

# **Aplikování scenáristických postupů při tvorbě videoherního příběhu**

Michail Nenkov

---

Bakalářská práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Michail NENKOV**  
Osobní číslo: **K09213**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Aplikování scenáristických postupů při tvorbě**  
**videoherního příběhu**

**2. Praktická část:**  
**Krátký hraný film, délka minimálně 10 min., režie**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

**Rozsah práce:** minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

**Formální podoba:** 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

**Pokyny k vypracování:** prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

### 2. Praktická část:

**Výstupní dílo:**

**3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) ságraficky upraveným bookletem,**

**1 ks MiniDV SD/HD,**

**1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v**

křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách),

1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu),

3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě a jeden výtisk dialogové listiny.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání AV prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**McKee, Robert. 1997. Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting : It Books, 1997**

**Syd Field. 2005. Screenplay: The Foundations of Screenwriting : Delta 2005**

**Ian Bogost. 2007. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames : The MIT Press 2007**

**Monaco, James. 2004. Jak číst film. Praha : Albatros, 2004.**

**Jenkins, Henry. 2004. Game Design as Narrative Architecture : The MIT press, 2004.**

Vedoucí bakalářské práce:

**doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

**30. listopadu 2012**

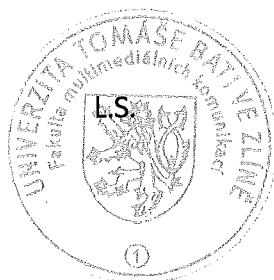
Termín odevzdání bakalářské práce:

**14. května 2013**

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



*Nemeškal*  
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 12.5.2011 .....

.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

<sup>2)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

<sup>3)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Práce se zabývá obecnou problematikou psaní pro médium videoher. Uvádí kontext videoherního příběhu a jeho vývoj. Zkoumá specifika herního média z narativního hlediska a možnosti aplikování běžných scenáristických postupů na interaktivní a nelineární struktury moderních her.

Klíčová slova:

hry, videohry, příběh, scenáristika, počítačové hry

## **ABSTRACT**

The thesis deals with the general topic of writing for videogames. It summarizes the context and developments in videogame narrative. It looks closely at the specifics of the game medium and the possibilities of using film screenwriting methods on the interactive and non-linear structures of videogames.

Keywords:

games, videogames, narrative, screenwriting, computer games

Chtěl bych na tomto místě poděkovat doc. MgA. Janě Janíkové, ArtD., vedoucí mé bakalářské práce, za příležitost zabývat se tímto, pro mě osobním, tématem, za shovívavost a vedení. Dále bych rád poděkoval své rodině za poskytnutí nejlepších možných podmínek pro vznik této práce.

Věnováno mému dědečkovi, který zemřel v době, kdy tato práce vznikala.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

V Brně, 12.5.2013

# OBSAH

<b>Obsah.....</b>	<b>8</b>
<b>Úvod.....</b>	<b>9</b>
<b>1 Dvojí žánrovost herního příběhu .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 Problematika žánru .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Žánrové dělení videoher .....</b>	<b>12</b>
<b>1.3 Žánr a milieu .....</b>	<b>13</b>
<b>1.4 Dvojí žánrovost.....</b>	<b>14</b>
<b>2 Budování herního příběhu.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Předpoklady pro vyprávění .....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Události .....</b>	<b>16</b>
<b>2.3 Vypravěčské funkce .....</b>	<b>17</b>
<b>2.4 Topologická struktura herního vyprávění .....</b>	<b>18</b>
2.4.1 Model růžence .....	19
2.4.2 Rozvětvená narace .....	19
2.4.3 Model pout'ových atrakcí .....	20
2.4.4 Topologie stavebních kostek .....	20
<b>2.5 Praktické využití topologie .....</b>	<b>20</b>
<b>3 Význam interakce pro příběh .....</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Jednatelství.....</b>	<b>22</b>
<b>3.2 Interaktivita vs. jednatelství v praxi .....</b>	<b>22</b>
<b>4 Budování postav .....</b>	<b>24</b>
<b>4.1 Motivace postav.....</b>	<b>24</b>
<b>4.2 Vedlejší postavy a jejich dialogy .....</b>	<b>25</b>
<b>Závěr.....</b>	<b>27</b>
<b>Seznam použité literatury .....</b>	<b>28</b>



## ÚVOD

Účelem této práce je porovnat filmové a herní vyprávění, vytvořit přehled problematiky herního příběhu a na něj navázat úvahami o způsobech, kterými lze adaptovat metody tvůrčího psaní pro film a televizi na médium videoher. Výstupem by měla být sada doporučení pro úspěšnou adaptaci řemesla filmového scenáristy. Za tímto účelem budu analyzovat především zahraniční texty z oboru game studies (popsaný dále v úvodu), a porovnávat je s populárními texty o filmu, především o filmové scenáristice. Předpokládám znalost terminologie z oblasti mediálních studií a scenáristiky, a určité zkušenosti s herním médiem. V úvodu se pokusím vysledovat kde mají videohry své místo ve spektru narativních médií a připravit teoretický základ pro bližší zkoumání herních příběhu s důrazem na jejich tvorbu.

Pro účely tohoto textu budu nahlížet na hry jako na pokračovatele tradice narativních médií a zkoumat je stejnými prostředky, jakými se analyzují film, divadlo a literatura. Zdá se to být z velké části intuitivní - ostatně snad každý, kdo přišel do styku s moderní podobou videoher, může souhlasit, že herní médium má tendenci vyprávět příběhy podobné filmovým. Akademické kruhy zabývajícími se hrami se však na správnosti tohoto přístupu nemohou shodnout. Tato neshoda je kořenem dobře popsaného<sup>1</sup> konfliktu, který má dva protipóly - narativismus<sup>2</sup> a ludologii. První jmenovaná strana je zastoupena především oborem mediálních studií, který má zájem o to adaptovat své poznatky o zaběhnutých narativních médiích a přivlastnit si tuto neobdělanou půdu, jakožto pokračovatele jejich tradice, popřípadě chce na hry nahlížet jako na transmediální vyprávění (transmedia storytelling<sup>3</sup>). Na straně druhé stojí zcela nový humanitní obor, nedvojsmyslně pojmenovaný Game Studies, založený výhradně za účelem studia nového, sice částečně derivativního, ale stále dostatečně odlišného, média videoher.

---

<sup>1</sup> FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too.

<sup>2</sup> Ibid., str. 2 – Frasca rozlišuje mezi naratologií a narativismem. V tomto textu adoptuji jeho terminologii.

<sup>3</sup> JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling.

První strana konfliktu tedy razí přístup akcentující narativní potenciál her, a za hlavní oblast vyžadující zkoumání považuje unikátní nelineární narativní struktury, které hry generují tím, že umožňují interaktivitu s konzumentem - hráčem. Někteří teoretikové zastávají názor, že pouze zdokonalením schopnosti her vyprávět obdobně silné příběhy jako film a literatura, má toto médium šanci se vymanit z adolescentní fáze svého vývoje<sup>4</sup>. Kritici narativismu, mj. Espen Aarseth<sup>5</sup> a Markku Eskelinen<sup>6</sup>, varují, že přístup jako je tento má tendenci znevažovat význam interakce a "hraní" a popisovat hry pouze skrze jejich naraci. Reprezentují tak druhou stranu, která prosazuje zkoumání her mimo kontext klasických narativních médií. Aarseth, ve své knize *Cybertext*, nabízí jako lepší pozadí pro zkoumání her a jejich vyprávění ergodickou literaturu - mj. hypertexty a gamebooky, tedy texty, u kterých musí čtenář vyvinout netriviální úsilí aby došel k jejich konci<sup>7</sup> (Aarseth). Vzniká tak rámec zkoumání, ve kterém se akcentuje význam interakce a nelinearity a který popisuje vliv právě těchto odlišujících vlastností na prožitek konzumenta, v neposlední řadě skrz specifické struktury vyprávění.

Tato cesta zkoumání má, podle mého názoru, potenciál přinést skutečně nové poznatky o podstatě her a jejich vyprávění a je objektivně správnějším přístupem, než nahlížet na hry jako na interaktivní kino. To ale neznamená, že poznatky filmové vědy nejsou aplikovatelné na praktickou stránku tvorby herního vyprávění. Stále ještě nejpopulárnějším způsobem jak ve hře odvyprávět větší kus příběhu, alespoň mezi tvůrci, je použití neinteraktivních pasáží<sup>8</sup> (angl. cutscene). Jedná se o krátkou, zpravidla maximálně několikaminutovou animovanou pasáž, sloužící k expozici prostředí a postav, vylíčení děje, a posuvům v čase vyprávění. Jak je zřejmé z názvu, tyto pasáže jsou neinteraktivní, nebo je v nich interaktivita značně omezená, což je dostatečně odlišuje od herních pasáží a umožňuje tím nenásil-

---

<sup>4</sup> MAJEWSKI, Jakub. *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, str. 5

<sup>5</sup> AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*.

<sup>6</sup> ESKELINEN, Markku. *The Gaming Situation*.

<sup>7</sup> AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature.*, str. 1

<sup>8</sup> VOLF, Radek. *Způsoby a možnosti tvorby neinteraktivních scén v počítačových hrách*, str. 13

nou změnu reprezentace, hlediska a míry subjektivity, a formálně je tak přibližuje filmu. Neexistuje tedy jediný důvod proč by se tyto pasáže neměly řídit podle pravidel filmové řeči a dramaturgie. V praxi tomu tak ale často není, ať už z důvodu omezeného rozpočtu, nedostatečně odborného uměleckého vedení, nebo z milného přesvědčení, že filmovou řečí není třeba se zabývat.

Pasáže interaktivní, tedy ty, ve kterých má hráč pod kontrolou aktéra, a tím i posun ve vyprávění, se nedají vyčerpávajícím způsobem popsat pomocí analytických nástrojů filmové teorie. Styčných bodů je nicméně dostatek, a v následujících kapitolách se jimi budu podrobně zabývat.

# 1 DVOJÍ ŽÁNROVOST HERNÍHO PŘÍBĚHU

## 1.1 Problematika žánru

Filmová věda se, i přes svoji skoro staletou tradici, stále neúspěšně potýká s nelehkým úkolem definitivní kategorizace vši filmové tvorby do konečného počtu žánrů. Koncept žánrů byl přijat širokou veřejností i průmyslem a funguje na oboustranné dohodě o tom, co od kterého žánru očekávat<sup>9</sup>. Některé žánry vznikly remediací existujících z divadelní a literární tradice, většina se však zrodila při objevování specifik filmového jazyka. Neexistuje neměnná definice toho co žánr je, ani kde mají jednotlivé žánry své hranice - je možné se pouze mluvit o tom co patří do konvencí jistého žánru a co ne. Ony žánrové konvence navíc mohou diktovat nejen téma nebo ikonografii filmu, ale i syžet, způsob střihu, osvětlení aj.<sup>10</sup> Existují obecné žánry jako např. komedie, které neurčují téma filmového příběhu, pouze slibují určitý druh zážitku<sup>11</sup>, stejně jako existují i úzce definované žánry jako je western, které předkládají velmi specifický zážitek nevystupující příliš z estetického rámce, ikonografie, tempa i filosofie starších, tento žánr definujících filmových děl.

Mimo jiné z těchto důvodů jsou žánry špatně uchopitelné filmovou teorií a i když existuje velký počet teorií pokoušejících se o empirické pojetí žánrového dělení, nejefektivnějším zdá se být zavedený přístup, umožňující divákovi se orientovat na trhu, a filmovému producentovi kvantifikovat data o návštěvnosti a sledovat divácký zájem o různé žánry v čase.

## 1.2 Žánrové dělení videoher

Stejná, ne-li složitější, je situace žánrového dělení u videoher. Jako příklad poslouží 6 populárních herních žánrů současnosti: střílečky z pohledu první (FPS) a třetí osoby, role-playing games<sup>12</sup>, dobrodružné hry, strategie v reálném čase, a simulace. Každý z těchto žánrů popisuje jiný aspekt herního média - od vizuálního pojetí, přes téma a způsob inter-

---

<sup>9</sup> SCHATZ, Thomas. *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system.*

<sup>10</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu.*

<sup>11</sup> SCHATZ, Thomas. *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system.*

<sup>12</sup> překládáno nejčastěji, ale nepřesně, jako "hry na hrdiny"

akce, až po míru realismu herního světa. Toto žánrové dělení není příliš účinný nástroj pro popis herního spektra, je však přesto marketingově účinné a veřejností akceptované. Klíčem k porozumění tohoto dělení může být podle Marka Wolfa<sup>13</sup> už vzpomínané pojetí žánru jako vymezení určitého druhu zážitku. Wolf tvrdí, že zážitek z hráčské interakce je centrálním principem pro dělení videoher, silnějším než ikonografie a tematika, tradičně definující žánry filmové.

Wolf v tomto svém tvrzení není sám. Souhlasí s ním i Thomas Apperley<sup>14</sup>, který píše, že interaktivita, neboli způsob jakým je hra hrána, nikoli sledována, je společným znakem všech her. Definování žánrů interaktivity tak může být prospěšnější cestou jak bádát o herním médiu, než na něj aplikovat remedializované filmové žánry, nicméně to není cílem této práce.

### 1.3 Žánr a milieu

Jedním místem kde emancipace herní taxonomie není ku prospěchu je herní scenáristika. Pro potřeby scenáristy nejsou ani zavedené, ani navrhované žánry příliš užitečné, protože neposkytují vyčerpávající popis díla. Koneckonců, všechny z šesti výše zmíněných žánrů mohou být zároveň pojaty v duchu sci-fi, bez toho aby to muselo být reflektováno změnou charakteru hráčské interakce. Stejně tak přechod od jedné herní mechaniky k druhé se málokdy může dotýkat příběhu samotného. Vzniká zde tedy dostatečný prostor pro definici několika vrstev kategorizace videoher. Geoff King a Tanya Krzywinska<sup>15</sup> jich definují hned 4 - genre (žánr), platform (platforma), mode (režim) a milieu (prostředí). Platforma a režim pro účely tohoto textu nehrají zásadní roli, protože nemají vliv na vyprávění; žánr pak popisuje způsoby interakce a milieu přebírá roli blízkou filmovému žánru, tedy popisuje především téma, prostředí, stylizaci postav i situací.

---

<sup>13</sup> WOLF, Mark J. *The medium of the video game*, kap. 6

<sup>14</sup> APPERLEY, T. H. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*.

<sup>15</sup> KING, Geoff a Tanya KRZYWINSKA. *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*.

## 1.4 Dvojitá žánrovost

Je tedy možné říct, že se herní scenárista v praxi potýká s dvojitou žánrovostí - pracuje se dvěma sadami žánrových konvencí. Píše-li scénář do hry, která odkrývá příběh jak v interaktivních, tak neinteraktivních pasážích hry, musí skloubit tyto konvence takovým způsobem, aby si příběh zachoval integritu. V rámci neinteraktivních scén vyprávění čerpá z vlastností herního milieu, tedy žánru příbuzného filmovému, a podřizují se mu všechny stovební prvky příběhu. Hra takovou scénou běžně začíná, příběh je exponován filmově, a během této a následujících scén je vyprávění dočasně zbaveno všech abstrakcí a omezení, které sebou může přinášet žánr<sup>16</sup>. Ten totiž, kromě zkušenostních očekávání hráče, přináší také, na rozdíl od filmu, i formální a technická omezení. Žádný z fikčních žánrů filmu neomezuje výrazové prostředky tvůrce (i když může některé upřednostňovat), kdežto různé herní žánry kladou různé nároky na strukturu, chronologii a hloubku příběhové linie. Hra pojatá z hlediska první osoby bude vyžadovat subjektivní vyprávění, strategie v reálném čase se naopak pravděpodobně nebude zabývat vnitřními a osobními konflikty postav. Nikdo neočekává od většiny simulací (ať závodních, leteckých nebo obchodních) příběhovou linku, a pokud je přítomná, slouží spíše jako odůvodnění a kontext pro zvolenou situaci, která má být simulována, než jako prostředek pro odvyprávění příběhu. Hráč bude od adventury vyžadovat kvalitní dialogy, neboť ty jsou hnacím agentem adventurního vyprávění; u akčního titulu zas minimální dialogy a dynamické a strukturované vyprávění. Tyto příklady jsou, zákonitě, generalizacemi, a mnohdy spíše doporučeními a ideálem, než běžnou praxí. Bylo by možné pokračovat ve výčtu dalších obecných konvencí, vydalo by to ovšem na dlouhý seznam, který by zaručeně pozbyl platnosti během příštích několika let. Jak už bylo zmíněno, žánry jsou dynamické a o to víc pak jejich konvence, které přímo vyzývají k tomu být překročeny a znovuobjeveny. Jedna z výzev, které hry nabízí tvůrcům i badatelům, je vyhlídka dosažení obdobné vyzrálosti řeči herního média, jaké už dosáhl film.

Volba a design herních mechanik tedy ovlivňuje jaký příběh (a jak silný) může hra odvyprávět během akce, a v přímém důsledku i mimo ní. Další kapitoly navazují na tyto poznatky a analyzují různé tvůrčí volby, podmíněné mimo jiné zvoleným žánrem, ovlivňují

---

<sup>16</sup> ve významu jaký mu dávají King a Krzywinska

výslednou strukturu příběhu, charakter událostí tvořící děj, topologii vyprávění, budování prostředí a postav, a míru a stylizaci dialogů.

## 2 BUDOVÁNÍ HERNÍHO PŘÍBĚHU

### 2.1 Předpoklady pro vyprávění

Zásadním předpokladem pro filmovou scenáristiku je existence struktury výsledného díla i jeho částí. Všechny populární metodické rámce pro psaní i analýzu scénářů vycházejí z aristotelovského modelu struktury dramatického díla nebo z novějšího modelu na něm založeném. Při pokusech adaptovat filmovou scenáristiku na herní vyprávění je tedy užitečné v první řadě určit, zda je ve hrách nějaká obecná struktura k nalezení. Evidentní je na první pohled minimálně to, že hry vyprávějící příběh mají přesně definovaný začátek a konec. Ač banální, tato vlastnost není v herním médiu samozřejmostí, protože existují hry, které využívají generativní schopnosti počítačů k vytvoření potenciálně nekonečného sledu variabilních herních situací, prostředí a postav. I tyto hry tvoří strukturovaný děj, který je předmětem zkoumání skrze teorie narativních médií<sup>17</sup>, leží však mimo rámec této práce. Možnost nalézt v narativních hrách začátek a konec vyprávění jsou pro nás v tomto kontextu důležité, protože definují rozsah vyprávěného příběhu, mezní body syžetu, a umožňují nám využít těchto konceptů jako základ pro strukturalistické zkoumání videoher.

### 2.2 Události

Dalším krokem je identifikace stavebních prvků vyplňujících prostor mezi začátkem a koncem díla. Robert McKee<sup>18</sup> definuje pojem "struktura" jako výběr událostí z fabule, poskládaných strategickým způsobem tak, aby vyvolaly žádaný efekt u diváka. McKee mluví o struktuře filmu, nicméně by se tato definice dala aplikovat i na hry - s jedním zásadním rozdílem, a to pojetím termínu "událost".

Podle McKeeho, událost přináší významnou změnu v životní situaci protagonisty a vyznačuje se přehozením stavu nějaké binární hodnoty (život/smrt, výhra/prohra, pravda/lež apod.). Události jsou body zvratu, které určují kam se příběh ubírá. Veškerá ostatní akce ve filmu, která nemá určující charakter, malými kroky směřuje k událostem. Aby se dalo ur-

---

<sup>17</sup> SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory, str. 1-11

<sup>18</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*



čit, jestli je daný moment zásadní událostí, je potřeba znát konec příběhu<sup>19</sup> a retrospektivně určit momenty, kde došlo k přehození hodnot. Toto pojetí je, ve vztahu ke hrám, problematické, protože interaktivní charakter her neumožňuje předem znát sumu všech akcí, které budou tvořit výsledné vyprávění. Autor herního příběhu je, z technických a praktických důvodů, nucen předurčit výskyt událostí - buďto podmínit hráčův postup příběhem vykonáním určité akce (např. zabitím určitého protivníka nebo splněním nějakého jiného úkolu), nebo přesunout výskyt těchto událostí do nehratelných pasáží, kdy hráč nemá možnost zasáhnout do vývoje, nebo je jeho vliv omezen na minimální počet přesně definovaných výsledných stavů. Zásadní akce, které se vyskytnou mimo kontrolu autora příběhu, nejsou reflektovány - nejsou událostmi.

### 2.3 Vypravěčské funkce

Jiná terminologie, jejíž autorem je Roland Barthes<sup>20</sup>, může být tomto kontextu užitečnější. Barthes definuje sadu jednotek, které popisují strukturální elementy příběhu ne podle jejich obsahu, ale podle jejich významu ve struktuře<sup>21</sup>. Rozlišuje mezi funkcemi a indexy, kde funkce jsou jednotky děje a indexy jsou jednotky popisu. Funkce pak dále dělí na 1) kardinální funkce, které odpovídají zásadním událostem podle McKeeho, a 2) katalytické funkce - akce bez důsledků. Tím, že jsou bez důsledků, jsou tyto funkce ideálním prostředkem pro popis hráčem ovlivnitelných situací.

Katalytické funkce v tomto pojetí totiž mohou fungovat jako alternativa elipsám ve filmovém vyprávění. Jedním ze základních pravidel scenáristiky je, že to, co nepřináší nový význam či informaci, nemá ve scénáři místo. Mezi scénami se tak vynechává mimo jiné temporální a prostorový posun a počítá se s divákovou schopností domyslet si průběh. To co by filmový scenárista opomenul, je pro toho herního příležitost, jak u hráče navodit iluzi, že se spolupodílí na příběhu. Herní scenárista pak může hráči nabídnout svobodnou interakci s herním světem a poutavé situace k rozřešení (např. zabití velkého počtu protivníků), které sice nepřetváří příběh, ale během kterých se naplní temporální a prostorové požadavky pro jeho pokračování.

---

<sup>19</sup> SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*, str. 20

<sup>20</sup> BARTHES, Roland a Lionel DUISIT. *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*

Hans Backe dělí veškeré akce, které mohou ve hře nastat do tří skupin: 1) akce, které jsou bez cíle a důsledků, 2) akce, které umožňují postup ve hře, 3) akce které určují vývoj příběhu. První skupinu identifikuje jako složenou z katalytických funkcí, druhou jako kardinální funkce v lineárním textu, a třetí jako totéž v nelineárním, rozvětveném textu.<sup>22</sup>

## 2.4 Topologická struktura herního vyprávění

Nejzásadnější rozkol mezi filmem a videohrou přichází na rovině samotných narativních struktur. McKee definuje kompletní spektrum struktur vyskytujících se ve filmu pomocí trojúhelníku o třech bodech. Na vrcholu leží klasická stavba, čerpající z Aristotela, ale především reprezentovaná hollywoodskou trojaktovou strukturou. Do dvou protilehlých bodů základny trojúhelníku McKee vepisuje minimalistickou stavbu a antistrukturu.<sup>23</sup> Každý myslitelný filmový syžet leží uvnitř tohoto trojúhelníku a kombinuje vlastnosti těchto tří extrémů. Popis interaktivní herní narace si však podle Aarsetha žádá jiný model, a to takový, který popisuje fabule herních příběhů jako topologie<sup>24</sup> - tzn. jako body reprezentující kardinální události, propojené hráčskou akcí do různých útvarů. Pro účely této práce, tedy pro přiblížení herní scenáristiky filmovému scenáristovi, se nejvíce hodí modelová sada, kterou navrhuje Jakub Majewski ve své práci *Theorising Video Game Narrative*<sup>25</sup>. Majewski do určité míry vychází z McKeeho spektra při definici 3 základních topologií videoherních vyprávění a jednoho speciálního případu: růženec(string of pearls), rozvětvená narace (branching narrative model), model pouťových atrakcí (amusement park model), a model stavebních kostek (building blocks model).<sup>26</sup>

---

<sup>21</sup> BACKE, H.-J. Narrative rules? Story logic and the structures of games, str.246

<sup>22</sup> Ibid., str. 249

<sup>23</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles....*, str. 43-47

<sup>24</sup> BACKE, H.-J. Narrative rules? Story logic and the structures of games, str. 247

<sup>25</sup> MAJEWSKI, Jakub. *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*

<sup>26</sup> MAJEWSKI, Jakub. *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, str. 9

### 2.4.1 Model růžence

Model růžence reprezentuje lineární vyprávění (ve smyslu topologické lineariry, nikoliv chronologické) - jediný model, který hry sdílejí s filmem a ostatními klasickými narativními médii. Je založený na alternaci interaktivních a neinteraktivních pasáží. Interaktivní pasáže začínají vždy v jednom počátečním bodě, ze kterého se hráč, s určitou volností a ne přímočaře, pohybuje opět směrem k jednomu bodu, který vymezuje konec interaktivní a začátek neinteraktivní pasáže. Neinteraktivní pasáže mohou, na rozdíl od interaktivních, obsahovat kardinální funkce a jejich rozřešení je přesně určené autorem příběhu. Vyústíují opět v začátek interaktivní pasáže, popřípadě končí vyvrcholením příběhu. Alternace těchto pasáží vytváří řetězec (z čehož vychází analogie s růžencem) kauzálně propojených kardinálních funkcí a tím se přibližuje filmovému vyprávění. Je to proto mimo jiné nejlepší způsob jak adaptovat filmovou látku na videoherní médium a poskytuje největší kontrolu nad výsledným hráčským zážitkem.

### 2.4.2 Rozvětvená narace

Rozvětvená narace je nelineární topologie, specifická pro cybertexty definované Aarsethem. Kardinální funkce, tedy místa ve vyprávění, kde existuje možnost volby mezi dvěma či více alternativami pro vývoj příběhu, tvoří opět body v topologii, nicméně v tomto případě, na rozdíl od růžencového modelu, může být kontrola nad výsledkem kardinální funkce přenechána hráči. Každý takový moment volby způsobuje větvení v příběhu a větve se mohou, ale nemusí, později opět spojit.<sup>27</sup> Z praktického hlediska, tento model může dávat hráči pocit spoluvytváření příběhu a tím přispět k větší imerzi, pro scenáristu to ale zároveň znamená nutnost vytvoření alternativního završení příběhu pro každý koncový bod výsledného "stromu". To je pro kvalitní scenáristiku poměrně velký problém, protože efektivní zakončení filmového příběhu (a s ním spojená katarze) je podmíněné tím, co mu předchází. Každá filmová scéna musí mít své významově a strukturálně odůvodněná ve světle výsledného završení<sup>28</sup>. Vytvořit uspokojivý konec pro každou možnou, hráčem vygenerovatelnou, fabuli je tak skoro nemožné. Opět se zde dokazuje, že větší kontrola nad

---

<sup>27</sup> Ibid., str. 67-68

<sup>28</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*, str. 310

příběhem a omezení rozsahu interakce, může zesílit význam a emocionální dopad pro konzumenta.

### 2.4.3 Model pouťových atrakcí

Model pouťových atrakcí je ve své podstatě pouze sbírka menších zápletek uvnitř jednoho příběhového rámce. Každá taková zápleтка je postavená na jedné ze dvou, výše popsanych, topologií.<sup>29</sup> Hráč se pohybuje volně uvnitř prostředí, definovaného příběhovým rámcem, a má možnost si vybrat z nabídky příběhů, které může, podle vlastních preferencí, ignorovat nebo odehrát libovolném pořadí. Z hlediska praktické scenáristiky je tato topologie výhodná v tom, že umožňuje tvorbu krátkých mini-zápletek, které nevyžadují silný konec. V tomto kontextu slouží zápletky pouze pro expozici interaktivních pasáží a jejich rozřešení. Nekladou si za cíl tvořit jeden výsledný narativní celek a jsou proto výrobně jednodušší, než růžencové a obzvlášť pak rozvětvené příběhy stejné délky.

### 2.4.4 Topologie stavebních kostek

Speciálním případem je topologie stavebních kostek, která je definována jako pole izolovaných bodů, každý z nich představující funkce, mezi kterými hráč tvoří síť. Hráči je poskytnutý repertoár funkcí, ze kterých sám konstruuje narativní celek. Protože v této struktuře neexistuje předem definovaný konec, nelze funkce dělit na kardinální a katalytické.<sup>30</sup> Veškerý děj plyne z herních mechanik a tím pádem je prostor pro scenáristu omezený, není žádný.

## 2.5 Praktické využití topologie

Oproti filmové scenáristické praxi, kde je narativní struktura určená samotným médiem, má herní scenárista teoretickou možnost výběru. Tato možnost však v praxi příliš neexistu-

---

<sup>29</sup> MAJEWSKI, Jakub. *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, str. 78-79

je, neboť, na rozdíl od filmu, není ve hrách vše podřízeno příběhu. I když by mnozí určili příběh jako rozhodující faktor při nákupu her (a marketingová oddělení toho využívají), pouze ve výjimečných případech se vývoj her začíná designem příběhové linky. Většinou je určující to, čím se hra liší od jiných her z hlediska specificky herních vlastností a mechanik, nikoliv z hlediska příběhového.

---

<sup>30</sup> SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory, str. 21

### 3 VÝZNAM INTERAKCE PRO PŘÍBĚH

#### 3.1 Jednatelství

Interakce je to, co odlišuje hry od ostatních narativních médií. Schopnost v reálném čase přizpůsobit vizuální reprezentaci, význam a fabuli díla, na základě vnějšího vstupu, má pouze toto médium. Interakce jako termín je ale kritizován jako obecný a nemající schopnost popsat konkrétní jevy. Na jeho místo proto budu v této kapitole používat termín jednatelství (agency), fenomén poprvé definovaný autorkou Janet Murray v roce 1998<sup>31</sup>. Jednatelství je pocit, způsobený schopností podniknout smysluplné akce ve virtuálním prostředí, a vidět jejích důsledky. Poklikne-li uživatel počítače na ikonu na ploše, očekává, že jeho akce spustí žádanou aplikaci. Naplní-li se jeho očekávání, vzniká pocit jednatelství. Uživatel ovšem běžně neočekává možnost působit jednatelsky v rámci narativního prostředí.<sup>32</sup>

Autorka varuje před záměnou interakce (nebo interpasivity<sup>33</sup>) s jednatelstvím. Příklad, který autorka uvádí, popisuje situaci, kdy hráč hraje deskovou hru. Hráč hází kostkou a, podle výsledku hodu, pohybuje figurkou na herní desce. To je popis interakce mezi hráčem a pravidly hry, nepřináší však hráči pocit jednatelství, protože jeho aktivní vliv na výsledek interakce byl nulový - výsledek byl dílem náhody. Pouze akcemi, nesoucími zároveň úmysl a význam vzniká.

#### 3.2 Interaktivita vs. jednatelství v praxi

Z hlediska herního scenáristy je distinkce mezi interakcí a jednatelskou akcí velmi důležitá, protože umožňuje autorovi cíleně stavět hráče do situací, které jsou nejen interaktivní, ale zároveň konkrétním způsobem uspokojujivé a smysluplné. V případě, že by scenárista postavil hráče do prázdné místnosti s tlačítkem, jehož opakovaným stlačením by hráč posouval děj, hráčská akce by sice naplňovala podstatu kardinální funkce, měla by však nulový dopad z hlediska jednatelství. Jako méně extrémní příklad mohou posloužit nepříliš populární typ misí z herní série Grand Theft Auto, ve kterých má hráč za úkol převážet

---

<sup>31</sup> MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, str. 5

<sup>32</sup> Ibid., str. 126

<sup>33</sup> WILSON, Laetitia. *Interactivity or Interpassivity: a Question of Agency in Digital Play*

různé artefakty (většinou drogové zásilky) po městě. Pokračování příběhu je sice podmíněno absolvováním těchto misí, ty ale mají nulový dopad nejen na příběh, ale i na herní svět obecně. Po započetí mise je stanoven těsný časový limit na její dokončení, nezáleží ale na tom, kdy (v kontextu herního času) se hráč rozhodne plnění mise zahájit - veškerá iluze urgency je tedy ztracená. Dobrý herní scenárista by měl mít snahu udržet pozornost hráče tím, že mu bude vždy nabízet koherentní a smysluplné akce, které mají jednatelský charakter, především pak v případě růžencové topologie, kdy hráč nemá příležitost jiným způsobem určovat vývoj příběhu.

## 4 BUDOVÁNÍ POSTAV

Většina literatury, zabývající se stavbou postav, se zaměřuje na jejich multi-dimenzionalitu. Obecně platí, že kvalitně napsaná hlavní postava musí mít definované a vyjádřené 3 dimenze - fyziologickou, sociologickou a psychologickou. Tyto dimenze určují pozadí, ležící mimo syžet vyprávění, ze kterého postava pochází a které jí pomáhalo dotvářet. Toto pozadí do velké míry determinuje akce a rozhodnutí, které postava může učinit v rámci vyprávění. Jiný pohled na vícevrstevnatost postavy nabízí McKee, který rozlišuje mezi charakterizací a skutečným charakterem postavy. Charakterizace postavy zahrnuje všechny tři její dimenze a má pouze popisnou funkci - skutečný charakter postavy se projevuje pouze pod tlakem událostí.<sup>34</sup> Teprve konání a volby postavy ve vyhrocené situaci odhalí její podstatu. Slovy Syda Fielda: akce tvoří postavu a postava tvoří akci.<sup>35</sup>

Z tohoto postulátu vyplývá, že hry umožňují - nebo dokonce nutí - hráče spoluvytvářet hlavní postavu. O tom, zda se vliv hráče na postavu může promítnout zpětně do příběhu, rozhoduje topologie vyprávění. Je-li hráči prezentovaná binární volba na morální bázi, pro scenáristu to v praxi znamená, že musí vytvořit nejen dvě pokračování příběhové linky, ale že je musí zároveň psát pro dvě fundamentálně odlišné postavy. Tyto verze postavy tak sdílejí stejnou charakteristiku, ale jejich skutečné charaktery se různí.

### 4.1 Motivace postav

Charakter postavy je úzce spojen s její motivací - určuje jak se postava zachová v situacích, do kterých se dostala právě díky své vnitřní motivaci. Bez těchto podnětů by postava neměla důvod podnikat žádné kroky hodné narativního zpracování.<sup>36</sup> Motivace musí být všudypřítomná a logická. Zejména druhý z těchto požadavků je u videoherního vyprávění problematický. Pro hráčskou imerzi, i pocit jednatelství, je totiž důležité aby motivace po-

---

<sup>34</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*, str. 101

<sup>35</sup> FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*, str. 69

<sup>36</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*, str. 376



stavy a hráče pro postup příběhem byly identické. V praxi tomu tak často nebývá, ne kvůli nějaké endogenní příčině, ale kvůli nedůslednosti a nedostatečné pozornosti věnované jednatelelskému principu. Jako příklad mohou opět posloužit mise z série GTA, tentokrát ze 4. dílu: Hlavní postava, Nico Bellic, se ocitá jako nelegální imigrant na americké půdě. Jeho sociální prostředí je bídné a pociťuje silnou motivaci se z těchto podmínek vymanit. Účastní se proto řady nebezpečných, ale zato dobře placených, misí pro místní mafii. Postupem času nabyde značné jmění, peníze už nejsou palčivý problém, Nico však dále riskuje svůj život kvůli výdělku. V dialogích se přiznává, že se stal závislým na penězích. Ač je to, z příběhového hlediska, přijatelná motivace, dochází v tomto momentu k rozkolu mezi motivací postavy a hráče. Hráč pokračuje v plnění misí za příslibu větších výdělků, hra mu ale nedává možnost jak nahromaděný kapitál využít a ani v rámci příběhu si Nico viditelně nepolepší. Akce, které jsou hráči prezentovány, tak postrádají logiku, pocit jednatelství je narušen. Je proto důležité, aby scenárista dbal na jednotu motivace hráče a hlavní postavy.

## 4.2 Vedlejší postavy a jejich dialogy

Specificky přistupuje videoherní médium k problematice vedlejších postav. McKee tvrdí, že vedlejší postavy jsou definovány svým vztahem k protagonistovi - jejich primárním účelem je odkrývat, svými akcemi, a skrze konflikt, pravou podstatu hlavního aktéra<sup>37</sup>. Jejich druhotní, a nikdy ne samoúčelnou, funkcí je sdělování informací. Videohry však většinou přistupují k vedlejším postavám značně utilitárně. Volný pohyb po herním světě umožňuje hráči dojít k jakékoliv nehratelné postavě (NPC) ve svém bezprostředním okolí a učinit jí středem pozornosti. Tím se efektivně smazává rozdíl mezi vedlejší postavou a komparzem. Příkladem může být totožná akce ve filmu a videohře: Hlavní postava se tlačí davem na vlakovém nádraží, dochází k vedlejší postavě, prohodí s ní několik slov, odchází. Ve filmu by tato scéna vyžadovala 50 komparzistů a několik řádků dialogu mezi protagonistou a vedlejší postavou. Pro zpracování stejné scény v herním prostředí, je-li pojata jako interaktivní pasáž, je potřeba počítat s tím, že se hráč může rozhodnout věnovat pozornost kterémukoliv z komparzistů, a pokusit se s nimi interagovat. Stejně tak, po vyčerpání pře-

---

<sup>37</sup> MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*, str. 379

depsaného dialogu s vedlejší postavu, má hráč možnost jí nadále oslovovat. Není možné, technicky ani umělecky, pokrýt každou eventualitu takových interakcí. Scenáristé tuto situaci řeší tím, že definují repertoár odmítavých reakcí na hráčovy interakce, ze kterého se, po každém impulsu, náhodně vybere jedna. Má-li hráč tendence pokoušet limity herního vyprávění a nenechá se odbít, časem se repertoár vyčerpá. Reakce NPC začnou být viditelně repetitivní a iluze živoucího virtuálního světa je narušená. Pokud chce scenárista udržet napětí a tempo děje, měl by hledat prostředky jak takovým prostojeům zabránit. Měl by se také snažit minimalizovat počet komparzistů/vedlejších postav, a dát existenci každé z nich nějaký smysl, mající kořeny v příběhu, nikoliv v logice herního světa.

## ZÁVĚR

V této práci jsem srovnal nejzásadnější rozdíly v praxi filmového a herního scenáristy. Pokusil jsem se vyvrátit tvrzení některých teoretiků o neslučitelnosti filmového typu vyprávění s médiem videoher. V každé kapitole se mi podařilo formulovat několik doporučení do praxe, které berou ohled na specifika herního vyprávění, ale zároveň umožňují plně využívat vyzrálou metodiku filmové scenáristiky. Dbal jsem na to, aby tato doporučení přesahovala rovinu zdravého rozumu, zakládala se na dostatečném množství teoretického výzkumu, a umožňovala hloubkové pochopení problematiky. Pokud by se mi podařilo zprostředkovat čtenářům alespoň zlomek těch vědomostí, které sem nabyl v průběhu psaní této práce, budu to považovat za úspěch.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, c1997, 203 p. ISBN 08-018-5579-9.

APPERLEY, T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation* [online]. 2006-03-01, vol. 37, issue 1, s. 6-23 [cit. 2013-05-13]. DOI: 10.1177/1046878105282278. Dostupné z: <http://sag.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1046878105282278>

BACKE, H.-J. Narrative rules? Story logic and the structures of games. *Literary and Linguistic Computing* [online]. 2012-09-23, vol. 27, issue 3, s. 243-260 [cit. 2013-05-13]. DOI: 10.1093/lc/fqs035. Dostupné z: <http://llc.oxfordjournals.org/cgi/doi/10.1093/lc/fqs035>

BARTHES, Roland a Lionel DUISIT. An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *On Narrative and Narratives*. 19756, roč. 6, č. 2. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/468419>

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. *The International Journal of Computer Game Research* [online]. 2001, roč. 1, č. 1 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005, 320 p. ISBN 03-853-3903-8.

FRASCA, Gonzalo. *Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place* [online]. Ludology.org, 2003 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: [http://www.ludology.org/articles/frasca\\_levelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUp2003.pdf)

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review* [online]. 2003 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

KING, Geoff a Tanya KRZYWINSKA. *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. London [u.a.]: Wallflower, 2002. ISBN 978-190-3364-239.

MAJEWSKI, Jakub. *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE* [online]. Robina, Austrálie, 2003 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: [http://www.majewscy.net/jakub/downloads/mthesis\\_jakub.pdf](http://www.majewscy.net/jakub/downloads/mthesis_jakub.pdf). Minor thesis. Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences Bond University.

MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. 1st ed. New York: ReganBooks, 1997, 466 p. ISBN 00-603-9168-5.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998, xii, 324 p. ISBN 02-626-3187-3.

SCHATZ, Thomas. *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system*. 1. ed. Boston, Mass. [u.a.]: McGraw-Hill, 1981. ISBN 00-755-3623-4.

SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory. *The International Journal of Computer Game Research* [online]. 2007, roč. 7, č. 1 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

VOLF, Radek. *Způsoby a možnosti tvorby neinteraktivních scén v počítačových hrách*. Zlín, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Tomáš Binter.

WILSON, Laetitia. *Interactivity or Interpassivity: a Question of Agency in Digital Play* [online]. Perth, Austrálie, 2003 [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wilson.pdf>. Thesis. University of Western Australia.

WOLF, Mark J. *The medium of the video game*. 1st ed. Austin: University of Texas Press, 2002c2001, xvi, 203 p. ISBN 02-927-9150-X.