se podíváme na tři rozebrané hry, vidíme zřetelný vývoj v mnoha aspektech. Z analýz je zřejmé, že se Cageova tvorba vyvíjí pozitivně, z hlediska herního zážitku i vyprávění. Obzvláště mezi Heavy Rain a Detroitem je čitelný vztah, můžeme totiž vidět, jak David Cage vysloveně přejímá některé motivy a modely z Heavy Rain a uplatňuje je v Detroitu. Ať už je to figura detektiva Normana Jadena, nápadně podobná detektivu Connorovi postavením ve hře i schopnostmi, herní mechaniky, nebo dům Ethana Marse, který je takřka totožný s úvodní lokací v Detroitu. Tyto podobnosti se zdají přiznané, jako by se David Cage rozhodl vzít Heavy Rain a udělat z něj něco lepšího a většího.

Kde v této rovnici stojí Beyond Two souls? V zásadě by se dalo říct, že je experimentem, určitě nesmírně zajímavým, ale spíše neúspěšným. Zásadním problémem Beyond Two souls je jistá neukotvenost a především bombastičnost, která ve videoherním světě ubírá pozornost detailům a hráčskému zážitku. Beyond Two Souls, podobně jako ostatní Cageovy projekty, je hra, která je natolik soustředěna na narativ jako primární smysl zážitku, že se jí potom hůře odpouští nedotažené postavy a ve výsledku i trochu banální zápletky. To je nejspíše pro Cage zásadní otázkou do budoucna, jestliže vystaví příběhy na filmovosti a omezí hrátelnost ve prospěch vyprávění, musí začít vyprávět příběhy, které překračují úroveň průměrného filmu. Těžko říct, jestli se mu to dosud někde podařilo, spíše ne. Na druhou stranu, silnou devizou této hry je sázka na herectví. Je to právě výkon Elliota Page, který nám pomáhá se do příběhu dostat a vytvořit silný imerzivní zážitek a napojení na hlavní postavu.

Když se Cageovy hry po příběhové stránce srovnají s příbuznou hrou Until Dawn¹⁹, tak se dá říci, že v mnoha směrech z hlediska funkčnosti Until Dawn funguje lépe. Until Dawn má však nesmírnou výhodu v tom, že je to vyvražďovací horor, žánr, jehož očekávání je mnohem snadnější naplnit a také se velice hodí pro interaktivní drama, neboť příběh a všechna vyústění se točí okolo toho, kdo a jakým způsobem zemře, nikoliv okolo větší rámcové zápletky. To, co je slabinou v Heavy Rain (kde čekáme větší příběh, ale varianty konců jsou spíše kombinatorika toho, kdo se dožil konce), se u Until Dawn stává podstatou zážitku, kde je primární snažit se hrdiny zachránit před různými nejmorbidnějšími formami smrti. Horor jako žánr také mnohem lépe přijímá různá klišé, se kterými se potom lépe hraje na úrovni vědomé nadsázky. Nutno říci, že se vývojářům Until Dawn velice šikovně podařilo vypořádat i s problematickými Quick Time Eventy. Abychom ale nebyli ke Cageovi nespravedliví, Until Dawn bylo vydáno v roce 2015 a obsahuje mnoho prvků, které Cageovy hry značně připomínají, například bizarního psychiatra z Heavy Rain nebo

¹⁹ **UNTIL DAWN** je hra Nika Bowena, vyvinutá společností Supermassive Games a stejně jako Cageovy hry vydaná Sony Computer Entertainment v roce 2015.

kapitolový systém s detailními záběry na tváře protagonistů. Jestliže působí Until Dawn v něčem dotaženěji, je to i díky inspiraci Cageovými hrami.

je kinematografické uvažování překážkou ve spoluautorství autora a hráče?

Tamer Thabet v textu „Video game narrative and criticism“²⁰ píše o konfliktu tvůrce a hráče v roli vypravěče, načež je v závěru spojuje jako spoluvypravěče (co-narrators). Podobnou tezi popisuje i Marie-Laure Ryan, která to vztahuje na celý princip vyprávění a všechny jeho prostředky popisuje jako svého druhu kód, který je nějak čten a pomocí recepce interpretován. Podle její teorie je třeba autora i recipienta, aby mohl příběh proběhnout. Budování příběhu souvisí s imerzí, bez ponoření se recipienta do vyprávěného světa, příběh nefunguje. Vnitřní imerzi pasivními médii Ryan popisuje mimo jiné i takto: *„Má vlastní zkušenost je, že román dokáže občas vytvořit mentální obraz ostrý téměř jako fotografie, který se ale na rozdíl od ní skládá z vybraných vlastností a rozsáhlé oblasti ponechává bez určení. Míra přesnosti a povaha mentální reprezentace ponořeného čtenáře závisí částečně na jeho individuálních dispozicích, částečně na tom, jestli se pozornost soustředí na postavy, zápletku či scénu.“*²¹

Z tohoto hlediska je podle Ryan spoluvypravěčem každý posluchač, divák, čtenář, hráč, každý příjemce vyprávění, neboť se podílí na přeměně informace v příběh pomocí vlastní představitivosti a smyslů. Aktivně nodální média mají roli spoluvypravěče ještě silnější, neboť kromě pasivního přijímání se hráč stává také aktivním tvůrcem děje. Spoluautorství hráče je tak v nodálních médiích dvojí, to mentální, kdy příběh přijímá, ale také aktivní, kdy příběh spoluřídí pomocí konkrétní fyzické činnosti podle nějakých pravidel.

Nejlépe se taková spolupráce vypravěče a hráče dá demonstrovat na principu hry Dračí doupe²². (Dračí doupe jako model interakce hráče a autora popisuje více teoretiků). Člověk, který je zvolen jako vypravěč v Dračím doupeti vytvoří nějaký rámcový svět a zápletky. Hráči mají plnou kontrolu nad postavami a jejich činy. Vypravěč vypráví příběh, vystaví situaci a překážku a ptá se, co udělá hráč, aby situaci vyřešil. V tom okamžiku předává funkci vypravěče hráčovi. V případě, že je hráč zlomyslný a nerespektuje vypravěčův svět, může hru vypravěči, sobě i ostatním zkazit a hra přestává fungovat. Ve videohrách se hráč stává spoluvypravěčem v okamžicích, kdy mu to hra dovolí, je však limitován světem, systémem a mechanikami hry. Pokud se záměrně pokouší tyto pravidla narušit či překročit, hra mu to buď nedovolí, nebo přestane fungovat tak, jak (podle autora) má.

²⁰ **THABET, T.** *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*, Palgrave Macmillan, England 2015, ISBN 978-1-137-52554-3.

²¹ **RYANOVÁ, MARIE-LAURE.** *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*, ACADEMIA – Praha 2015. ISBN 978-80-200-2507-4, str. 150.

²² **Dračí doupe** jako model spolupráce hráče a autora popisuje více teoretiků.

Máme tu tedy dva způsoby jak spoluautorství autora a recipienta interpretovat. Je jisté, že hráč je v každém případě spoluautor ve smyslu příjemce vyprávění podle teorie Ryan a mnoha dalších teoretiků před ní. V tom druhém smyslu, podle Thabeta, je hráč spoluautorem interaktivního díla. Otázkou je, jak moc David Cage tomuto spoluautorství jde naproti. Tato otázka je důležitá i vzhledem k tomu, že vytváří hry, které to spoluautorství proklamují, vždyť co jiného je pointa interaktivního vyprávění, než hráčova kontrola nad příběhem?

Je to linie kinematografického uvažování v Cageových hrách, která to autorství naklání spíše na Cageovu stranu? Kinematografičnost jako taková v hráčích vyvolává vysoká očekávání z hlediska obsahu. Od jednoduché arkádové skákačky nikdo nečeká promyšlený sofistikovaný příběh, jakýkoliv narativ je tu spíše příjemnou nadstavbou. V případě Cageových her je však příběh zásadní motivací, proč hru hrát.

Jedním z projevů kinematografického uvažování, přímo ovlivňujícím kontrolu hráče u Cageových her, je způsob přepínání kamery na autorem vybraných místech, který leckdy připomíná filmový střih. Tento zvláštní postup, byl v Heavy Rain zapojen kvůli lepší orientaci v prostoru, protože je kamera zafixovaná na jednom místě. Toto zafixování kamery můžeme vnímat tak, že Cageovi záleží na obrazové kompozici tak jak si přeje on, místo aby přenechal kontrolu nad kamerou hráči. Střihy během chůze s postavou obzvlášť v případě Heavy rain tak občas působí matoucím dojmem a můžou vytrhnout z imerze. V dalších hrách je kamera o dost flexibilnější, více následuje postavy. Střihy však na některých místech zůstaly. Kromě tohoto prvku jsou pro nás argumentem také filmové sekvence, repetitivní quick time eventy a také přehršel falešných rozhodnutí bez výrazného vlivu na výsledek.

Z analýz však vychází, že zatímco kinematografičnost v Detroitu neustoupila (Detroit je pořád velice kinematografický), tak míra hráčovy participace na vyprávění, a i obecná práce s herními mechanikami se dramaticky zlepšila. To naznačuje, že kinematografičnost díla nemusí být v nepřímné úměře s hratelostí.

Film je podle Domsche pasivním dynamickým médiem, není to tedy paradox? Dá se na narativní videohry podobného typu nahlížet jako na nikoliv samostatné, izolované a nově se rodící médium, ale jakéhosi dědice filmu? Nebo potvrzuje tato úvaha tvrzení mnoha hráčů a kritiků, že David Cage dělá "jen" interaktivní filmy? Poslední otázku jsme v analýzách vyvrátili, David Cage se na mnoha místech minimálně snaží překračovat hranice a vyvíjet mechaniky nad rámec cutscén a quick time eventů a vývoj z hlediska implementace těchto mechanik je vzestupný. Detroit je mnohem důmyslněji vyvážen, cutscény jsou podstatně kratší a více implementovány do světa s dominantními herními sekvencemi. Kinematografické uvažování se ale promítá i do částí mimo tyto scény, v průběhu herních sekvencí je zřejmé, že nad každým obrazem David Cage přemýšlí jako kameraman, tedy aby scénérie, kterou procházíme byla co nejpůsobivější a nejzajímavější. Ve všech jeho hrách působí také velice silná a specifická hudební dramaturgie.

Kinematografické uvažování tedy zjevně nemusí překážet hratelosti a nemusí představovat konflikt ve spoluautorství hráče a režiséra. To, že tomu občas tak je,

je spíše věc autorovy preference. Beyond: Two souls můžeme brát jako příklad takové preference. Z kontextu hry je jasné, že těží z hereckého výkonu Elliota Page a vizuality častých filmových sekvencí, které nás jako hráče mají pohltit a v mnohých případech se to tvůrci i daří. Detroit však představuje mnohem vybalancovanější zážitek, který může uspokojit širší spektrum hráčů.

jak se vyhnout falešným rozhodnutím a jsou vůbec špatné?

Další úvahou v souvislosti se spoluautorstvím autora a hráče je téma „lži“, které jsem nastínil v první kapitole. Na začátku jsme uvažovali o „lži“ jako častém prostředku v interaktivním vyprávění. V procesu psaní jsem si uvědomil, že slovo lež není příliš vhodné pro popsání tohoto jevu. Mnohem více sedí slovo klam, které je spojené s triky (třeba na jevišti). Pokud vezmeme slovo klam, tak můžeme lépe porozumět podstatě falešných rozhodnutí v interaktivním vyprávění. Samozřejmě že tvůrcovým cílem není v publiku vyvolat pocit oklamání, primárním cílem je mu nabídnout co nejvíc pohlcující zážitek a pocit, že byl v procesu zapojen. Záleží tedy na hráči, jaký má z hry pocit. Pokud je typem hráče, který si zahraje hru jen jednou a je uspokojen s výsledkem, aniž by věděl, že byl občas „klamán“ falešnými rozhodnutími, tak je jeho výsledek pozitivní. Pokud je ale tím druhým typem a chce hrát hru vícekrát (což je jedna z premis těchto her, že je lze hrát vícekrát a zažít více příběhů), tak může být zklamán především repeticí toho, co již zažil s pozměněným koncem.

Analýza všech tří her ukázala, že autor nemusí tolik používat klam, pokud má dost prostředků a dobře promyslí povahu hráčských rozhodnutí. V Detroitu se ukázalo, že ačkoliv příběh stále má podobnou linii událostí, tak se v jednotlivých verzích zásadně liší, protože rozhodnutí z naší perspektivy ovlivňují charakter. Postava jako taková je přece součástí příběhu a její chování velice ovlivňuje náš pohled na dramatický oblouk. S tímto mám velice pozitivní vzpomínku na dvacet let starou hru ze světa Star Wars, Knights of the Old Republic a její druhý díl. Tato hra, která položila základy herních mechanik jako přímý předchůdce Mass Effectu, má velice specifický systém interaktivního vyprávění. Každá interakce hráčovu postavu naklání na jednu či druhou stranu síly.²³ Ačkoliv příběh a dějová souslednost jsou v příběhu takřka identické, příběh vnímáme velice odlišně, protože sledujeme buď cestu ochránce a hrdiny nebo cestu krutého padoucha a antihrdiny. Mimo to mají světlá a temná strana síly ve Star Wars světě také jinou řadu schopností, takže se výrazně proměňuje i gameplay. Dále také hrdina může ovlivnit postavy okolo sebe ve svém týmu, jestliže má na ně vliv, dostává je na stranu síly, kde se on sám nachází. Touto odbočkou chci naznačit, že ačkoliv v interaktivním vyprávění můžeme mít vlastně jen falešná rozhodnutí bez reálných důsledků, příběh na nás stále může působit dramaticky odlišně. David Cage to pochopil v Detroitu, kde nám nabízí tři postavy a všechny mají různé verze, které můžeme vidět jako důsledek hráčova jednání. Důležité je také to, že se můžou dramaticky lišit jejich vztahy

²³ Svět **Star Wars** je známý svým konceptem duality, Síla je v tomto světě hlavní nadpřirozenou silou, která vyvoleným jedincům (rytířům Jedi a Sithům) dává nadpřirozené schopnosti, Světlá a Temná strana síly pak představují dobro a zlo, bojující proti sobě a ovlivňující povahu těchto schopností.

k ostatním postavám (výše rozebrané vztahy Kary k Alici nebo Connora k Hankovi), které také do značné míry přetavují naše vnímání příběhu. Takové hry jsou v důsledku toho mnohem zajímavější i při opakovaném hraní, nikoliv proto, že bychom čekali na odlišný konec, ale proto, že na nás příběh už v průběhu může působit jinak.

David Cage ale v Detroitu ukázal, že je schopen vytvořit zajímavý svět s dostatečným množstvím důsledků i tím, že izoloval jednotlivé linie a dal každé samostatný průběh, jak jsme ukázali dříve. To dělá právě prostřednictvím vedlejších postav a vztahů k nim. Není to však jen o těchto vztazích, ukazuje se, že v Detroitu mají různé činy různé důsledky (třeba na ostatní linie). Větší nezávislost dějových linek na výsledném konci je tedy také jednou z cest, jak lépe rozvíjet interaktivní vyprávění. Detroit jako hra především ukazuje, že pokud se vzorce v jednotlivých liniích důmyslně promyslí, vše se zasadí do správného kontextu a autor má dostatek prostředků, tak nejsou falešná rozhodnutí ve výsledku tolik potřeba.

na závěr

V této práci jsem se dostal přes několik fází, od nekritického obdivování Cageových videoher až do bodu, kdy jsem je téměř odsoudil jako nefunkční koncepty. V závěru jsem se dostal tam, kde jsem se asi měl dostat, na půli cesty mezi těmito extrémami. V Cageově tvorbě je obrovská energie a snaha o revoluci ve vyprávění, stejně jako ochota se neustále posouvat a poučovat z předchozích chyb. Vidíme, že se Cage nebojí vzít starý koncept a znovu ho použít a zdokonalit. Cageova úvaha o revoluci ve vyprávění může někdy působit až velkohubě, ale je zřejmé, že Cage v každém případě svým experimentováním dláždí cestu k novému možná i samostatnému médiu, které interaktivní drama představuje.

POUŽITÁ LITERATURA

ARONSONOVÁ, L. Scénář pro 21. století, Allen & Unwin, 2010, překlad: v Praze 2014, ISBN 978-80-7331-314-2

BENDOVIÁ H., Umění počítačových her, Akademie múzických umění v Praze, 2016, ISBN 978-80-7331-421-7

DOMSCH, S. Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games, Walter de Gruyter GmbH, Berlin, 2013, ISBN 978-3-11-027216-1

FASSONE, R. Every game is an Island: Endings and Extremities in Video Games, Bloomsbury publishing Inc., NY 2017, ISBN 978-1-5013-1661-6

HANSON, C. GAME TIME: Understanding Temporality in Video Games, Indiana University Press, Indiana 2018, ISBN 9780253032867

RYANOVÁ, MARIE-LAURE. Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích, ACADEMIA – Praha 2015. ISBN 978-80-200-2507-4

THABET, T. Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story, Palgrave Macmillan, England 2015, ISBN 978-1-137-52554-3