

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Katedra režie

Obor režie

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**NARATOLOGICKÁ ANALÝZA VIDEOHRY**  
***THE LAST OF US PART II***

**Vojtěch Konečný**

Vedoucí práce: MgA. Michal Böhm

Oponent práce: Mgr. Helena Bendová

Datum obhajoby: 8.9.2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Department of Directing

Directing course

**BACHELOR'S THESIS**

**NARRATOLOGICAL ANALYSIS OF THE  
VIDEO GAME *THE LAST OF US PART II***

**Vojtěch Konečný**

Tutor: MgA. Michal Böhm

Opponent: Mgr. Helena Bendová

Date of the thesis defence: 8.9.2022

Assigned academical degree: BcA.

Prague, 2022

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

NARATALOGICKÁ ANALÝZA VIDEOHRY *THE LAST OF US PART II*

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, dne .....

.....  
podpis diplomanta

## **UPOZORNĚNÍ**

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

## **PODĚKOVÁNÍ**

Rád bych touto cestou poděkoval MgA. Michalovi Böhmovi za jeho vstřícné, trpělivé a odborné vedení této bakalářské práce.



## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce *Naratologická analýza videohry The Last of Us Part II* se zabývá exkluzivní hrou pro herní konzoli Playstation *The Last of Us Part II* amerického herního studia Naughty Dog. Pomocí naratologické analýzy zkoumá, jak příběh a specifická struktura vyprávění této videohry posiluje vyznění a přenesení hlavních témat a motivů díla na své uživatele – hráče. Také se zaměřuje na herní (ludo) prvky, které cíle této hry nejen podporují, ale také spolu-vytváří.

## **ABSTRACT**

The bachelor's thesis *Narratological Analysis of the Video Game The Last of Us Part II* looks into the exclusive Playstation console video game *The Last of Us Part II* made by the American game studio Naughty Dog. Through the narratological analysis, it examines how the story of this video game and its specific narrative structure strengthen the meanings and impressions of the main themes and motives which are delivered onto its users – gamers. It also focuses on the gaming (ludo) elements which not only do they support the goals of this video game, but they co-creates them as well.

## OBSAH

ÚVOD .....	1
1. METODOLOGIE .....	3
2. SVĚT THE LAST OF US .....	4
2.1 The Last of Us .....	6
2.2 The Last of Us Part II .....	8
3. NARATOLOGICKÁ ANALÝZA THE LAST OF US PART II .....	12
3.1 Hlavní témata hry .....	12
3.2 Práce s perspektivou vyprávění a časem .....	16
3.2.1 Perspektiva Ellie .....	17
3.2.2 Perspektiva Abby .....	20
3.3 Ludonarativní prvky.....	23
3.3.1 Herní mechaniky .....	25
3.3.2 Umělá inteligence lidských nepřátel .....	27
3.3.3 Cut-scenes .....	28
3.3.4 Level design .....	29
3.3.5 Environmentální a hyper-textuální storytelling .....	30
ZÁVĚR .....	32
AUTORŮV EPILOG .....	34
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	35



# ÚVOD



Titulní obrazovka hry před dokončením hlavního příběhu.

Tato bakalářská práce se zabývá exkluzivní hrou pro herní konzoli Playstation *The Last of Us Part II* amerického herního studia Naughty Dog. Pomocí naratologické analýzy zkoumá, jak příběh a specifická struktura vyprávění této videohry posiluje vyznění a přenesení hlavních témat a motivů díla na své uživatele – hráče. Také se zaměřuje na herní (ludo) prvky, které cíle této hry nejen podporují, ale také spolu-vytváří.

Celá práce je rozdělena do tří kapitol. Kapitola zabývající se metodologií nastiňuje základní pojmy a metodu zkoumání předmětu práce jako jsou naratologie, syžet a fabule a ludologie. Kapitola *Svět The Last of Us* následně stručně představí oba tituly této veleúspěšné herní série z hlediska kritického přijetí a žánru a také ve dvou podkapitolách nastíní jejich děj a fikční svět.

Hlavní kapitolou této práce je samotná naratologická analýza, která je rozdělena do tří podkapitol. Jsou zde definovány hlavní témata hry a také zanalyzována práce s perspektivou vyprávění a časem, která tato témata významně prohlubuje. V poslední podkapitole se pak práce zabývá konkrétními ludonarativními prvky specifickými pro titul *The Last of Us: Part II*: herní mechanikami, umělou inteligencí lidských protivníků, cut-scenes, level designem a environmentálním a hyper-textuálním storytellingem. Autor se zde pokusí obhájit fakt, že zmíněné ludické elementy jsou plnohodnotným aspektem vyprávění a nikoli pouze povinnou součástí videohry nepodporující a nesouvisející s jeho příběhem.

V závěru práce autor shrne poznatky své analýzy a mimo jiné také navrhne, jakými jinými aspekty by se analýza tohoto herního titulu mohla v jiných akademických pracích zabývat. V úplném závěru autor této práce stručně popíše – v tzv. autorském epilogu – svoji vlastní hráčskou zkušenost s touto mimořádnou videohrou.

## 1. METODOLOGIE

Pro analýzu videohry *The Last of Us Part II* autor zvolil jako svůj metodologický nástroj naratologii. Ta představuje interdisciplinární (původně literární) teorii, která vznikla ve 20. století – v první polovině ji rozvíjeli ruští formalisté jako Vladimir Propp a ve vztahu k filmu ji pak v druhé polovině dále rozvíjel například David Bordwell ve svých knihách *Narration in the Fiction Film* (1985) a *Poetics of Cinema* (2008), ze kterých tato práce čerpá.

Bordwell chápe naraci „jako proces, kterým film vybízí diváka ke konstrukci fabule na základě organizace syžetu a stylistických vzorců.“<sup>1</sup>

Vyprávění (syžet) je pro něj neoddělitelné od stylu – užití výrazových prostředků, pomocí kterých jsou narativní informace prezentovány.<sup>2</sup> Syžet můžeme definovat jako způsob uspořádání událostí, které si následně divák ve vlastní mysli utvoří v ucelenou fabuli (příběh). Pojem fabule je pak „souborem všech událostí ve vyprávění – ať už explicitně uvedených, nebo vyvozených divákem,“<sup>3</sup> které si divák na základě syžetu a kauzality sám skládá do chronologického pořadí. Způsob konstrukce syžetu může být komplikovaný, nechronologický, zatajující důležité příběhové informace – to je i případ vyprávění ve hře *The Last of Us Part II*.

Helena Bendová ve své knize *Umění počítačových her* (2016) podrobně popisuje spor mezi naratologií a ludologií<sup>4</sup>, který spočíval v tom, zda jsou videohry narativním médiem. Spor brzy pominul, protože se ukázalo, že hry prvky narace obsahovat mohou. Vyplynulo z něho ovšem to, že hry jsou médiem se svými výjimečnými specifiky, které bychom mohli označit souhrnným názvem *gameplay*.<sup>5</sup> Ten bychom mohli dále dělit na ludo prvky jako jsou herní mechaniky, level design, umělá inteligence non-playable characters (postav, které neovládá postava, ale herní program), cut-scenes atd., které v této práci označuji jako prvky *ludonarativní*.

Herní série *The Last of Us* bezesporu narativní hrou je, poněvadž do centra všeho dění staví svůj příběh, a to i v případě *gameplaye*.

---

<sup>1</sup> Bordwell, David. *Poetics of Cinema*, str. 98

<sup>2</sup> Bordwell proto záměrně nepoužívá pojem diskurz, který právě spojuje dohromady syžet a styl. Odůvodňuje to tím, že v některých audiovizuálních dílech jejich syžet a výrazové prostředky nejsou v souladu. V: Bordwell, David. *Poetics of Cinema*, str. 98

<sup>3</sup> Bordwell, David - Thompson, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*, s. 113

<sup>4</sup> „Ludologie je pojem, který do uvažování o počítačových hrách vnesl v roce 1999 Gonzalo Frasca, aby tak pojmenoval nauku o hrách, která se zaměřuje na jejich formální charakteristiky.“ V: Bendová, Helena. *Umění počítačových her*, str. 91

<sup>5</sup> „V češtině můžeme překládat jako hratelnost či hraní.“ Bendová, H. *Co je nového v počítačových hrách*, str. 49

## 2. SVĚT THE LAST OF US

Herní série *The Last of Us* úspěšného herního studia Naughty Dog, tvořícího zejména pro platformu Playstation, obsahuje (prozatím) dvě části – *The Last of Us* (od této chvíle už jen TLOU1) vydané exkluzivně na platformě Playstation 3 roku 2013<sup>6</sup> a *The Last of Us Part II* (od této chvíle už jen TLOU2) vydané roku 2020 též exkluzivně pro Playstation 4. Oba tituly jsou nesmírně úspěšné, jak co do počtu prodaných kusů a celkového zisku, tak i z hlediska kritického přijetí. Druhý díl dokonce pokořil rekord v počtu nejvíce proměněných herních nominací za daný rok (300 z celkových 576)<sup>7</sup> a také posbíral historicky nejvíce cen na Game Awards (obdoba filmových Oskarů), a to konkrétně 7 z 11 nominací: cenu za hru roku, nejlepší herní režii, nejlepší narativ, nejlepší zvukový design, nejlepší herní nastavení pro lidi s různými druhy postižení (Innovation in Accessibility), nejlepší akci/dobrodružství a nejlepší herecký výkon pro představitelku Abby, herečku Lauru Bailey. Přijetí ze strany hráčů bylo ovšem daleko rozpačitější – zatímco první díl hry se stal milovanou klasikou, pokračování si našlo řadu kritiků i dokonce zarytých odpůrců. Největší problém pro ně představoval samotný narativ, který podle nich nectil první titul a byl celkově nepřirozený a špatně vystavěný. Postoje spousty fanoušků byly mimo jiné ovlivněny i předčasnými úniky děje hry<sup>8</sup> a také zveřejněním informací o špatném chování vůči zaměstnancům a nelidských, až 24-hodinových směnách.<sup>9</sup>

Obě hry můžeme z hlediska herního žánru označit přívlastky post-apokalyptické, akční, dobrodružné, hororové, survival, zombie a příběhové. V obou dílech hráč ovládá vždy jednu z postav z perspektivy třetí osoby. V průběhu hry je stěžejní kooperace mezi hráčem ovládanou postavou, v případě TLOU1 stárnoucím pašerákem Joelem a jeho mladou svěřenkyní Ellie (nad kterou má – až na výjimky – kontrolu samotná hra), přičemž se jejich vztah dějově neustále vyvíjí a pouto mezi ní a hráčem je posilováno i skrze gameplay. Hráč prochází –

---

<sup>6</sup> První díl této hry se v roce 2014 dočkal DLC rozšíření *Left Behind*, které dějově hře předcházelo, a také remasteru pro konzole Playstation 4. V září roku 2022 dokonce vychází remake této hry s názvem *The Last of Us Part I* jak pro Playstation 5, tak ale i pro PC (příběh by měl zůstat stejný, ovšem hra by měla být kompletně od nuly předělána v herním enginu TLOU2 s upravenými animacemi a designem herních prostředí).

<sup>7</sup> Dick, Brendan Paul. *The Last of Us 2 Breaks game of the Year Record*. [online]. Dostupné z: <https://gamerant.com/the-last-of-us-2-game-of-the-year-record/>

<sup>8</sup> Celý problém včetně odsouvání data distribuce je detailně chronologicky popsán v prvních 15 minutách tohoto video-eseje, který dál pokračuje vyargumentovanou negativní recenzí samotné hry: Uživatel LegacyKillaHD. *The People Vs. The Last of Us Part 2 - A Messy Story, Fan Outrage & A Very Naughty Dog (Review)*. [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WTDJJ5VIZ0A>

<sup>9</sup> V herním průmyslu se takové chování nazývá crunch culture. Je to bohužel stále častý fenomén zejména u velkých herních studií tvořící AAA tituly jako je právě Naughty Dog či Rockstar Games. Více v článku zde: Yin-Poole, Wesley. *Crunch once again in the spotlight after damning report on The Last of Us 2 developer Naughty Dog*. [online]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/crunch-once-again-in-the-spotlight-after-damning-report-on-the-last-of-us-2-developer-naughty-dog>

buď se svým herním partnerem či výjimečně i sám – uzavřenými herními úrovněmi, které jsou pečlivě vybudované tak, aby hráče drželi v napětí. Mají různé charaktery – od nejméně častého puzzle, kdy hráč musí přijít na to, jak pomocí předmětů postoupit herní úroveň dál, přes explorační, kdy hráč má možnost objevovat skrytá místa a nacházet zásoby či sběratelské předměty, až po ten bojový, který je primární náplní gameplaye.<sup>10</sup>

Nejdůležitějším aspektem této herní série je ovšem příběh hry. V obou částech série jsou podstatné tzv. cut-scenes, „filmové“ sekvence vytvořené v herním enginu, během kterých hráč ztrácí kontrolu nad svou herní postavou a nemůže tak jejich vývoj ovlivnit.<sup>11</sup> Tyto pasáže zabírají nezanedbatelnou část hrací doby – v případě TLOU1 asi 1,5 hodiny z cca 12-15 hodin hraní, v případě TLOU2 asi 4,5 hodiny z přibližně 20-25 hodin hraní – proto bychom v tomto smyslu mohli těmto herním titulům přiřadit i přívlastek filmové.

Jelikož scénáře těchto her jsou velmi komplexní, umělecky pojaté a uzavřené pouze s jedním možným koncem – neobsahují možnost hráčské volby jako je to například u her s větveným vyprávěním<sup>12</sup> – můžeme o těchto titulech mluvit také jako o autorských. U obou dílů je právě autorským pojátkem herní scenárista a kreativní režisér Neil Druckmann, který si v případě scénáře TLOU2 k sobě přizval autorku z televizního prostředí Halley Gross.

---

<sup>10</sup> Protivníci se dělí na tzv. nakažené (lidské zombie) a poté různé lidské klany. Nakažené nepřátele můžou být roztříděny do různých typů jako kupříkladu runners (běžci), kteří se rychle pohybují, vidí a jejich útok není při plném zdraví smrtelný, nebo clickers (cvakači), kteří jsou pomalejší a slepí, ale velmi citliví na zvuk, zároveň více vydrží a jejich útok je smrtelný. Lidští nepřátelé se liší typem zbraní, které mají - někteří mají zbraně na blízko, jiní střelné zbraně jako pistole či brokovnice, další zbraně na dálku jako odstřelovací pušky. Samotný hráč má již zmíněný arsenál nejrůznějších zbraní, které přenáší na zádech či v batohu a jež mu umožňují různé druhy boje. Typy zbraní se také liší podle postavy, za kterou hráč hraje.

<sup>11</sup> Hra sice obsahuje tzv. action-button sekvence, kdy hráč musí mačkat kombinaci tlačítek, nicméně tyto pasáže nemají žádný efekt na vývoj příběhu a při jejich nezvládnutí hra končí neúspěchem a je nutné tyto části opakovat.

<sup>12</sup> Typickým příkladem je tvorba herního scenáristy a režiséra Davida Cagea. Více o větveném vyprávění např. zde: Fullerton, Tracy. *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*, str. 112-113.

## 2.1 The Last of Us

První díl této ságy sleduje osud Joela Millera (herec Troy Baker), single otce, který v počátku pandemie houbové infekce měnící lidi na krvelačné zombie přijde o svou dceru Sarah. Tato událost jej nezvratitelně traumatizuje. Bezprostředně po její smrti – kdy je zastřelena vojákem, který se domnívá, že byli s Joelem nakaženi – hra vynechá dvacet let jeho následného života a poskočí v ději do pokročilého post-apokalyptického světa plného násilí a úpadku. Joel je již ostříleným pašerákem a jiným člověkem než před pandemií – nemá problém použít jakékoli prostředky a metody, aby zůstal naživu. Svět je stále plný různých druhů nakažených, ovšem také ale i nejrůznějších lidských uskupení, které si v některých případech mohou v tomto zničeném světě plnit ty nejtemnější a nejzvrácenější touhy.

Joel dostane pašerácký úkol. Zásilka, kterou má propašovat do Salt Lake City, je čtrnáctiletá dívka jménem Ellie (herečka Ashley Johnson). Ta je svěřenkyní velitelky Marlene z revolučního hnutí světloňošů (Fireflies), které bojuje s totalitní milicí FEDRA kontrolující karanténní oblasti ve zbytcích civilizované Ameriky. Světloňoši chtějí obnovit lidský demokratický řád a vymanit se z militantní tyranie FEDRY. Protagonista při útěku z města zjistí, že Ellie není ledajaké dítě – má na sobě kousnutí od nakaženého, ale jako ostatní se po pár hodinách neproměnila v zombie. Znamená to tedy, že Ellie je vůči zombie infekci imunní.

Joel se s Ellie vydává na dlouhou pouť napříč Spojenými státy americkými do Salt Lake City, kde světloňošové v čele s Marlene mají základnu v místní nemocnici a jsou schopni díky dívčině imunitě vyvinout vakcínu. Jedná se o dobrodružství plné bojů na život a na smrt a setkání s nejrůznějšími skupinami lidí – od Joelova mladšího bratra Tommyho žijícího v demokratické osadě Jackson, přes tlupu banditů a vrahů až po kmen přeživších, kteří se neštítí uchýlit ke kanibalským praktikám. Vztah titulních hrdinů začíná velkou vzájemnou averzí, postupně se ale proměňuje, když každý z nich začíná být na tom druhém stále více závislý. Až do té míry, že se Ellie pro Joela začíná stále více podobat jeho zesnulé dceři Sarah a stává se tak jeho důvodem, proč bojovat dál – je to jeho šance na vykoupení. Ellie zase v Joelovi začíná vidět otcovskou figuru, kterou nikdy neměla. Jak sama říká, jejím největším strachem je, že zůstane sama. A všichni ji prý opustili. Joel je ale zatím jediným člověkem, který se k ní neobrátil zády.

Když Joel s Ellie konečně dorazí do Salt Lake City, Marlene Joelovi oznámí, že Ellie operaci, díky níž budou mít světloňoši šanci vyvinout vakcínu, nepřežije. Infekce je ukrytá hluboko v lalocích jejího mozku. Joel potom všem, co s Ellie prožil, nemůže tento fakt nechat být jen tak. Rozhodne se Ellie zachránit a přitom pozabíjí větší část organizace světloňošů včetně lékařského personálu na operačním sále. Joel nenechá naživu ani její vůdkyni Marlene a odjíždí s Ellie, která byla doktorem uvedena do kómatu, zpět do Jacksonu za svým bratrem

Tommym. Po cestě Joel Ellie lže, že v nemocni bylo více imunních lidí jako je ona a že se vakcínu bohužel vyvinout nepodařilo. Ellie vše poslouchá, ale na jejím výrazu je patrné, že má o Joelových slovech pochybnosti. Ve finální filmové sekvenci na horizontu nad osadou Jackson Ellie Joela požádá, ať odpřisáhne, že vše, co o světloňoších řekl, je pravda. Joel nepravdivě přísahá.

TLOU1 má ze žánvroého hlediska charakter road-movie, ve kterém si k sobě postupně obě hlavní postavy vytváří silné citové pouto. Hra je vyprávěna po většinu času lineárně. Její hlavní část se odehrává v období jednoho roku a zachycuje čtyři roční období, které hru rytimizují a zároveň odráží náladu daného úseku hry. Hra se soustředí výhradně na hlavní duo a o okolním světě neposkytuje příliš informací. Ve vyprávění jsou také velmi důležité časové elipsy, kdy si divák na základě dialogu a chování postav domyslí, co se mezi nimi během konkrétní časové „vynechávky“ odehrálo. Hra má vyvážené tempo, kdy pečlivě kombinuje příběhové pasáže s těmi bojovými a dobrodružnými.

V prvním díle je též důležité střídání hráčské perspektivy, tedy místa, kdy hráč hraje za jinou postavu než protagonistu Joela. Hra začíná sekvencí, kdy v den počátku pandemie hráč ovládá hrdinovu dceru Sarah, čímž hra klade důraz na důležitost této postavy pro budoucí Joelův vývoj. Tím, že na konci příběhu hráč hraje namísto Joela zase za Ellie, nám herní tvůrci dávají najevo, že Ellie přijal jako svoji nevlastní dceru. Změna perspektivy zároveň předznamenává druhý díl hry, kde Ellie představuje jednu z hlavních herních postav. Zajímavé je také v období zimy místo, kde hráč hraje za Ellie poprvé. Joel je téměř smrtelně raněn, a tak se Ellie o něho musí postarat. Jedná se o pasáž, kdy postava definitivně předčasně dospěje a ztratí svou určitou dětskou čistotu a nevinnost. Při lovu se Ellie setkává s postavou Davida, který se ukáže být vůdcem jakéhosi loveckého klanu. David postupně odhalí, že Joel s Ellie na své cestě zabili několik jeho druhů, což vrhá na protagonisty jiné světlo než doposud. Jak píše ve své kritické analýze pro Cinepur Michal Böhm: „V celkové dramaturgii působí tato dějová odbočka poněkud neobvykle. Prezентuje totiž nový typ latentního konfliktu, který nekoresponduje tolik s hlavním tématem této hry. Ačkoli je skupina nepřátelských lovců morálně diskvalifikovaná tím, že přežívá díky zabíjení a kanibalismu, ony ztráty na bližních, které dvojice v jejich řadách způsobila, zranily skupinu lidojedů především emocionálně. Motiv toho, že ti „druzí“ – přestože mají jinak postavené morální hodnoty (které však byly převráceny pod vlivem nastalé krize) – jsou také především lidé, představuje v pokračování hry s názvem *The Last of Us Part II* již téma naprosto stěžejní.“<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Böhm, Michal. „Člověk člověku zombíkem: *The Last of Us Part II*“. *Cinepur*. 2020, roč. 29, č. 131, s. 24

## 2.2 The Last of Us Part II

Hlavní děj TLOU2 začíná přibližně 4 roky po událostech první hry. Předchází mu krátký prolog, v němž se Joel svěří s pravdou o událostech první hry svému bratrovi Tommymu. Únos Ellie z nemocnice a vyvraždění světloňoů, kteří se mu v tom snažili zabránit, hra rekapituluje z toho důvodu, že Joelovy činy budou mít zcela zásadní vliv na děj TLOU2. Jak sám Joel nevědomky v prvním díle předpověděl,<sup>14</sup> jeho minulost ho skutečně doběhne – jeho morálně diskutabilní čin ze závěru první hry bude mít pro něho fatální konsekvence.

Hráč tentokrát přebírá kontrolu za již dospělou Ellie. Dívka na začátku příběhu prochází viditelně složitým obdobím, kdy ji trápí více věcí – je zamilovaná do své „heterosexuální“ kamarádky Diny a řeší další rozepři se svým „nevlastním otcem“ Joelem. Ellie vyráží s Dinou na hlídku, přičemž se po cestě ještě více sblíží a vše vrcholí milostným aktem. Ve stejnou dobu hra ale paralelně vypráví jinou dějovou linku, ve které je nám postupně představena nová ženská postava Abby (herečka Laura Bailey) a její skupina spolubojovníků. Hráč zatím netuší, o koho se jedná a co je jejich cílem, ví pouze to, že po někom pátrají. Dokonce hráč nad Abby již v úvodu hry přebírá kontrolu a naviguje ji krajinou sužovanou sněhovou bouří. Poprvé s ní okusí boj, přičemž vše vrcholí akční sekvencí, kdy Abby utíká před hordou nakažených. Když už to vypadá, že bude přemožena a roztrhána, zachrání ji Joel. Společně s jeho bratrem Tommym tato trojice prchá před obrovským počtem nakažených. Abby je zavede do své skrýše, kde se ukrývá její skupina, která okamžitě oba bratry odzbrojí. Abby začne Joela mučit. Už nemůže být pochyb o tom, že ten, koho hledali, byl Joel.

Hra až postupem času odhalí, že důvodem Abbyina jednání byla pomsta za to, že Joel zabil jejího otce Jerryho, který byl doktorem, jenž měl operovat Ellie v závěru prvního dílu. Brutální umučení Joela je Abbyinou představou o spravedlnosti pro svého otce. Jerry byl také jediným odborníkem světloňoů, které měl znalosti vyvinout vakcínu, což je motivací pro zbylé členy Abbyiny skupiny Joela fatálně potrestat. Ellie se okolnostmi stane svědkyní Joelovy nesmírně násilné vraždy, kdy jej Abby umlátí golfovou holí.<sup>15</sup> Skupina následně nechá – na naléhání Abbyina bývalého přítele Owena – Ellie a Joelova bratra Tommyho naživu.

---

<sup>14</sup> Scenárista a režisér hry Neil Druckmann často předpovídá osudy svých hrdinů v dialozích, ale také skrze zobrazené sny postav, skrze příběhy, které slyšely či četly, nebo skrze „náhodné“ hlášky klidně i vedlejších postav. Není tomu jinak ani v případě, kdy Joel pomyslně přijme smrt Sarah tím, že od Ellie převezme fotku, na které je s dcerou vyobrazen. Přitom poznamená: „Je jedno, jak se snažíš. Hádám, že si tě minulost vždycky najde“.

<sup>15</sup> Právě to, že titulní postava TLOU1 Joel je zabit v prvních dvou hodinách hraní a ještě tímto hrozivým způsobem, vyvolalo u zarytých fanoušků první dílu velkou vlnu nevole. Pomyslným posledním hřebíčkem do rakve pak pro ně bylo, že hra je nutila po dobu hodin hrát za hlavní zporačku Abby a v závěru hry jim ani neposkytla možnost Abby zabít.



Ellie se svojí novou partnerkou Dinou vydávají na pouť pomsty do Seattlu (kam den předtím se stejným úmyslem vyrazil Tommy), odkud Abby a její skupina pochází. Hrdinky zde zažijí tři náročné dny, během nichž Ellie prochází fyzickou i psychickou proměnou – počet Ellie rukou zavražděných těl stále přibývá.

Ellie se v Seattlu seznamuje se dvěma uskupeními. První z nich představuje militantní organizace WLF – Washington Liberation Front, též známou pod zkratkou Wolves (vlci). Právě z této organizace pochází i Abby (její skupina se k nim přidala poté, co se po událostech prvního dílu rozpadlo uskupení světlonošů). Druhou skupinou jsou tzv. Seraphites, kterým vlci říkají Scars (zjizvenci). Jedná se o náboženskou sektu, která uctívá jejich zesnulou zakladatelku a prorokyni a která odmítá vymoženosti starého světa (tj. světa před pandemií). Obě frakce spolu vedou krvavou teritoriální válku o Seattle.

K cestě za pomstou Ellie se později přidává i Jesse, bývalý přítel Diny, který přišel svým přátelům pomoci. Jesse je také otcem budoucího dítěte Diny, která před Ellie fakt, že je těhotná, zamlčela. V očích Ellie Diny těhotenství ohrožuje jejich výpravu a cíl. Ellieina bolest a touha po pomstě přerůstá v sebedestruktivní obsesi, kdy Ellie nevráždí jen v sebeobraně a díky nevyhnutelným okolnostem, ale vědomým konáním za účelem získání informací o Abby. Vše vrcholí scénou v akváriu, lokaci, kde se má Abby nacházet. Místo toho ale zde Ellie potkává postavy Owena a jeho – rovněž těhotné – přítelkyně Mel. Ellie je nešťastnými okolnostmi oba zabije a po zjištění, že Mel byla těhotná, se psychicky hroutí. Poté je z akvária odvečena Tommym a Jessem do bezpečí.

I přesto, že hlavní mise této násilné pouti nebyla naplněna, Ellie souhlasí s tím, že se všichni vrátí do Jacksonu. Začíná si uvědomovat, jakou cenu si tento úkol vybral a nechce již ohrožovat těhotnou Dinu. Osud ovšem zasáhne jinak – divadlo, kde se skupina do té doby ukrývala, je napadeno Abby, která nejprve zastřelí Jesseho a poté drží Tommyho a Ellie jako rukojmí. V tento dramatický moment nastane zásadní zlom ve struktuře vyprávění, kdy hra přepne svou vypravěčskou perspektivu, přesune se v čase zpět a nechá hráče hrát po dlouhou dobu opět za Abby. Vyhocenou situaci v divadle tak nechává nezodpovězenou ve formě překvapivého cliffhangeru.

Příběh Abby je vyprávěn ve stejných třech dnech v Seattlu, během kterých v nich operovala i Ellie. Hráč poznává Abby a její přátele ve zcela jiném světle – jako obyčejné lidi, kteří mají své přednosti a traumata. Také se detailněji seznamuje s WLF uskupením a jejich válkou se Seraphites, která má být podle slov WLF vůdce Isaaca v nejbližších dnech ze strany vlků jednou provždy dobojována.

Abby se vydává hledat Owena, který údajně dezertoval potom, co zabil svého kolegu kvůli členovi zneprátelené frakce Seraphites. Cestou Abby bojuje s členy této nepřátelské skupiny a dává najevo svou nenávist k nim. Sekta ji v

jednom z bojů přemůže a chce ji rituálně oběsit. Abby je ovšem zachráněna dvojicí sourozenců, mladých zjizvenců prchajících před svými bývalými druhy. Starší z nich, Yara, má závažnou frakturu ruky. Abby je odvede do bezpečí a poté se setká s Owenem v akváriu, který ji vysvětlí, že je již unaven nesmyslnou válku mezi vlky a zjizvenci o zemi, na které mu už ani nezáleží. Sděluje Abby svou touhu vydat se po stopě světloňů a spojit se se zbytky jejich bývalé frakce, která se údajně znovu seskupuje v Santa Barbaře.

Druhý den Abby hnaná pocitem viny zachraňuje sourozence z předešlého dne a přivádí je do akvária za Owenem. Abby musí najít lékařské vybavení, jelikož Yarino zranění si nutně žádá amputaci ruky. Za tímto úkolem se vydává s mladším sourozencem Lvem a cestou se s ním seznamuje. Lev se narodil jako dívka Lily a rozhodl si oholit hlavu jako to dělají ostatní chlapci v jeho věku. To ho stálo vyhnání ze sekty a málem i smrt.

Po úspěšné operaci Yary třetí den v Seattlu Lev utíká na seraphitský ostrov za svou matkou. Abby s Yarou ho jedou zachránit a Yara přitom umírá, jelikož mezitím na ostrově vypukla válka mezi WLF vojáky a Seraphites. Po návratu do akvária Abby s Levem nachází zavražděného Owena a Mel. Na základě informací z mapy, která Ellie v její perspektivě při psychickém breakdownu po vraždě této dvojice vypadla, Abby s Levem naleznou úkryt, kde se Ellie ukrývá.

Vyprávění se tak dostává zpátky do momentu, kdy opustilo perspektivu Ellie, tentokrát ovšem situaci líčí z pozice Abby a pokračuje i potom, co Abby strelí Tommyho do hlavy a utká se v zákulisí divadla s Ellie. Když má nad Ellie navrch a může ji zabít, zasáhne Dina, která ovšem Abbyiným bojovým schopnostem také podlehne. Abby od vraždy těhotné Diny zastaví až Lev. Abby se při odchodu „loučí“ slovy, že Ellie a Dinu nechce již nikdy vidět.

Děj hry skočí nespécifikovanou dobu v čase dopředu. Jedná se o měsíce, možná roky. Ellie žije s Dinou a jejím dítětem, malým JJem (Jesse Junior), zdánlivě šťastným životem na idylické farmě. Záhy se ale ukáže, že Ellie trpí post-traumatickým syndromem, který se projevuje nespavostí a halucinacemi. Po návštěvě Tommyho, který útok Abby sice přežil, přišel ale o oko stejně tak jako o svou fyzickou zdatnost. Tommy sdělí Ellie poslední známou lokaci Abby a chce po ní dokonat to, co v Seattlu začali. Ellie ho nejdříve odmítá, nakonec ale i přes srdceryvný nesouhlas Diny odchází do Santa Barbary.

Hra se krátce vrací do perspektivy Abby, která spolu s Levem hledá v Santa Barbaře útočiště světloňů. Skrze vysílačku v jejich bývalém úkrytu se s nimi spojí a dozvedí se, že se skupina opravdu znovu formuje na ostrově Catalina. Abby s Levem se tam chtějí vydat, jsou ovšem záhy na to napadeni a uneseni neznámou skupinou.

Hráč opět hraje za Ellie, která v Santa Barbaře pátrá po Abby, a dostává se do konfliktu se stejnou skupinou, která uvěznila Abby a Lva. Tato tyranská

skupinu si říká Rattlers a unáší všechny přeživší v okolí a drží je jako své otroky. Ellie tuto skupinu rozloží tím, že vypustí na svobodu jejich vězně, kteří následně rozpoutají další válečné inferno se svými vězniteli.

Těžce zraněná Ellie nachází pohublou a sluncem spálenou Abby přivázanou na kůlu na pláži jako trest za pokus o útěk a osvobodí ji. Obě se zdají být již téměř neschopné jakéhokoli boje, a tak společně i s Lvem, který je v bezvědomí, prchají na pláž k lodím. Ellie přesto nedokáže nechat Abbyin čin bez pomsty, ačkoli vidí její starost o zuboženého Lva. Mezi oběma hrdinkami nastává dlouhý pěstní boj na život a na smrt, kdy Ellie konečně Abby přemůže a začne ji topit. V poslední moment ovšem Abby nechá jít. Ta na nic nečeká a s Levem ujíždí člunem pryč. Ellie zůstává na pláži sama a pláče.

Když se Ellie vrací na farmu, zjišťuje, že ji Dina s JJem již opustila. Pouze její pokoj zůstal netknutý. Ellie v něm nechává všechny své věci a odchází z farmy pryč.

Je patrné, že v TLOU2 jsou osudy postav úzce provázány s příběhy ostatních postav, které se odehrávají na pozadí událostí herního světa – malé dějiny v podobě lidských osudů ovlivňují ty velké a naopak. Ze žánrového hlediska by se TLOU2 dalo označit za psychologické drama existencionálních rozměrů, kdy se postavy snaží najít smysl pro své činy v devastovaném světě sužovaném nejen smrtelně nakažlivou infekcí. TLOU2 je pokračováním, které je ve všem větším než díl předchozí. Od délky hraní, přes rozšířené herní mechaniky, přes množství specifických postav až po vrstevnaté vykreslení několika různých skupin obývajících tento post-apokalyptický svět.

Hráč se oproti prvnímu dílu dozvídá mnohem více o okolním světě, jelikož příběh se nesoustředí pouze na hlavní hrdinky. Syžet je oproti TLOU1 mnohem komplikovanější, nelineární, obsahující emocionální flashbaky a odhalující kruciólní informace v nechronologickém pořadí. Hlavní část hry je oproti předchozímu titulu sice koncentrovaná do pouhých dnů, ale celkový záběr syžetu rozkrývá fabuli rozprostřenou do doby čítající několik let.

### 3. NARATOLOGICKÁ ANALÝZA THE LAST OF US PART II

#### 3.1 Hlavní témata hry

Jak píše sám scenárista a režisér videohry Neil Druckmann k pokračování: „Místo, abychom se snažili nalézt zajímavý příběh, potřebovali jsme odkrýt silné emocionální jádro. U první hry jsme ho objevili v nepodmíněné lásce, kterou rodič cítí ke svému dítěti, a také v tom, co bychom byli schopni udělat, abychom ochránili své milované. Zatímco jsme zvažovali podobně silné a ztotožnitelné emoce, byli jsme uchvázeni ideou ztráty a toho, jak nás právě ztráta může dovést až k neuvěřitelné nenávisti.“<sup>16</sup>

Nenávist je skutečně hnacím motorem pro dějové linky Ellie i Abby, z nichž jedna přišla násilným způsobem o svoji drahou otcovskou figuru a druhá o svého skutečného otce. Z toho důvodu obě hrdinky pro ně hledají spravedlnost v podobě osobní pomsty, která si nebere servítky, a vrhá je do vzájemného a nekončícího kruhu násilí a nenávisti.

Obě sužuje bolest a hněv. Zprvu se to zdá být pouze na ty, kteří vzali jejich milovaným život. Jak ale hra postupuje, odkrývá se i možnost, že největší hněv chovají vůči sobě samým. Abby proto, jelikož nedokázala předejít smrti svého otce, o kterého měla, jak ukáže jediný flashback s Abby a jejím otcem, vždycky starost. Ellie zase nestihla Joelovi odpustit, jak se dozvíme až v úplném závěru hry.

Tato bolest se na nich podepisuje především psychicky. Psychická újma se u obou projevuje nespavostí a nočními můrami (Ellie dokonce v závěru hry trpí bdělými vidinami z post-traumatického syndromu). A také krvelačností, kterou skrze gameplay má hráč možnost s nimi pocítit. Důsledky této honby za „spravedlností“ se na obou projevují i fyzicky. Ellie má během pouti za pomstou tělo zcela pokryté nejrůznějšími šrámami, modřinami a tržnými ranami. Abby pro změnu věnuje svůj veškerý čas bojovému tréninku, aby byla připravená se postavit otcově vrahovi, a její tělo je tak velmi statné a maskulinní, stejně tak jako její odhodlaný výraz ve tváři. V závěru hry Abbyino pohublé, sluncem spálené tělo odkazuje na očištec, kterým musela projít poté, co se ujala trans-chlapce Lva.

Konsekvence kruhu násilí a pomsty nejsou patrné pouze na osudech hlavních hrdinek, tedy mikro-světě hry, jsou demonstrovány i v kontextu celé společnosti fikčního světa v podobě války mezi WLF a Seraphites. Hráč z Abbyiny perspektivy může „na vlastní kůži“ pocítit, kam až může násilí a nenávist lidské osudy zavést, když se musí společně s Levem propížit a posléze utéct válečným infernem, kde jeden vraždí bezhlavě druhého. Tento výjev je vlastně tím

---

<sup>16</sup> Vlastní překlad. Bakeer, Dinah – Bradley, Joshua – Gross, Halley. *The Art of The Last of Us Part II*, str. 7

nejhorším možným vyvrcholením tohoto tématu, kdy se do kruhu pomsty a nenávisti lapí celé skupiny/národy lidí.

Hlavní hrdinky důsledkem svého hněvu přichází o své ostatní milované, které svým jednáním od sebe odhání a ničí jim jejich životy. V případě Ellie je to postava Jesseho, který přijde o svůj život, osud Tommyho, který kvůli zmrzačení při střetu s Abby přijde nejen o svou fyzickou zdatnost a oko, ale pro svoji zahořklost také o svůj rodinný život svou partnerkou Marií. Ellie od sebe nakonec odežene i partnerku Dinu s dítětem, které společně vychovávají. Dina se už přes trauma přenesla a nechce tak znovu do pomstychtivého tažení vstoupit.

Ještě patrnější je však tato skutečnost v případě Abby, která postupně přijde o úplně všechny své přátele a blízké. Téma ztráty není ovšem obsaženo pouze ve ztrátě milovaného, ale také ztrátě vlastní identity. Ellie hnaná svou pomstou přichází o svou humanitu, kdy postupem času nezabíjí z nutnosti, ale za účelem dosažení svých cílů. Zásadní zlom v tomto ohledu nastává ve scéně s Norou, kterou se rozhodne násilně umučit, aby zjistila Abby lokalitu. Událost ji traumatizuje a donutí ji být pomstou doslova posedlá, aby se dokázala přenést přes své zavrženíhodné činy. Ovšem po vraždě těhotné Mel si Ellie uvědomí hrůznou cenu této obsese – nenarozené dítě nemá s touto cestou za „spravedlnost“ absolutně nic společného.

Ztráta je v případě Abby možná ještě hlubší, jelikož po vykonání pomsty, kterou upřednostnila před milostným životem se svým ex-přítelem Owenem, nepřichází žádný pocit úlevy či zadostiučinění. Pouze pocit prázdnoty a zmatení, jak můžeme vidět už na její tváři po zabití Joela. Důsledkem pomsty posléze nepřichází pouze o již zmíněné milované a přátele, ztrácí také i své výsadní postavení ve své frakci a svou roli vrchního velitele ve službách vůdce WLF Isaaca.<sup>17</sup>

Ovšem ztráta může nakonec znamenat i šanci k znovunalezení sebe sama a smyslu. V případě Abby je to setkání s Yarou a Levem, nevinnými dětmi chycenými v nekompromisní realitě daného světa. Právě jejich ochrana se postupně stane Abbyinou nadějí a motivací žít. Stejně tak jako pro Joela bylo nakonec setkání s Ellie v prvním díle, tak se i pro Abby setkání s Levem stává její šancí na vykoupení a znovunalezení lidskosti. Vše je tematizováno v dialogu mezi Owenem a Abby, která se jej po úspěšné operaci staršího sourozence Yary ptá: „Co se s námi stalo?“ Owen odpovídá: „Možná jsme přestali hledat světlo.“

Nakonec i ztráta dvou prstů v souboji s Abby, kvůli které Ellie v úplném závěru hry není již schopná hrát na Joelovu kytaru píseň od Pearl Jam *Future Days*, kterou ji Joel zahrál v počátku této videohry, pomyslně pomůže Ellie se konečně přenést přes Joelovu smrt. Ellie totiž nechává Joelovu kytaru i se svými

---

<sup>17</sup> V závěru své proměny z WLF vojáka na „náhradní matku“ Abby dokonce přivede svým útekem a snahou ochránit dvojici sourozenců k jeho smrti (a tím i přijde o Yaru a zbyde ji pouze Lev).

věcmi spojenými právě s dobou, kdy byl Joel naživu, za sebou, když v úplném závěru opouští farmu. Jako kdyby chtěla mít tuto minulost již uzavřenou a posunout se dál.

Stěžejním tématem díla je i v jeho konci odpuštění, které v podání tvůrců má i moc přerušit právě onen kruh pomsty a nenávisti. V tom všem násilí a smrti totiž přináší druhou šanci. Když Abby Ellie s Dinou díky Lvovi nezabije, je tím později odměněna tak, že ji a Lva Ellie zachrání od jisté smrti, která by je na kůlu na pláži čekala. Ellie zase v posledním momentu, kdy může svou pomstu konečně dovést ke konci, prochází osvícením, kdy si vybaví poslední vzpomínku na Joela. Je to moment, kdy mu sdělí, že neví, zda mu dokáže někdy odpustit, ale že se o to pokusí. Ellie se tím, že nechá Abby naživu, rozhodne, že její vzpomínka na Joela nebude jeho brutální vražda, ale moment, kdy mu slíbila, že se mu pokusí odpustit.

Ústředním tématem přímo spojujícím herní narativ a gameplay je samotné zabíjení, na kterém se hráč spolu s Ellie a Abby podílí.<sup>18</sup> I přes to, že hra často zobrazuje to nejhorší a nejtemnější z lidských vlastností, kdy největší hrozbou jsou samotní lidé a nikoli pudem hnaní nakažení, tak v sobě nese i záchrěvy lidství v drobných příběhových detailech. Kupříkladu když Abby uprchne s Levem ze seraphitského ostrova, na kterém právě probíhá doslova vzájemná genocida dvou společenství – Abby i přes svůj diskomfort poskytne Lvovi, kterému je na člunu zima, svou bundu. Nebo když Ellie s Dinou naleznou v hudebním obchodě rozbořeného Seattlu funkční kytaru a Ellie zahraje Dině svůj něžný cover písně *Take On Me* od skupiny a-ha. Jako by nám tvůrci říkali, jak moc jsou tyto projevy vzácné a jak bychom si jich měli vážit.

---

<sup>18</sup> O tom podrobněji v podkapitole ludonarativní prvky.



Ellie hraje Dině svůj cover písně *Take On Me*.



Abby dala Lvovi, kterému je zima, svou bundu.

### 3.2 Práce s perspektivou vyprávění a časem

Všechny výše uvedená témata by se na hráče nepřenesla v takové míře, pokud by tvůrci nezvolili neobvyklý syžet, který fabuli předkládá nelineárně a složitě. Jeho složitost spočívá především v tom, že obsahuje dvě subjektivní perspektivy – Ellie rovinu a Abby rovinu.

Smyslem zobrazení více perspektiv je to, aby si hráč mohl uvědomit, že hrdina může být antagonistou v příběhu toho druhého, jak se i doslova ve vyprávění dvakrát stane, když jsou hlavní hrdinky okolnostmi nuceny spolu bojovat. Poprvé je to z perspektivy Abby, která chce Ellie zabít, aby pomstila své Eliinou rukou zavražděné přátele.<sup>19</sup> Podruhé, v samotném závěru hry, je to ovšem z perspektivy Ellie. Abby tentokrát bojovat ale nechce, což se může přenést – právě ta únava násilím a zabíjením – i na hráče, který má v tento moment vyprávění k oběma hrdinkám vytvořený většinou velmi silný vztah. Už není tak jasné, kdo je hrdinou a kdo antagonistou – to záleží na hráčově vlastním úsudku. Právě ambivalentnost hlavních postav a morální problematičnost jejich jednání hráče podněcuje k hlubšímu zamyšlení se nad komplexností daných témat a osobností hrdinek samotných.

Hráč nejdříve – poté co se hra přesune do Seattlu – stráví tři dny s Ellie a následně totožné dny prožije z perspektivy Abby. Obě dívky se přitom setkají až v závěru posledního dne. Cílem této struktury je neustále držet hráče v dějovém napětí a nechat jej pocítit skutečné důsledky jednání postav, za které hraje, nikoli je pouze popsat či konstatovat. K přepnutí perspektivy mezi Ellie a Abby dojde ve hře celkem šestkrát, nejčastěji k němu ovšem dochází v úvodní a závěrečné kapitole hry.

---

<sup>19</sup> Tvůrci zde odkazují i na souboj z TLOU1 mezi Ellie a kanibalským Davidem. A to nejen způsobem boje, ale i rozvržením prostředí. To vše má za efekt zproblematizování jednání Ellie a vidění ji v jiném světle než doposud.



### 3.2.1 Perspektiva Ellie

Subjektivita – tedy situace, kdy v příběhu víme zhruba to, co postava, kterou momentálně ovládáme – je nástrojem, který nám pomáhá díky nedostatku informací se lépe vcítit do emocí postavy a během postupu hrou s nimi učinit poznání a přehodnotit své předešlé uvažování. Tvůrci tuto metodu užívají především v první perspektivě Ellie. V ní nenastává dramatická ironie, kdy by hráč věděl více než herní postava. Naopak Ellie ví více než hráč – flashbacky s Joelem, kterými jsou její tři dny prokládány postupně sestavuje komplexnější obraz toho, co se odehrálo před začátkem hry. Subjektivita funguje například v případě Joelovy smrti, kdy kvůli zvuku pískání v uších Ellie ani neslyšíme, o čem Abbyina skupina hovoří. Tvůrcům se daří tyto informace dávkovat tak, aby hráč byl s Ellie na relativně stejné emocionální vlně, ačkoli i v perspektivě jejího vyprávění zažívá nová odhalení. I díky zamlčeným informacím je zpočátku pocit hněvu a touha po pomstě těmi nejsilnějšími emocemi jak pro Ellie, tak pro hráče.

Důležitým prvkem pro pochopení psychického rozpoložení Ellie je i repetice. Ta je zpodobněná hrou na kytaru, kdy Ellie v průběhu hry několikrát začne hrát píseň *Future Days*, kterou ji Joel zahrál v úvodu hry. Vracením se k této písni nám narativ neustále připomíná, co je pro Ellie po dobu celé hry emocionálním středobodem.

Hlavním nástrojem pro postupné dávkování informací v Ellie perspektivě jsou zmiňované flashbacky, které rozdělují a rytmizují ony tři dny v Seattlu. Flashbacky mají vlastní vnitřní vývoj a také svým umístěním v narativu odráží momentální (vnitřní) rozpoložení Ellie. Popisují také jinak absentující vztah mezi Ellie a Joelem a odpovídají na otázky o tom, co se dělo během čtyř let mezi oběma díly. První z těchto flashbacků je šťastný, nostalgický, výborně navazující na atmosféru a rozpoložení postav prvního dílu této herní série. Joel vezme Ellie jako narozeninové překvapení do Wyomingského přírodo-vědecko-historického muzea. Tvůrci chytře tento čas také využívají k tomu, aby odhalili, že se postavy mezi prvním dílem a tímto flashbackem posunuli.<sup>20</sup> Ovšem už i tento flashback v sobě obsahuje zlou předtuchu, když končí lehce hororovou pasáží, kdy je Ellie od Joela oddělena a nalezne logo světloňošť, pod kterým je napsáno lháři. To v jejich vztahu zpřítomňuje někdejší pochybnosti, zda Joel Ellie nelhal o tom, co se stalo v závěru prvního dílu této herní série.

Pochybnosti vrcholí v druhém flashbacku, který opět ukazuje posunutí vztahu ústředního dua prvního dílu a jejich postupné odloučení především skrze dialog. Ellie se Joela ptá, jak je možné, že nikdy nepotkala žádného imunního člověka, i když jí Joel tvrdil, že jich byli tucty. Joel opět mlží a odpovědi se vyhýbá. A tak se Ellie ve třetím flashbacku rozhodne zajed do nemocnice v Salt Lake City odhalit pravdu. Zjištění, co se skutečně stalo na konci prvního dílu, definitivně vrazí klín mezi tuto dvojici. Joel se s Ellie v obavách o její život

---

<sup>20</sup> Je to třeba tím, že Ellie se učí hrát na kytaru nebo že Joel vrhne Ellie do vody, přitom Ellie v prvním díle neuměla plavat (Joel splnil svůj slib ji naučit plavat).

setkává před nemocnicí, kde si Ellie stále dokola pouští audio-nahrávku, jež detailně popisuje, co Joel provedl. Joel je konečně nucen přestat lhát a přiznat pravdu. Ellie jej po panické atace opouští.

V poslední části hry tvůrci nepoužívají flashbacky pouze jako popisy události minulých či jako reflexi stavu Ellie nitra, ale posouvají jejich význam. Flashbacky a jejich přesný obsah hráči vizualizují myšlenkové a emocionální pochody, které Ellie v ten daný moment zažívá. Když Ellie na farmě, kde žije s Dinou a jejím dítětem, v noci nemůže spát a vytáhne Joelovu kytaru, zahraje opět skladbu *Future Days*. To spustí vzpomínku z poslední noci, kdy byl Joel ještě naživu. Tento flashback vysvětluje události, které se odehrály bezprostředně předtím než se hráč poprvé v TLOU2 chopil ovládní postavy Ellie. Konečně má hráč možnost vidět a slyšet, co se přesně stalo.<sup>21</sup> Flashback končí ostrou slovní výměnou mezi Ellie a Joelem, který se jí zastal před bigotními poznámkami barmana, když ji Dina políbila. Ellie doslova přede všemi Joelovi řekne: „Nepotřebuji tvoji zasranou pomoc!“ Joel to poníženež přijímá a odchází. Poté flashback končí a Ellie si balí na cestu do Santa Barbary. Právě díky této retrospektivě chápeme Elliinu bolest a hněv. Vše působí, že právě toto byla poslední slova člověku, který ji sice v jejích očích zradil, ale kterého stále miluje. Empatizujeme s ní, chápeme její duševní stav i důvody jejího odchodu.

Obdobně hra využívá flashbacky v závěrečném boji s Abby. Když už to vypadá, že Ellie nechá Abby jít, při pohledu na svou vlastní krev si Ellie vybaví velmi krátce zkrvavený Joelův obličej. To přesně obrazově vyjádří, proč Ellie nemůže nechat Abby jít. A tak začne mezi hrdinkami finální boj. Stejně rychlý flashback Ellie zažívá, když v rámci tohoto souboje drží Abby pod vodou. Tentokrát je to obraz Joela sedícího na verandě s kytarou. Díky této vzpomínce Ellie překvapivě nechá Abby žít. Tvůrci hráčům umožní naplno pochopit motivaci za tímto činem až po pár minutách v úplném závěru hry, kdy se Ellie po návratu na farmu opět pokusí zahrát *Future Days* (kvůli chybějícím prstům jí to ovšem nelze). Teprve tehdy hra dopoví, co se stalo v předvečer Joelovy smrti – je jím flashback z verandy, který je ve skutečnosti poslední vzpomínkou, posledním setkáním s Joelem. Ellie mu zde slíbí, že se mu pokusí odpustit, i když ji podle jejích slov připravil o možnost, aby její život skutečně něco znamenal. Obraz Joela s kytarou vystřídá Joelovu zkrvavenou tvář. A právě tak se rozhodne Ellie Joela pamatovat a proto se dokáže přenést přes jeho umučení. To je i skutečným důvodem, proč Abby nakonec nechala jít.

---

<sup>21</sup> Abychom měli představu, tak se tak stává po přibližně 20 hodinách hraní, tak dlouho nám herní narativ tuto informaci záměrně odpírá.



Concept art postavy Ellie.



Concept art tváře Ellie.

### 3.2.2 Perspektiva Abby

Hra představuje novou postavu Abby již v úplném úvodu hry, a to z důvodu expozice a přípravy na pozdější změnu subjektivity. Hráč ji poznává jako mladou ženu, která má strach z výšek, flirtuje se svým ex-přítelem Owenem a má pevný cíl, za kterým je odhodlaná jít. Také až s ní hráč poprvé okusí boj s nepřáteli a je s ní vtažen téměř do všeho, co herní mechaniky TLOU2 nabízejí. O to více je pro hráče šokující, že v úvodu hry zabije Joela až masochistickým způsobem.

S přepnutím do perspektivy Abby a jejích tří dnů v Seattlu zhruba v polovině hry začíná hráč hlouběji poznávat osud této postavy a dostává se do její subjektivity. Díky zkušenostem ze stejných tří dnů v Seattlu, které předtím ale prožil s Ellie, se mu začíná skládat o postavách a světě komplexnější obraz. Také je zcela bez pochyb zpočátku emocionálně na straně Ellie – vzhledem k Abbyině hrůznému činu může mít hráč dokonce určitý odpor k tomu za ní hrát.<sup>22</sup> Právě to, že hráč ví více než Abby, může stát mezi ním a budováním si vztahu k této postavě. To je ovšem přesně záměrem a smyslem celé změny perspektivy – tvůrci chtějí, abychom překonali svou averzi vůči Abby a pochopili důvody jejího jednání.

Jak je hráč nucen postupovat s Abby stejnými dny v Seattlu jako předtím s Ellie, procházet stejnými prostředími, starat se o děti (Yaru a Leva), kteří potřebují pomoc, tak si postupně k této – pro některé hráče – zavrženíhodné postavě nachází svou cestu. Hra v tom hráči pomáhá různými metodami. Je to kupříkladu tím, že tvůrci dávají Abby podobné dovednosti či zbraně ve stejném pořadí jako měl Joel v prvním díle. Tvůrci také Abby přiřadili strach z výšek, se kterým se hráč může snadno ztotožnit. Posléze je hráč v herním levelu *Nebeský most* veden k tomu tento strach společně s Abby překonat. Nejdůležitější metodou je ovšem postava Lva, dospívajícího trans-chlapce s problematickou minulostí, který potřebuje ochranu a pochopení. Právě Lvova podobnost s postavou čtrnáctileté Ellie z TLOU1 je bez pochyb tvůrčím záměrem.<sup>23</sup>

I rovina Abby obsahuje flashbaky, které odhalují její minulost. Hned ten první ji ukazuje jako mladou dívku milující svého otce Jerryho a v čase hráče přesouvá do závěru TLOU1, kdy Joel s Ellie dorazily do tábora světloňů. Tvůrci zde volí osvědčenou vyprávěcí metodu záchrany slabšího, kdy hrdinka spolu se svým otcem osvobodí zebrou uvězněnou v ostnatém drátě, čímž se ukáže jejich empatie a lidskost. Vyprávění to ovšem posléze v případě jejího otce rozporuje,

---

<sup>22</sup> Tak se i u mnoho hráčů a youtuberů skutečně stalo. Viz například v již zmíněném video-eseji: Uživatel LegacyKillaHD. *The People Vs. The Last of Us Part 2 - A Messy Story, Fan Outrage & A Very Naughty Dog (Review)*. [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WTDJJ5VIZ0A>

<sup>23</sup> Jako další potvrzení uvedme krásný detail – scénu z úplného závěru hry, když Abby odváže Lva z kůlu během jejího osvobození ze spárů otrokářských Rattlers. Poté jej chytne a nese ke člunu úplně stejným způsobem, jako když Joel nesl Ellie na konci prvního dílu z nemocnice.

jelikož Jerry razí heslo „účel světí prostředky“ a je bez mrknutí oka připraven imunní Ellie svou operací obětovat, aby mohl vyvinout vakcínu, která by mohla zachránit tisíce životů. Flashback končí tím, že Abby nalezne svého otce mrtvého – zavražděného Joelem, což ji traumatizuje po zbytek jejího života. Hra velmi chytře přechází do momentu její odvetné vraždy Joela (začátku děje TLOU2) – návazným stříhem (match cut) z její truchlící tváře do její tváře v momentě, kdy právě Joela zabila. Hráč na situaci, kterou již zažil očima Ellie, tentokrát nahlíží z perspektivy Abby. Zbylé flashbaky ukazují důsledky traumatu ze smrti otce – Abby není schopná dostatečně opřít lásku svému příteli Owenovi (představenému už v prvním flashbacku), jelikož je motivována pouze touhou po pomstě.<sup>24</sup>

Tvůrci v Abbyině perspektivě také představují nový narativní prvek: sny. Jsou celkem dva a oba se vrací ke stejné lokaci – chodbě se světloňským znakem, na jejímž konci je operační sál, kde byl Jerry Joelem zabit. První sen Abby zažívá v noci mezi prvním a druhým dnem v Seattlu. Hráč spolu s Abby opět musí projít oběma již dobře známou chodbou, kde ovšem nalezne místo operačního sálu les, ve kterém jsou Yara s Levem oběšeni. Narativ tím chce hráči vyjasnit Abbyinu vnitřní motivaci, proč se je vydá druhý den ráno zachránit – cítí za ně zodpovědnost. Druhý sen utvrzuje hráče i Abby v tom, že zachránit Yaru s Lvem bylo správné rozhodnutí. V tomto snu Abby nachází na konci chodby svého otce živého – je v přírodě, kde svítí slunce, a usmívá se.

---

<sup>24</sup> Tvůrci nám dávají najevo, že Abby neschopnost lásky se nezměnila ani po vykonání pomsty tím, že sex, který Abby zažije na konci prvního dne v Seattlu s Owenem, je pudový, hrubý a necitlivý. Abby zkrátka taková je.



Concept art Abby, který zobrazuje její postavu v různých příběhových fázích hry.



Concept art Abby, který zobrazuje vývoj její tváře v průběhu hry.

### 3.3 Ludonarativní prvky

Komplexnost herního zážitku TLOU2 spočívá v tom, že jeho herní narativ je přímo provázaný s gameplayem. Oba systémy jsou v symbióze a tématicky se doplňují. Jednak je to technickými možnostmi nových generací konzolí Playstation, kdy herní engine renderuje vše v reálném čase včetně příběhových cut-scenes. Části hry, kdy má hráč kontrolu nad postavou, a segmenty, kdy pasivně sleduje filmovou sekvenci, nejsou nijak odděleny například krátkou černou obrazovkou, jako tomu bylo v případě TLOU1 kvůli nižšímu výkonu konzole Playstation 3. Přechody jsou naopak naprosto plynulé a chytře zakomponované tak, aby hráč byl maximálně ponořen do *herní imerze*.<sup>25</sup>

Především je to ale tím, že náplň hraní je v přímé koleraci s tématy, které herní narativ zkoumá. Tedy nenávisť, násilí a zejména zabíjení. U TLOU2 tudíž nenastává jako u některých jiných herních titulů tzv. ludonarativní disonance, kdy by byl příběh spolu s charakterem postav v přímém rozporu s tím, jak probíhají herní pasáže.<sup>26</sup> Naopak hráč může „na vlastní kůži“ pocítit důsledky násilí a zabíjení a jejich odpudivou a traumatizující povahu. Tohoto efektu je docíleno díky komplexní realističnosti gameplaye: od celkové fyziky prostředí a postav, přes neuvěřitelně sugestivní pocit z bojů, které jsou naturalistické v zobrazování násilí, až po realistické chování nepřátel.

Při hraní nastává neobvyklý jev, kdy je hráč nucen – díky ponoření se do prostředí a děje hry skrze herní zážitek – reflektovat nejen chování svých postav, ale i své chování jako hráče. Zabíjení nepřátel ho může stále více znechucovat či se naopak může spolu s Ellie a Abby stát vraždícím strojem. Hra sice hráči nabízí v tomto ohledu možnost volby – drtivá většina herních levelů je nadesignovaná tak, aby ji hráč mohl proplížít a nemusel v ní tak zabít jediného člověka<sup>27</sup> – ovšem toto rozhodnutí nemá žádný vliv na vývoj předepsaného narativu.

---

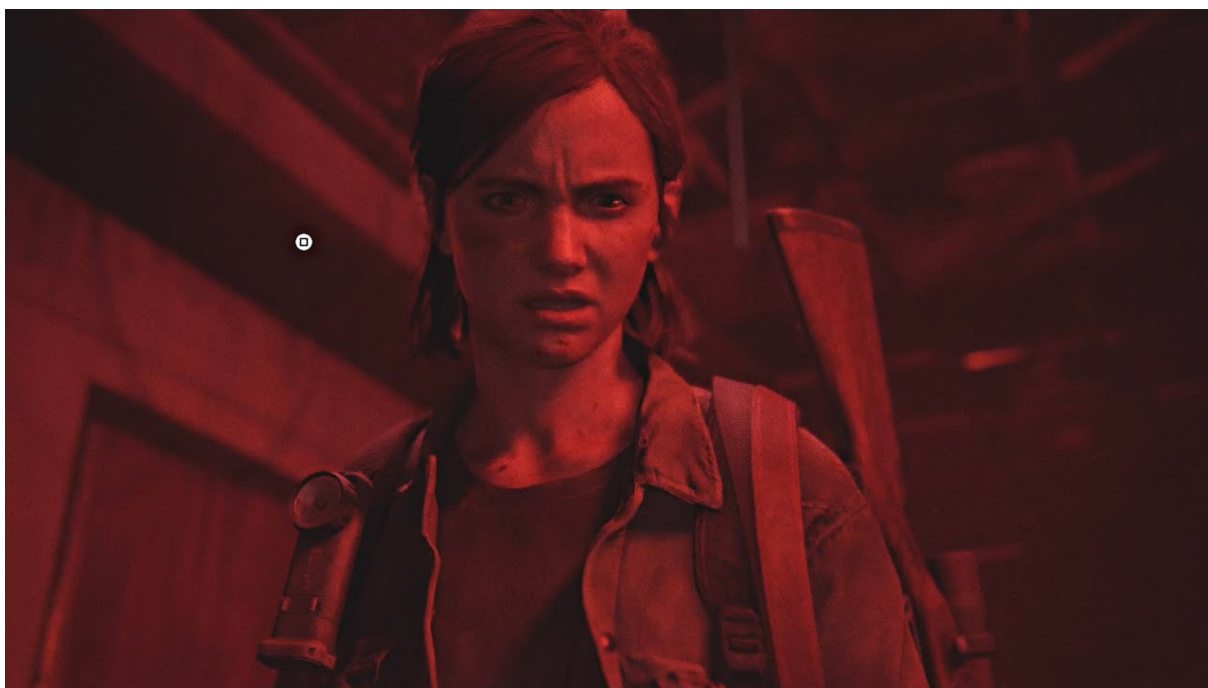
<sup>25</sup> „Pojem imerze znamená ponoření se do něčeho, pocit vtažení do určité situace, ponoření se do ní. Imerze odkazuje ke specifické technické kvalitě počítačových her (jejich imerzivnosti) a ke specifickému typu psychologického zážitku, který přinášejí svým hráčům, poněkud odlišnému od toho, co vnímáme v jiných uměních (tam hovoříme spíše o vtažení do děje, participaci, identifikaci s postavami, pocitu zaujetí apod.“ V: Bendová, Helena. *Umění počítačových her*, str. 148

<sup>26</sup> Jako příklad ludonarativní disonance uveďme jinou populární sérii studia Naughty Dog – *Uncharted*. V ní je hlavní postava Nathan Drake v narativních částech hry vtipným šarmantním chlapíkem, který pátrá po ztracených historických pokladech našeho světa. V herní částech ovšem musí hráč spolu s ním zabít stovky a stovky lidských nepřátel, aby dosáhl svého cíle, což je v přímém rozporu s Nathanovou povahou a odlehčenou náladou těchto her.

<sup>27</sup> V praxi to má ovšem více háčeků. Jednak v tom, že proplížení se herní úrovní je mnohem náročnější jak co se týče času, tak ale i hráčových schopností. Především ale při stealth přístupu ke hře hráč přichází o některé části mapy a tím i o zásoby a některé sběratelské předměty, což pro velké množství hráčů může být nepřijatelné. Bohužel v tomto směru hra své hráče příliš nemotivuje a za pacifický přístup je (kromě dobrého pocitu) nijak neodměňuje.

Ve hře je samozřejmě mnoho akčních sekvencí, kde hráč musí zabíjet, ovšem ve většině případů jsou jeho protivníci nakažení (zombies). V případě lidských nepřátel jsou vzájemné střety postavené tak, že ovládané postavy jednají z nutnosti v rámci sebeobrany. Jinak je to v případě cut-scenes, kde hra přebírá kontrolu nad postavami – respektive kdy postavy jednají samy za sebe – a kdy jsou jejich činy stále problematičtější.

Nejzajímavější moment v tomto ohledu je scéna mezi Ellie a zdravotnicí Norou, členkou Abbyina týmu, jenž se vydal vykonat pomstu na Joelovi, po které Ellie žádá informace o tom, kde se Abby nachází. Hra nutí hráče v tu chvíli mačkat konkrétní tlačítko, kdy každé zmáčknutí představuje jednu ránu ocelovou tyčí do Nořina těla. Hráč je v tuto chvíli alespoň ušetřen pohledu na mučenou Noru, když po celou dobu sleduje pouze rozhněvaný výraz Ellie. Někteří hráči by možná v tento moment raději volili volbu nepokračovat v násilí a Noru by nechali napospas jejímu osudu (stejně umírá, jelikož se s imunní Ellie nachází v infekčních sporách, tedy za pár hodin se stejně promění v nakaženého). Hra ovšem hráči nedává žádnou možnost, umučení Nory je podmínkou pro herní progres. A tak je hráč nucen opakovaně tlačítko zmáčknout, což může vyvolávat velký odpor k tomuto jednání a postavě samotné. Je to svým způsobem bod obratu v hráčově nahlížení na postavu Ellie a na její činy – pomsta a zabíjení se stávají její obsesí, která ji začíná psychicky traumatizovat i fyzicky ničit, a hráč to může svým způsobem pocítit i na sobě.



Scéna, kdy je hráč nucen mačkáním čtverečku ubít Noru.



### 3.3.1 Herní mechaniky

Výchozím bodem gameplaye je realističnost herních mechanik, smysl pro detail a celková herní imerze. Oproti prvnímu dílu jsou přidány mechaniky jako skok, možnost úhybu před nepřáteli (dodge) a také možnost se plazit. Díky tomu je celkový pohyb a pocit z ovládání postavy mnohem autentičtější. Byly přidány i takové prvky jako sražení hráčem ovládané postavy při zásahu nepřítelem na zem či nutnost vytáhnout mačkáním tlačítka nepřátelský šíp z těla postavy, aby nevykrvácela. Celkově byla vylepšena i umělá inteligence herních partnerů, kteří lépe reagují na hráčův herní přístup a jsou mu tak inteligentní oporou.

Ponoření se do gameplaye je významně posíleno i tím, že všechny mechaniky uvnitř hry nezastavují herní čas. Lehké RPG (Role Playing Games) prvky, kdy postava něco vyrábí či vylepšuje,<sup>28</sup> se odehrávají v rámci časoprostoru herního světa. Herní postava tedy může být během těchto činností kdykoli napadena nepřítelem. Obzvláště nepříjemné a nečekané je to u vylepšování zbraní – když je Ellie takto napadena poprvé, hráče přepadne pocit úzkosti a všudypřítomného nebezpečí, jelikož z předchozích hráčských zkušeností hráč ví, že tato činnost bývá v jiných hrách místem bezpečí. Jediným skutečným únikem se pro něho tak stává zastavení hry přechodem do herního menu.

Sugestivní pocit z bojů je posílen naturalistickým zobrazováním všeho druhu násilí a zabíjení – od průstřelů střelnou zbraní či ustřelených končetin, přes zásahy zbraní na blízko či údery pěstí, až po nepříjemně detailní gore animace po vybuchnutí bomby či vzplanutí molotova koktejlu. Herní designéři zabíhají až do tak hrůzných detailů, že mají animace pro vystřelený mozek na zdi či vyhrzlé vnitřnosti. Toto grafické násilí ovšem není nijak estetizováno nebo zlehčováno, spíše v hráči vyvolává pocit znechucení a odpuzení. S tím je i spojený znepokojivě autentický zvukový design, který obsahuje celou řadu nářků a zvukových projevů pomalu umírajících nepřátel včetně psů.

Herní kamera se v boji hráče snaží pohlit také změnou rámování záběru – když nastává boj se zbraněmi na blízko nebo pěstní souboj, kamera začne být velmi kinetická a jde nepříjemně blízko hrdinům, čímž ukazuje naturalismus zobrazovaného z větší blízkosti. Když hráč s postavou běží, kamera se výrazně třese a její zorné pole se zúží, což ještě více vtahuje do akce a vyvolává pocit adrenalinu.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Hráč si například může na speciálních pracovních stolech vylepšit svůj zbrojní arsenál sbíráním součástek či v menu batohu vylepšit pomocí léků dovednosti své postavy nebo vytvářet z nalezených surovin nejrůznější předměty jako lékárníčky, bomby, náboje a další.

<sup>29</sup> V roce 2021 vyšel velký update pro novou generaci herních konzolí Playstation 5, který kromě grafického vylepšení a stabilních 60 FPS přinesl i tzv. haptickou odezvu, kdy tlačítka na herním ovladači pro míření a střelení kladou odpor, což je dalším výrazně vtahujícím prostředkem.

Nejvíce autentickým prvkem gameplaye, na kterém si hráč otestuje všechny herní mechaniky, jsou ovšem samotní protivníci a jejich umělá inteligence.



Ukázky z gameplaye z perspektivy Ellie.



Ukázky fyzických dopadů pomsty na Ellie.

### 3.3.2 Umělá inteligence lidských nepřátel

Primárním cílem tvůrců bylo také lidské nepřátele co nejvíce „polidštit“, aby jejich zabíjení bylo nelehkou a nepříjemnou činností, která nutí hráče jeho herní chování reflektovat. Hra nijak hráče neodměňuje za eliminace nepřátel v podobě zkušenostních bodů či nového vybavení, jako to bývá u tohoto typu her obvyklé. Nepřátelé jsou inteligentní a mají často specifické lidské vlastnosti, díky kterým nejsou pouze anonymní masou na odstřelení, ale působí jako reálné postavy věrohodně zapadající do daného světa.

Nejdůležitějším prvkem v tomto ohledu je to, že úplně každý z nich má své jméno. Všechny herní levely s lidskými protivníky jsou obývány skupinami nepřátel, které se navzájem znají, spolupracují spolu a konverzují spolu. Z jejich dialogu můžeme vyslechnout, že je trápí běžné věci – jejich rodinní příslušníci jsou nemocní, mají strach z nadcházející války, mají city pro někoho jiného. Když hráč v tichosti zabije jednoho z nich, po chvíli ho ostatní začnou (kvůli tomu, že se jim neozve či nezahvízdá zpět) hledat a volat jeho jméno. Jejich reakce se postupně stupňuje od nervozity až po strach a předtuchu, že se s dotyčným něco stalo. Když naleznou jeho tělo, nepřejdou pouze do bojové pohotovosti, ale mají i specifickou emocionální reakci. Někdo začne být agresivní a na hráče po odhalení bezhlavě útočit, jiný truchlí a pláče, další má strach a spíše se schovává.

Při boji spolu protivníci úzce spolupracují, neustále na sebe mluví, dávají znát své úmysly a informují se o poloze hráče. Reagují na to, když hráč vystřelí zásobník své zbraně nebo si ji zrovna přebíjí. Snaží se jej oběhnout či přepadnout v přesile. Pokud nepřátele zraníte a tím odzbrojíte, mají různé emocionální reakce – někteří prosí o milost, jiní nadávají, další přijímají svůj osud a s hrdostí vyzývají, ať je hráč zabije.

Protivníci se odlišují i způsobem boje podle své frakce. Například WLF je spíše vojenskou organizací spoléhající hlavně na střelné zbraně a komunikující vojenským způsobem. Mají také nový herní prvek v podobně cvičených psů, kteří jsou schopni hráče vyčmuchtat a napadnout. Snaha o „polidštění“ se projevuje i zde, poněvadž každý pes je přiřazen k určitému psovodovi, ke kterému má vztah. Když vojákovi zastřelíte psa, reaguje podobně emocionálně, jako když eliminujete jeho kolegu. Psy také nad svými pány truchlí, kňučí a očuchávají je. Oproti tomu seraphites používají úplně jinou neverbální komunikaci v podobě loveckých hvizdů, kterým hráč spolu s herními postavami zpočátku nerozumí. Jsou mnohem agresivnější a pudovější, útočí spíše zbraněmi na blízko a luky a šípy.

Vnímání protivníků jako reálných lidí je také podpořené jejich nesmírně realisticky vypadajícím grafickým zpracováním, které se v míře detailu a specifických fyzických atributů téměř vyrovnává postavám vedlejším i hlavním.

### 3.3.3 Cut-scenes

Filmové sekvence jsou vyprávěny velmi sofistikovanou prací s výrazovými prostředky, přičemž středobodem všech těchto scén jsou hlavní postavy, které filmová kamera neopouští, ale naopak zkoumá jejich tváře. Cut-scenes nerozvíjí děj a nepředávají informace a emoce pouze pomocí dialogu a akce. Díky stále se zdokonalující technologii Motion Capture se herci mohou vyjadřovat i skrze jinak výhradně filmové herecké prostředky jako jsou jemná gesta, pohledy či pomlky. Toho využívají i sekvence v TLOU2, které disponují výrazným režisérským vedením herců a silnými hereckými výkony.

Hra též obsahuje dialogové pasáže, které sice nesplňují kritéria cut-scenes, jelikož hráč ovládá herní postavu, mají ovšem často podobnou funkci. Jedná se o příběhové části herních úrovní, kdy hráčova postava vede dialog se svým kooperačním partnerem. Někdy tyto dialogy přejdou do tzv. volitelných konverzací, kdy hráč musí zmáčknout tlačítko, aby se dialog spustil. Tvůrci tyto momenty využívají k tomu, aby mohli komentovat i sociální a náboženská témata hry. Lev například (v herní úrovni *Nebeský most*) mluví nejen o své zkušenosti trans-chlapce ve fanatické matriarchální sektě, ale také vysvětluje jejich náboženský kontext – jak se pro něj vnímání jejich ideologie změnilo po smrti zakladatelky sekty, a jak její následovníci překrucují slova jejich prorokyně. Lev si stěžuje, že konání jeho lidí s náboženskými texty nemá již nic společného, a obhajuje tak, že samotné náboženství Seraphitů špatné není.



Ukázka z milostné cut-scene mezi Dinou a Ellie



### 3.3.4 Level design

Všechny herní úrovně s nepřáteli jsou designéry navrženy tak, aby hráč měl možnost volit mezi různými herními přístupy – od zmíněného pacifického, kdy se hráč může díky dávce trpělivosti danou lokalitou propížit bez povšimnutí, přes taktický (stealth), kdy v tichosti systematicky likviduje nepřátele a případně nastražuje pasti, až po otevřeně bojový-konfrontační. Často se samozřejmě stává, že nastává kombinace všeho, jelikož nepřítel hráče odhalí, a tak se hráč musí úrovní násilím a zabíjením probít (případně má možnost tento úsek hry v herním menu zopakovat, pokud chce být věrný pacifistickému stylu hraní).

Herní levely se liší jak svou velikostí, tak i charakterem a náladou. Jejich celkový nádech, tzv. world build,<sup>30</sup> odpovídá charakteru post-apokalyptického světa, do které je děj hry zasazen. Všechno je tedy opuštěné, rozbořené, vyrabované a zarostlé divokou přírodou. Ovšem design jednotlivých úrovní se podřizuje duševnímu rozpoložení postavy, za kterou hráč právě hraje. Například v Ellie rovině levely prvního dnu v Seattlu jsou mnohem otevřenější, vzdušnější a slunečnější, také obsahují spíše exteriéry.<sup>31</sup> Není zde také tolik nepřátel a rozvíjí se zde vztah Ellie a Diny (například již zmíněna scéna hraní na kytaru).

To se ovšem postupně mění, jak Ellie stále více propadá touze po pomstě. Levely se začínají zmenšovat a komplikovat do více vertikálních úrovní, přibývá nepřátel i temných interiérů a rozbořených částí města, které zachvacuje záplava. Počasí se mění ve stále větší nepropustnou bouři. Proměna nastává i v nasvícení herního prostředí, které se stává čím dál více kontrastním a pochmurným. V závěru této pouti už není možné pro Ellie cestovat po svých, a tak musí ukořistit člun (nový herní prvek). Vše vrcholí až apokalyptickým výjevem, kdy je Ellie při příjezdu do akvária za hřmění bouřky a dramatické hudby vržena vysokou vlnou do rozbouřeného oceánu, kdy musí při vyplavání na pevninu bojovat o svůj holý život.

Dalším názorný příkladem cíleného designu představují herní levely ze seraphitského ostrova, ze kterého Abby s Yarou zachraňují Lva, zatímco začíná krvelačná mašinérie finální bitvy mezi vlky a seraphites. Tyto úrovně jsou záměrně velké a epické, aby hráč pocítil válečný masakr v co největším měřítku. Celý ostrov postupně pohlcuje požár a Abby s Levem se musí nejdříve propížit a poté na koni ujíždět válečnou vřavou, kde už ani není jasné, kdo patří k jaké frakci.

---

<sup>30</sup> Tak nazývá celkový charakter herního světa Mark Brown ve svém video-eseji o level designu a vyprávění. Brown, Mark. Gamemaker's toolkit. *How Level Design Can Tell a Story*. [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o>

<sup>31</sup> Dokonce hra v jedné části nabízí i otevřenou mapu, kde hráč může plnit úkoly v různém pořadí a prozkoumat lokace, které nepodmiňují další postup. To je na sérii *The Last of Us* poměrně neobvyklé, jelikož jejich herní úrovně jsou spíše uzavřené, koridorového typu, kdy hra poměrně jasně hráče prostředími naviguje.

### 3.3.5 Environmentální a hyper-textuální storytelling

Hra nám nejvíce prozrazuje o okolním světě a jeho frakcích skrze tzv. *environmentální storytelling*, tedy jednotlivé elementy herní úrovně jako jsou například nápisy a nákresy na zdech odhalující kulturu skupin obývajících tato místa. Specifická prostředí – jako je kupříkladu židovská synagoga –, kde se Dina rozovídá o své víře, zase prohlubuje minulost jedné z důležitých postav. WLF stadion, kde sídlí Abby a její skupina, zase vypovídá o vyspělosti tohoto společenství, seraphitské svatyně a obydlí popisují rurální a primitivní způsob jejich života odmítajícího vymoženosti starého světa jako elektřina či vysílačky.

Nejčastěji se právě skrze environmentální vyprávění hráč spolu s protagonistkou poprvé seznamuje s novým uskupením. Například Ellie je prvně konfrontována se Seraphites, když najde jejich rukou rituálně zavražděné WLF vojáky. Všichni jsou oběšeni a jejich krev jsou na zdech nakresleny náboženské symboly jejich rivalského hnutí. Často jsou tyto projevy náboženské nebo násilné povahy, aby v nepříteli a potažmo hráči vyvolaly strach.

Environmentální vyprávění v hráči také vzbuzuje určitá očekávání a napětí, jelikož často předpovídá konfrontaci. Nejlepším příkladem je nejnapínavější a nejhorrorovější level, kdy Abby musí najít lékařské vybavení v suterénu nemocnice, kde byli v první den pandemie hospitalizováni první nakažení pacienti. Celé prostředí je uvaleno do tmy a je poseto různými masami organické hmoty houbové infekce, lidskými ostatky a krvavými skvrnami. Hráč s Abby musí nahodit elektřinu a postupně objevovat hrůzy, které se na tomto izolovaném oddělení odehrály v den rozbřesku nákazy. Když Abby nalezne obrovskou díru v organické hmotě a a v blízkosti ní i vypáčené mohutné ocelové dveře, které sama před chvílí otevřít nedokázala, je jasné, že ji čeká konfrontace s velkým nakaženým.<sup>32</sup>

TLOU2 také vypráví příběhy svého herní světa *hyper-textuálně*, tedy skrze různé písemné artefakty jako dopisy, vzkazy a deníkové zápisy, které hráč může v herním světě nalézt a prozkoumat. Je to další způsob narace, kterým hra představuje a rozšiřuje povědomí o uskupeních svého světa. Například o poslední otrokářské skupině Rattlers se hráč spolu s Abby může dozvědět skrze zprávu přeživšího, který raději spáchal sebevraždu, než aby spadl do spárů této frakce. To v hráči také vytváří určitou tenzi a podezření, že se něco špatného stane.

Skrze tyto dokumenty se hráč také může dočíst o nejrůznějších příbězích a osudech dalších přeživších. V drtivé většině se jedná o velmi smutné osudy, které

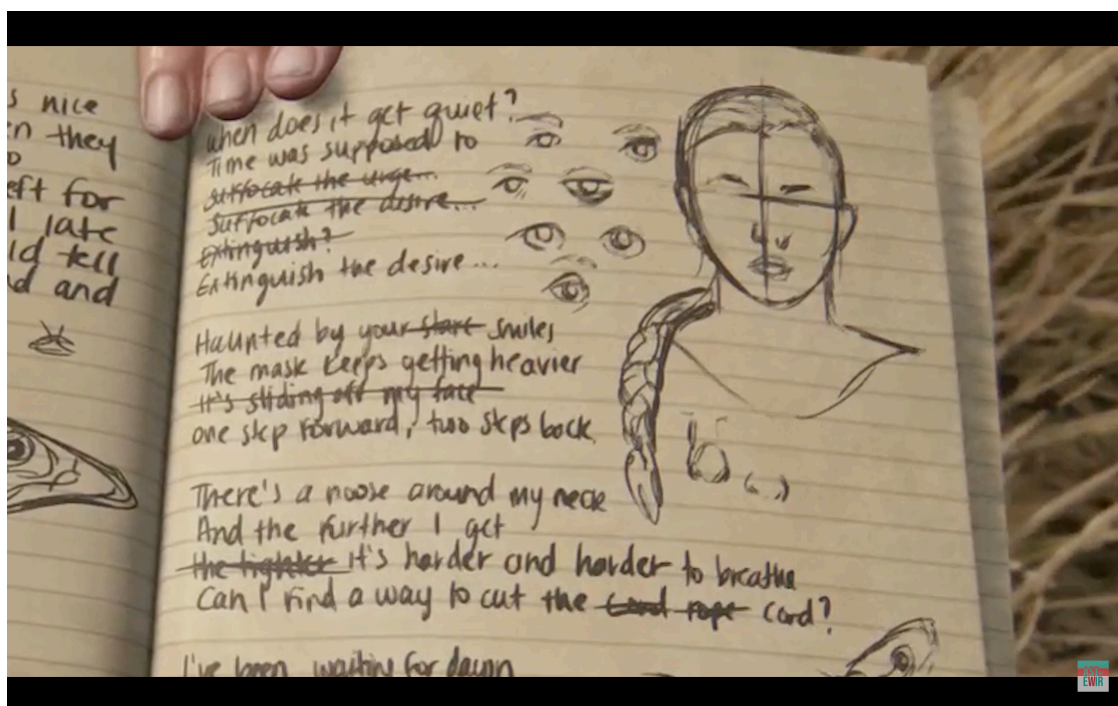
---

<sup>32</sup> Tzv. Rat Kingem, herním bossem, který se skládá ze dvou částí, které hráč musí postupně zabít.

potvrzují krutost a násilnost tohoto post-apokalyptického světa, kde platí pravidlo silnějšího a kde smrt může číhat na každém rohu.<sup>33</sup>

Speciálním hyper-textuálním zdrojem je také Elliin deník, který buď svými zápisy vypráví o vynechaných částech v ději nebo externalizuje její pocity. Deník obsahuje jak její výtvarně krásné nákresy, tak ale i zápisy a dokonce básně, které poetickým jazykem mluví o jejích emocích. Vše se týká téměř výhradně Joela nebo Abby, o nichž během hraní přibývá stále více příspěvků, což opět v hráči zintenzivňuje pocit dívčiny posedlosti. V deníku se také vyskytují nákresy můr. Ty se objevují i v animaci, kde krouží kolem osamělého světla, když se hra po spuštění načítá. Jedná se o symbol, který je spojen s Joelem a také s jedním z hlavních témat hry – vykoupením. Obě ženské hrdinky se nakonec uchylují v té vší temnotě právě k hledání světla.

TLOU2 mimo jiné vypráví své příběhy i pomocí úvodní obrazovky po načtení hry (obrazové přílohy v úvodu a závěru této práce). Před dohráním hlavního příběhu je na obrazovce člun v mlžném oparu na moři, na němž na konci hry odjede Abby s Levem. Po dohrání hry se tato obrazovka změní na člun na prosluněné pláži, za nímž se tyčí amfiteátr, o němž světloňošové mluvili přes vysílačku s Abby jako jejich novém shromaždišti na Catalina Island. Herní designéři nám tímto způsobem naznačují, že se Abby po finálním souboji s Ellie podařilo s Levem světloňoše doopravdy najít. Samotná úvodní obrazovka hry se tak stává hyper-textuálním prostředkem vyprávění, který nejprve funguje jako svého druhu flashforward a později jako nápověda ohledně osudu Abby a Lva.



Ukázka z deníku Ellie, která poukazuje na její posedlost Abby.

<sup>33</sup> Hezký moment také nastává ve chvíli, kdy Ellie nalezne v Abbyině skrýši její dopis Owenovi – Abby v něm píše o tom, že viděla puntíkaté lachtany. Ellie nemůže tušit, o čem to píše, ovšem divák přesně díky Abbyině perspektivě ví, na co Abby naráží.

## ZÁVĚR



Změněná titulní obrazovka hry po dohrání hlavního příběhu.

Cílem této práce bylo prokázat, že příběh videohry *The Last of Us Part II* a struktura jeho vyprávění jsou úzce provázané nejen s tématy videohry, ale především také se samotnými aspekty gameplaye.

Pomocí naratologické analýzy bylo vysvětleno, jak se hlavní témata hry – nekonečný kruh násilí, zabíjení a pomsty, ale také odpuštění a vykoupení – propadla do způsobu zpracování herního příběhu. Autoři hry tyto témata dokládali a rozvíjeli na dvojici hlavních hrdinek a zvolili záměrně komplikovaný syžet, který fabuli předkládá nelineárně a ve dvou perspektivách. Je to z toho důvodu, aby hráč byl v neustálém dramatickém napětí, a také aby s herními postavami během hraní co nejvíce empatizoval a zároveň na ně pohlížel i s jistým kritickým odstupem. Právě díky změnám v perspektivě a práci s nelinearitou umožnili herní vývojáři hráčům nahlédnout na osudy obou hlavních hrdinek v obrovské komplexitě. Rovina Ellie dala hráčům v zhuštěném čase zakusit především sebedestruktivní povahu pomsty a v závěru hry i sílu odpuštění, zatímco Abbyina rovina předložila zejména důsledky dokonané pomsty navozující existencionální prázdnotu a následnou potřebu Abby po vykoupení.

V podkapitole o ludonarativních prvcích byly analyzovány podstatné herní výrazové prostředky tohoto herního titulu. Herní mechaniky TLOU2 se řídí principem co největší autentičnosti a naturalismu, aby hráč mohl zabíjení „pocítit“ a na základě toho i reflektovat své herní chování a následně i chování samotných postav. Umělá inteligence lidských nepřátel se proto snaží protivníky co nejvíce polidštit, aby nefungovaly pouze jako anonymní masa, ale působily



jako skutečné bytosti, jejichž zabíjení má své konsekvence. Cut-scenes svou sofistikovanou režii (spolu s technologickou úrovní hry) nevypráví příběh pouze skrze dialog a akci, ale také skrze jemná gesta, pohledy a pomlky. Level design umožňuje hráčům omezenou svobodu volby, kdy nemusí nepřátele nutně zabít. Svou velikostí, charakterem a náladou odráží architektura úrovní také emocionální rozpoložení hrdinek v daném úseku narativu. Environmentální a hyper-textuální storytelling zase hlavní příběh rozšiřuje o sekundární vyprávění, zejména pak vysvětluje kontext a fungování jednotlivých společenství herního světa. Deník vedený Ellie naopak dává možnost nahlédnout do její vnitřního světa. Analýza těchto prvků dokázala, že všechny tyto složky nejsou pouze součástí a „v souladu“ s herním narativem (neobsahují ludonarativní disonanci), ale že herní příběh dotvářejí a tématicky rozpracovávají.

Spektrum způsobů, jakým zkoumat *The Last of Us: Part II* se touto prací ovšem nijak nevyčerpalo. Zajímavé je pro TLOU2 například to, jak její autoři zobrazují a reprezentují menšiny – a to jak ty náboženské a kulturní, tak i ty s rozdílnou sexuální orientací a identitou. Nebo jak hra zobrazuje a reprezentuje ženské hrdinky v tomto post-apokalyptickém herním světě (jak si například v obou případech všímá a naznačuje Michal Böhm v již zmíněném textu pro časopis Cinepur).<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> „Ve hře [TLOU2] nejsou příslušníci menšin nikterak zvýhodněni, naopak si vůči nim tvůrci neberou žádné servítky – vykreslují je stejně jako všechny ostatní, tedy s jejich negativními charakterovými rysy a zabijáckými instinkty. Dominantní zastoupení mají v *Last of Us* ale ženy, které jsou nejen hybatelkami děje hry, ale v několika případech i vůdčími osobnostmi organizovaných společenství. [...] Tvůrci rozhodně nevycházejí z představy, že by lidská společnost byla mírumilovnější, kdyby jí vládly ženy. V žádné jiné hře se nesetkáme s takovým množstvím explicitního násilí na ženách, které přitom páchají samy ženy.“ Böhm, Michal. „Člověk člověku zombíkem: *The Last of Us Part II*“. *Cinepur*. 2020, s. 25.

## AUTORŮV EPILOG

Mou hlavní motivací pro napsání této práce byl silný pocit, který jsem měl, když jsem *The Last of Us Part II* dohrál poprvé. Uchvátilo mě, do jaké hloubky a míry sugestivnosti může videohra promlouvat ke svým uživatelům – hráčům. Jak je může nutit reflektovat jednání postav i své herní chování. Nikdy by mě nenapadlo, že bych se v akční bojové hře vyhýbal soubojům a zabíjení nepřátel, protože mi to bylo nepříjemné. Později jsem také začal obdivovat to, jakou odvahu tvůrci měli, když rozhodli, že děj pokračování „jedničky“ – pro milióny hráčů tolik adorované – povedou tímto směrem a doženou milované ústřední duo prvního dílu před zodpovědnost za své minulé činy. Nešli za vidinami zisku a jednoduchého fan-servisu, šli za svou nekompromisní vizí.

Právě tato tvůrčí odvaha pro mě byla velmi inspirativní. Zpočátku jsem byl také naštvaný jako spousta fanoušků této série, že tvůrci hlavní postavu Joela zabili v prvních dvou hodinách hraní a ještě k tomu takto brutálním a podivným způsobem. Stejně jako Ellie jsem jej chtěl pomstít a Abby zabít. Také jsem se cítil být zrazený, že jsem za Abby musel v počátku hry hrát. O to větší frustraci mi pak tvůrci nadělili, když jsem byl nucen za „záporačku“ hrát. Nechtěl jsem, dokonce jsem i herní ovladač na pár dní odložil. Nakonec jsem ale čistě ze zvědavosti začal ve hře pokračovat a Abby poznávat. I přes to, že se mi její příběh nezdál tak silný a detailní jako ten Ellie (samozřejmě to bylo dáno i tím, že jsem měl k postavě Ellie vybudovaný vztah už z prvního dílu této herní série), tak jsem si nakonec i k Abby svou cestu postupně našel.

Když nastal moment, kdy jsem musel s Abby bojovat proti Ellie, byl jsem opravdu rozpolcen a napjat zároveň. Konfrontace ve mě vyvolávala smíšené pocity, které jsem u žádné jiné hry neměl. A pak tento boj nastal ještě jednou – v závěru hry – ale tentokrát jsem ovšem ovládal Ellie. Ambivalentní pocity ještě více zesílily. Po dohrání hry na mě padla velká těžkost a musel jsem o ní dlouhé dny přemýšlet.

Tato nutnost přemýšlet o tématech a postavách této videohry mě donutila k tomu si ji zahrát znovu. Při druhém průchodu hrou jsem ještě více ocenil tvůrčí rozhodnutí a celkovou výstavbu hry, přesto jsem si přál, abych si ji mohl zahrát zase „poprvé“. A v konečném důsledku mě dovedla i k tomu o ní napsat svou bakalářskou práci.

Na TLOU2 nejvíce oceňuji propojení filmového a herního průmyslu skrze komplexní narativ řešící složitá morální dilemata. Zároveň jsem toho názoru, že videohry představují stále ne zcela probádané území, které mě jako filmaře velmi přitahuje a kterému bych se rád jednou i kreativně věnoval.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Literatura

Bakeer, Dinah – Bradley, Joshua – Gross, Halley. *The Art of The Last of Us Part II*. Milwaukee: Dark Horse Books, first edition, 2020. ISBN: 978-1-50671-376-2. 200 stran

Bendová, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, první vydání, 2019. ISBN: 978-80906751-9-6. 112 stran

Bendová, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, první vydání, 2016. ISBN: 978-80-7331-421-7. 354 stran

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN: 0-299-10170-3. 370 stran

Bordwell, David. *Poetics of Cinema*. New York: Taylor & Francis, 2008. ISBN: 0-415-97778-9

Bordwell, David - Thompson, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Přeložila: Petra Dominková, Praha: NAMU, první vydání, 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6

Fullerton, Tracy. *Workshop herního designu: průvodce tvorbou inovativních her*. Přeložil: Daniel Dolenský, Praha: NAMU, první vydání, 2021. ISBN: 978-80-7331-568-9. 525 stran

### Příspěvek v periodiku

Böhm, Michal. „Člověk člověku zombíkem: *The Last of Us Part II*“. *Cinepur*. 2020, roč. 29, č. 131, s. 24-25

### Internetové články

Dick, Brendan Paul. *The Last of Us 2 Breaks game of the Year Record*. [online]. 2021 [cit. 4. 8. 2022]. Dostupné z: <https://gamerant.com/the-last-of-us-2-game-of-the-year-record/>

Yin-Poole, Wesley. *Crunch once again in the spotlight after damning report on The Last of Us 2 developer Naughty Dog*. [online]. 2020 [cit. 4. 8. 2022]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/crunch-once-again-in-the-spotlight-after-damning-report-on-the-last-of-us-2-developer-naughty-dog>

## **Video-eseje**

Brown, Mark. Gamemaker's toolkit. *How Level Design Can Tell a Story*. [online]. 2020 [cit. 5. 8. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o>

Uživatel LegacyKillaHD. *The People Vs. The Last of Us Part 2 - A Messy Story, Fan Outrage & A Very Naughty Dog (Review)*. [online]. 2020 [cit. 4. 8. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WTDJJ5VIZ0A>