

Adaptace videohry Fallout do seriálové podoby: Analýza tvůrčích rozhodnutí (případová studie)

Patrik Polák

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Patrik Polák
Osobní číslo:	K22128
Studijní program:	B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Režie a scenáristika
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Adaptace videohry Fallout do seriálové podoby: Analýza tvůrčích rozhodnutí 2. Praktická část: Režie audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část: Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální ?Zadání DP/BP? včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované ?Zadání DP/BP? se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže). Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část: Příпустné varianty praktické části: 1) Režie audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 2) Režie souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 3) Tři scénáře v rozsahu 10?15 stran, či dva scénáře v rozsahu 20?25 stran. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. Další požadované materiály praktické části: a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2). b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3). c) Anotace (var. 1, 2, 3). d) Technický scénář (var. 1). e) Štábová listina (var. 1, 2). V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a?h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV. Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vtištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Uložení na NAS: Ve složce na NAS-AAV, označené ?Bakalářská / Magisterská práce? uložte: 1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše. 2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací. 3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a 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 e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2021. ISBN 978-80-210-9987-2.
- HUTCHEON, Linda. *Teória adaptácie*. Překlad Marián Gálik. 1. vyd. Bratislava: Literárne informačné centrum, 2011. ISBN 978-80-8119-029-4.
- AUJEZDSKÝ, Pavel. *Od knížky k televiznímu filmu: úvod do problémů televizní adaptace*. 1. vyd. Brno: Janáčkova akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-86928-68-5.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 978-0814742815.
- WOLF, Mark J. P. a DEKOVEN, Bernie (ed.). *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009. ISBN 978-0415990621.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Martin Velič**
Ateliér Audiovize

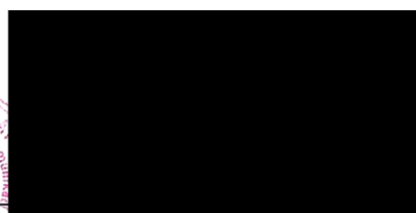
Konzultant bakalářské práce: **MgA. Irena Pustina Kocí, Ph.D., MBA**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2024**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2025**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Irena Pustina Kocí, Ph.D., MBA
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou 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;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou 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 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 práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce analyzuje adaptaci videoherní série Fallout do seriálové podoby prostřednictvím případové studie a komparativní analýzy. Práce zkoumá tvůrčí rozhodnutí, která byla nezbytná pro převedení interaktivního herního média do lineárního audiovizuálního formátu. Teoretická část osvětluje obecné principy audiovizuálních adaptací a specifika videoherních adaptací s důrazem na vizuální a narativní prostředky. Analytická část se zaměřuje na detailní rozbor herní předlohy a seriálové adaptace z hlediska produkčních aspektů, vizuálního stylu a narativní struktury. Výzkum odhaluje, že seriál dosahuje vyváženého kompromisu mezi věrností původnímu materiálu a inovativními prvky, které reflektují odlišné požadavky televizního média. Práce dokumentuje, jak adaptace efektivně zachovává charakteristickou atmosféru a estetiku Falloutu při současném vytvoření díla přístupného i divákům bez znalosti herní série.

Klíčová slova: Fallout, adaptace videoher, audiovizuální tvorba, případová studie, narativní struktura, vizuální styl, post-apokalyptický žánr

ABSTRACT

This bachelor thesis analyzes the adaptation of the Fallout video game series into a television format through a case study and comparative analysis. The work examines the creative decisions necessary for transforming an interactive gaming medium into a linear audiovisual format. The theoretical part illuminates general principles of audiovisual adaptations and the specifics of video game adaptations with an emphasis on visual and narrative devices. The analytical part focuses on a detailed examination of both the game source material and the series adaptation in terms of production aspects, visual style, and narrative structure. The research reveals that the series achieves a balanced compromise between fidelity to the original material and innovative elements that reflect the different requirements of television media. The thesis documents how the adaptation effectively preserves Fallout's characteristic atmosphere and aesthetics while creating a work accessible to viewers unfamiliar with the game series.

Keywords: Fallout, video game adaptation, audiovisual production, case study, narrative structure, visual style, post-apocalyptic genre

Rád bych poděkoval vedoucí mé bakalářské práce **MgA. Ireně Pustině Kocí, Ph.D. MBA** za odborné vedení, cenné připomínky a především za její trpělivost při konzultacích, které významně přispěly ke kvalitě této práce.

Děkuji své přítelkyni **Tereze Vášové** za její neustálou podporu a povzbuzování během celého studia.

Poděkování patří i **Kateřině Pluskalové a Natálii Šámalové** za pomoc s uvedením práce do správné formy a za poskytnutí potřebných informací o tom, jak má akademická práce vypadat.

OBSAH

ÚVOD	13
I TEORETICKÁ ČÁST	14
1 ADAPTACE VIDEOHER DO AUDIOVIZUÁLNÍ PODOBY	15
1.1 SPECIFIKA TELEVIZNÍHO A FILMOVÉHO MÉDIA.....	15
1.2 HISTORIE VIDEOHERNÍCH ADAPTACÍ	17
1.3 SOUČASNÉ TRENDY V ADAPTACI VIDEOHER.....	18
2 ZÁKLADY HERNÍ ADAPTACE	21
2.1 OBECNÉ PRINCIPY ADAPTACE AUDIOVIZUÁLNÍCH DĚL	21
2.2 PRINCIPY A POSTUPY HERNÍ ADAPTACE	22
2.3 VIZUÁLNÍ A NARATIVNÍ PROSTŘEDKY	23
II ANALYZICKÁ ČÁST	25
3 PŘÍPADOVÁ STUDIE	26
3.1 ANALÝZA HERNÍ PŘEDLOHY	26
3.1.1 Historie a vývoj série	27
3.1.2 Herní svět a jeho atmosféra.....	29
3.1.3 Příběhové elementy a herní mechaniky	31
3.2 ANALÝZA SERIÁLU FALLOUT	32
3.2.1 Kontext vzniku a produkční aspekty	33
3.2.2 Marketing a propagační strategie	34
3.2.3 Vizuální styl a filmová řeč	36
3.2.4 Narativní struktura.....	39
3.2.5 Herecké výkony a charakterizace postav	41
4 KOMPARATIVNÍ ANALÝZA	44
4.1 SROVNÁNÍ HRY A SERIÁLU	44
4.2 VĚRNOST PŘEDLOZE.....	44
4.3 ZMĚNY A JEJICH OPODSTATNĚNÍ	46
5 HODNOCENÍ ADAPTACE	50
5.1 PŘIJETÍ SERIÁLU	50
5.2 FAKTORY ÚSPĚCHU	52
ZÁVĚR	55
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	57
SEZNAM OBRÁZKŮ	58
SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	59

ÚVOD

V současné době jsme svědky významné proměny v oblasti zábavy a kultury. Videohry již dávno překročily hranice pouhé zábavy a staly se komplexními díly nabízejícími propracované příběhy, fascinující světy a hluboké interaktivní zážitky. Tento fenomén odráží měnící se preference současného publika, přičemž herní média už dnes nejsou vnímána jako podřadný žánr, ale jako plnohodnotná umělecká díla s významným narativním potenciálem. Tvůrci audiovizuálních děl proto stále častěji objevují potenciál těchto bohatých herních světů jako zdrojů pro originální filmovou a televizní tvorbu, což se odráží v teoretické části této práce, kde jsou podrobně analyzovány základy audiovizuální adaptace včetně jejich principů a postupů.¹

Jedním z nejvýraznějších příkladů tohoto trendu je adaptace kultovní videohry *Fallout*, která tvoří jádro analytické části práce. Tento postapokalyptický svět, který v sobě jedinečným způsobem kombinuje prvky humoru, dramatu a pronikavé společenské kritiky, představuje mimořádně zajímavý materiál pro televizní zpracování. Případová studie se detailně věnuje jak samotnému seriálu, tak i herní předloze, přičemž zkoumá aspekty od produkce přes marketing až po narativní strukturu a herecké výkony.

V rámci komparativní analýzy se práce zaměřuje na srovnání herní a seriálové verze, hodnotí věrnost předloze a zkoumá opodstatněnost provedených změn. Součástí je také analýza přijetí seriálu a faktorů, které přispěly k jeho úspěchu. Tato struktura umožňuje komplexní pohled na problematiku adaptace interaktivního herního média do lineárního audiovizuálního formátu při zachování jeho klíčových kvalit.

Práce tak nabízí ucelený pohled na proces adaptace videoher, od teoretických základů přes konkrétní případovou studii až po hodnocení úspěšnosti celého projektu, čímž přispívá k lepšímu pochopení tohoto dynamicky se rozvíjejícího fenoménu v současné populární kultuře.

¹ Videohry jsou nejdůležitější fenomén dnešní doby – technologicky, kulturně i jako černá labuť. In: ČT24 [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/veda/videohry-jsou-nejdulezitejsi-fenomen-dnesni-doby-technologicky-kulturne-i-jako-erna-labut-91218>

I TEORETICKÁ ČÁST

1 ADAPTACE VIDEOHER DO AUDIOVIZUÁLNÍ PODOBY

Proces adaptace videoher do filmového a televizního formátu prošel výraznou kvalitativní proměnou. Zatímco první pokusy často narážely na nepochopení původního média, současná tvorba přináší výrazně sofistikovanější přístup, který se vyznačuje hlubším pochopením specifik herního média a schopností transformovat interaktivní zážitek do lineárního vyprávění.

Podle Lindy Hutcheonové je adaptace chápána jako kreativní a interpretační transformace již existujícího díla, nikoliv jako jeho doslovná reprodukce. Adaptátor původní příběh nepřenáší jen mechanicky, nýbrž vždy do něj vnáší novou perspektivu vycházející ze specifik cílového média a očekávání diváků. V případě adaptací videoher je zásadním rozdílem především otázka interaktivity. Zatímco hráč videohry se aktivně zapojuje do děje, televizní či filmový divák zůstává pasivním příjemcem. Tvůrci adaptací proto často musí najít alternativní způsoby zapojení diváka do příběhu, například prostřednictvím detailního rozvoje postav či emocionální intenzity.²

K pozitivnímu vývoji přispívá i nástup nové generace tvůrců, kteří mají k videohrám osobní vztah a rozumí jejich narativnímu potenciálu. Tito tvůrci přinášejí do adaptačního procesu autentické pochopení herního média a jeho jedinečných kvalit.³

1.1 Specifika televizního a filmového média

Televizní a filmová média představují dva rozdílné způsoby audiovizuální narace, přičemž každé z nich disponuje specifickými charakteristikami, které zásadním způsobem ovlivňují narativní strukturu a způsob prezentace příběhu. Film jako médium tradičně inklinuje ke kompaktnějším narativním celkům, které jsou obvykle omezeny standardní stopáží v rozmezí 90 až 120 minut. Toto časové omezení významně determinuje způsob, jakým jsou příběhy konstruovány a prezentovány divákovi.⁴

² HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

³ Budoucnost adaptací videoher je v televizi, ne ve filmech. *ScreenVoice.cz* [online]. 2. dubna 2023 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.screenvoice.cz/aktuality/budoucnost-adaptaci-videoher-je-v-televizi-ne-ve-filmech/>

⁴ KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2021. ISBN 978-80-210-9987-2.

Hutcheonová dále poukazuje na rozdílné způsoby zapojení publika, které označuje jako „modes of engagement“. Literatura se publika dotýká primárně vyprávěním („telling“), film a televize vizuálním a sluchovým ukazováním („showing“) a interaktivní média, jako jsou videohry, přímou participací („interacting“). Seriálová adaptace videohry Fallout musela tedy transformovat interaktivní zážitek z původní hry do podoby, která se zaměřuje právě na vizuální prezentaci a emocionální prožitky postav. Tím bylo možné kompenzovat absenci přímé hráčské participace.⁵

Oproti tomu seriálová tvorba, ať už distribuovaná prostřednictvím tradičního televizního vysílání nebo streamovacích platform, poskytuje výrazně rozsáhlejší prostor pro graduální rozvoj narativních linií a komplexní charakterový vývoj postav. Tento extenzivní formát se jeví jako přímo vhodný pro adaptace komplexních příběhů, které vyžadují detailní rozpracování dějových nuancí a vztahových vazeb mezi postavami. S nástupem streamovacích služeb se navíc hranice mezi televizní a filmovou tvorbou částečně stírají, když platformy jako Netflix, HBO Max či Amazon Prime nabízejí jak seriálový, tak filmový obsah, často s podobným produkčním rozpočtem a kvalitou zpracování. Významným faktorem mezi těmito médii je rovněž tempo narace. Seriálová tvorba na streamovacích platformách často využívá narativní techniku tzv. cliffhangerů⁶, tedy dramatických momentů na konci epizod, které stimulují diváckou pozornost a motivují k sledování následujících částí. Současně epizodická struktura umožňuje systematické dávkování příběhu, což přispívá k dlouhodobému udržení divácké pozornosti. Filmová tvorba naproti tomu musí vzhledem k časové kompresi často přistupovat k významné redukci narativních elementů, což může v případě adaptací vést k eliminaci některých významových rovin původního díla.⁷

⁵ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

⁶ **Cliffhanger** - dramatický moment na konci epizody či kapitoly, který zanechává diváky v napětí a motivuje ke sledování další části.

⁷ FEIKUSOVÁ, Klára. *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*. Olomouc, 2019. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra divadelních a filmových studií. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D. Dostupné z: https://theses.cz/id/hs6xf4/dp_Feikusov.pdf

1.2 Historie videoherních adaptací

Historie herních adaptací do filmu a televize představuje fascinující vývoj napříč čtyřmi desetiletími, během kterých se výrazně měnil přístup k převádění herních příběhů na filmové plátno i televizní obrazovky. První pokusy o propojení herního a filmového světa se objevily již v roce 1982 s filmem *Tron*, který sice nebyl přímou adaptací konkrétní hry, ale významně přispěl k vytvoření mostu mezi těmito médii. Za první skutečnou adaptaci videohry lze považovat japonský anime film *Super Mario Bros.: Peach-hime Kyūshutsu Dai Sakusen!* z roku 1986, který však zůstal primárně omezen na japonský trh.⁸



Obrázek 1. Super Mario Brothers: Peach-hime kjūšucu daisaku

(zdroj: www.filmaffinity.com)

Devadesátá léta přinesla první významné hollywoodské pokusy o adaptaci populárních herních franšíz. Zlomovým momentem byl film *Super Mario Bros.* (1993) s Bobem Hoskinse a Johnem Leguizamem, který představoval první americkou filmovou adaptaci videohry. Navzdory hvězdnému obsazení se film setkal s negativním přijetím především kvůli výraznému odklonu od původního materiálu. Podobný osud potkal i *Street Fighter* (1994) s Jean-Claude Van Dammem. Relativního úspěchu dosáhl až *Mortal Kombat* (1995), který dokázal lépe zachytit atmosféru předlohy a dodnes je považován za jednu z lepších adaptací této éry.⁹

Začátek nového tisíciletí přinesl systematictější přístup k herním adaptacím. Významným milníkem se stala série *Resident Evil* (2002-2016) s Millou Jovovich, která se

⁸ JANOŮŠEK, Michal. Filmy podle videoher: První část. *Fandíme Filmu* [online]. 20. března 2014 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.fandimefilmu.cz/clanek/4371-filmy-podle-videoher-prvni-cast>

⁹ CARTON, Christopher. *A Guide to Video Game Movies*. White Owl, 2022. ISBN 978-1-3990-9217-3.

etablovala jako komerčně nejúspěšnější herní adaptace své doby. *Silent Hill* (2006) pak představoval ambiciózní pokus o věrnější převedení atmosféry původní hry, zatímco *Prince of Persia* (2010) ukázal potenciál vysokorozpočtových herních adaptací.

Poslední dekáda znamenala pro herní adaptace období významného kvalitativního posunu. Seriál *The Witcher* (2019-současnost), ačkoliv primárně vychází z knižní předlohy, významně těží i z popularity herní série a pomohl etablovat trend kvalitních televizních adaptací. Skutečným průlomem se stala animovaná série *Arcane* (2021), založená na světě League of Legends, která získala bezprecedentní uznání kritiky i diváků. Seriál *The Last of Us* (2023) pak definitivně potvrdil, že herní adaptace mohou dosahovat nejvyšší kvalitativní úrovně televizní produkce.¹⁰

Ve filmové oblasti zaznamenaly významný úspěch adaptace jako *Detective Pikachu* (2019), první live-action Pokemon film, a série *Sonic the Hedgehog* (2020, 2022), která úspěšně převedla ikonickou herní postavu do filmové podoby. *Uncharted* (2022) pak ukázal potenciál adaptací moderních herních sérií.

1.3 Současné trendy v adaptaci videoher

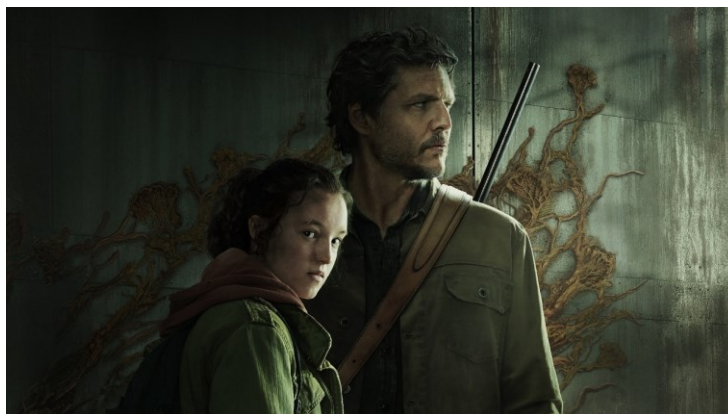
Zatímco v minulosti byly adaptace videoher často terčem kritiky kvůli nízké kvalitě a nedostatečnému pochopení herního média, současná produkce prochází výraznou proměnou. Klíčovou roli v tomto vývoji sehrávají streamovací služby jako Netflix a HBO Max. Tyto platformy poskytují nejen značné finanční prostředky, ale především prostor pro ambicióznější a rozsáhlejší projekty, které mohou věrněji sledovat komplexní narativní struktury typické pro videohry. Díky tomu mohou zkušení filmoví tvůrci, kteří mají k hernímu médiu osobní vztah, vytvářet propracovanější adaptace, což přispívá k postupnému uznání videoherních adaptací jako respektovaného žánru současné televizní a filmové tvorby.¹¹

Tento posun ilustruje například seriál *The Last of Us*. Tato adaptace nejen respektuje původní materiál a funguje jako plnohodnotné audiovizuální dílo, ale zároveň vyniká důrazem na emocionální hloubku postav a složitost mezilidských vztahů. Spolu s projekty

¹⁰ CARTON, Christopher. *A Guide to Video Game Movies*. White Owl, 2022. ISBN 978-1-3990-9217-3.

¹¹ WILLIAMS, M.H. Streaming is a Great Home for Video Game Adaptations. *Into The Discourse* [online]. 19. února 2020 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://medium.com/into-the-discourse/streaming-is-a-great-home-for-video-game-adaptations-ba586c766f82>

jako *Super Mario Bros. ve filmu* demonstruje nové možnosti v oblasti herních adaptací, které reflektují požadavky současného publika očekávajícího více než jen efektní akční sekvence. Diváci touží po autentických příbězích a uvěřitelných postavách, se kterými se mohou ztotožnit.¹²



Obrázek 2. The Last of Us (TV series)

(zdroj: *telly.cz*)

Dalším významným trendem je rozšiřování žánrového spektra adaptací. Od anime seriálu *Cyberpunk: Edgerunners* po dramatický film *Gran Turismo*, současné adaptace ukazují možnosti převodu herních předloh do různých formátů a žánrů. Tato diverzifikace umožňuje oslovit širší publikum a nabízí tvůrcům větší prostor pro kreativní interpretaci původního materiálu.

Nadcházející období bude pro budoucnost videoherních adaptací klíčové. S rostoucím počtem připravovaných projektů se zvyšují očekávání publika i průmyslu. Úspěch těchto adaptací může významně posílit pozici herních adaptací jako respektovaného žánru, zatímco případný neúspěch by mohl zpochybnit jejich životaschopnost.¹³

Linda Hutcheonová také uvádí, že adaptace jsou silně ovlivněny širším kulturním a technologickým kontextem své doby.¹⁴ Současný boom kvalitních herních adaptací je spojen nejen s rostoucí oblibou streamovacích služeb, ale také s pokročilými technologiemi,

¹² CHVÁLA, Tomáš. Nejúspěšnější filmové adaptace videoher? Překvapivě ne nutně ty, co vydělaly nejvíc. *Kinobox.cz* [online]. 4. března 2022 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.kinobox.cz/clanky/tema/21689-jake-jsou-nejuspesnejsi-adaptace-videoher-prekvapive-to-nutne-neznamena-ze-jsou-mezi-nimi-ty-nejlepsi>

¹³ BEASTY, Anubhav. Game On! 2025 Will Be the Year of Video Game Adaptations. *Beebom* [online]. 23. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://beebom.com/2025-year-of-video-game-adaptations/>

¹⁴ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

které umožňují mnohem věrnější zachycení původních světů a postav, jako je například použití technik motion capture nebo moderních LED obrazovek. Tyto prvky umožňují autenticky převést komplexní herní světy na televizní obrazovky a umocnit tak divácký zážitek, což potvrzuje také seriálová adaptace hry Fallout.¹⁵



Obrázek 3. Led TV production

(zdroj: www.magnopus.com)

¹⁵ BEDINGFIELD, Will. Adaptace videoher by i v roce 2024 mohly v tržbách porážet Marvel. *WIRED.cz* [online]. 24. ledna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.wired.cz/clanky/adaptace-videoher-by-i-v-roce-2024-mohly-v-trzbach-porazet-marvel>

2 ZÁKLADY HERNÍ ADAPTACE

2.1 Obecné principy adaptace audiovizuálních děl

Proces adaptace uměleckého díla z jednoho média do jiného je složitý a vyžaduje dobré porozumění oběma médiím. Linda Hutcheonová ve své teorii popisuje adaptaci jako kreativní proces, který není jen kopírováním původního díla, ale jeho přetvořením a novým výkladem.¹⁶

V současné praxi se setkáváme se třemi hlavními přístupy k adaptaci. Věrná adaptace se snaží co nejvíce zachovat původní dílo ve všech jeho aspektech. Tento konzervativní přístup klade důraz na přesné převedení příběhu, postav a celkového vyznění díla. Takový způsob často oceňují především fanoušci původního díla, kteří očekávají minimální odchylky od známého materiálu.¹⁷

Adaptace s tvůrčím vkladem adaptátora představuje přístup, kdy tvůrce respektuje základní rysy předlohy, ale zároveň přináší vlastní nápady a úhel pohledu. Výsledkem je dílo, které může v některých částech vypadat jinak než originál, ale zachovává jeho hlavní myšlenky a témata. Tento přístup umožňuje lépe využít možnosti nového média.

Volná adaptace používá původní dílo hlavně jako inspiraci. Vztah k předloze je stále patrný, ale adaptátor má velkou svobodu v tom, jak s materiálem naloží. Tento přístup často vede k vytvoření originálních děl, která mohou zaujmout i diváky neznalé předlohy.

Hutcheonová také popisuje různé způsoby, jakými díla komunikují s publikem. Literatura primárně vypráví, film a divadlo ukazují, zatímco interaktivní média (jako videohry) umožňují přímou účast. Adaptátor musí tyto rozdíly nejen chápat, ale také je využít ve prospěch nové verze díla.

Zajímavý je také způsob, jakým publikum adaptace vnímá. Diváci, kteří znají předlohu, neustále porovnávají obě verze, přepínají mezi tím, co znají, a tím, co je nové. Ti, kteří předlohu neznají, vnímají adaptaci jako samostatné dílo, které musí fungovat samo o sobě.¹⁸

¹⁶ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

¹⁷ FIVEABLE. 7.4 Faithful vs. loose adaptations – Craft of Film Writing. *Fiveable* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://library.fiveable.me/the-craft-of-writing-film-focus/unit-7/faithful-vs-loose-adaptations/study-guide/tkC3ikFlg2cxuZXx>

¹⁸ MEIKLE, Kyle. A Theory of Adaptation Audiences. *Literature/Film Quarterly* [online]. 2017, roč. 45, č. 4 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: https://lfq.salisbury.edu/issues/45_4/a_theory_of_adaptation_audiences.html

Převod mezi různými médii také vyžaduje specifický přístup k vyprávění příběhu. Zatímco literatura může snadno pracovat s vnitřními myšlenkami postav nebo vzpomínkami, film musí najít odpovídající vizuální vyjádření těchto prvků. Vztah postav a prostředí se stává jedním ze základních stavebních kamenů, přičemž film nabízí možnost okamžitě tento vztah vizuálně ukázat.

V dnešní době už není adaptace považována za méněcennou formu umění, ale za legitimní způsob, jak interpretovat a přetvářet příběhy. Odráží nejen technologické možnosti různých médií, ale také měnící se očekávání publika. Úspěšná adaptace musí najít rovnováhu mezi věrností předloze a využitím možností nového média, aby vytvořila dílo, které osloví jak znalce předlohy, tak nové diváky.

2.2 Principy a postupy herní adaptace

Při adaptaci videoher do audiovizuální podoby je zásadním aspektem zachování identity původního díla. Úspěšná adaptace musí respektovat základní tematické, narativní a atmosférické kvality předlohy, které definují její jedinečný charakter. Nejedná se přitom o doslovnou kopii všech herních elementů, ale o pochopení a přenesení jejich podstaty do nového média.¹⁹

Významnou výzvu představuje otázka interaktivity. Vzhledem k tomu, že filmové médium ze své podstaty neumožňuje přímou interakci diváka s dějem, musí adaptace nabídnout alternativní způsoby zapojení publika do příběhu. Tato kompenzace se často realizuje prostřednictvím důrazu na emocionální prožitek a hlubší charakterizaci postav, které nahrazují absenci aktivní participace diváka na vývoji děje.²⁰

Klíčovou roli hraje také selektivní přístup k původnímu materiálu. Ne všechny elementy herního zážitku je možné nebo žádoucí převádět do filmové podoby. Tvůrci musí činit informovaná rozhodnutí o tom, které prvky předlohy jsou esenciální pro zachování její integrity a které lze modifikovat či vynechat ve prospěch fungující filmové narace.

¹⁹ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

²⁰ VIEJOBUEÑO, Carlos. *Adapting Video Games for TV: A Nexus of Interactive and Linear Storytelling* [online]. Karlstad: Karlstad University, 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1867408/FULLTEXT01.pdf>

V procesu adaptace je nezbytné respektovat specifika filmového média a aktivně využívat jeho přirozené přednosti. Úspěšná adaptace tak musí pracovat s filmovými vyjadřovacími prostředky způsobem, který nejlépe slouží převyprávění herního příběhu. Současně by výsledné dílo mělo být srozumitelné a poutavé jak pro fanoušky původní hry, tak pro diváky bez předchozí znalosti předlohy, což často vyžaduje vytvoření dodatečných narativních vrstev při současném zachování hloubky pro znalé publikum.²¹

2.3 Vizuální a narativní prostředky

V procesu adaptace videoher do audiovizuální podoby hrají klíčovou roli vizuální a narativní prostředky, které pomáhají přenést interaktivní zážitek do lineární formy. Nejde přitom jen o prosté převedení obrazu a příběhu. Je třeba důkladně promyslet, jak zachovat podstatu herního zážitku v novém médiu.

Vizuální stránka adaptace začíná u základního uměleckého stylu. Tvůrci musí rozhodnout, jak převedou charakteristický vzhled hry do filmové či seriálové podoby. To zahrnuje práci s barevnou paletou, která často nese důležitý významový podtext. Například tmavší tóny mohou evokovat napětí a nebezpečí, zatímco živější barvy navozují lehčí, dobrodružnější atmosféru.

Významnou roli hrají také filmařské techniky. Současné adaptace často využívají moderní technologie jako motion capture, které umožňují věrně zachytit pohyby a výrazy herců. Díky tomu mohou postavy působit přirozeně a emocionálně autenticky, což je klíčové pro vytvoření spojení s divákem.²²

Důležitým prvkem je práce s dialogy a charakterizací postav. Zatímco ve hrách mohou hráči často ovlivňovat průběh rozhovorů svými volbami, filmová adaptace musí nabídnout jednu přesvědčivou verzi těchto interakcí. Úspěšné adaptace proto kladou důraz na propracované dialogy, které zachycují podstatu postav a jejich vztahů.

V neposlední řadě je třeba zmínit práci se symboly a tématy původní hry. Dobře zpracovaná adaptace dokáže přenést klíčové motivy a myšlenky do nového média, aniž by

²¹ VIEJOBUEÑO, Carlos. *Adapting Video Games for TV: A Nexus of Interactive and Linear Storytelling* [online]. Karlstad: Karlstad University, 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1867408/FULLTEXT01.pdf>

²² Parrot Analytics. Gaming Adaptations: The Recipe to Success. *Parrot Analytics* [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.parrotanalytics.com/academy/gaming-adaptations-the-recipe-to-success>

ztratily na síle. Může jít o specifické předměty, místa nebo situace, které mají v herním světě zvláštní význam a jejich přítomnost v adaptaci pomáhá udržet spojení s původním dílem.²³

Toto všechno dohromady vytváří komplexní audiovizuální zážitek, který sice nemůže plně nahradit interaktivitu původní hry, ale může nabídnout nový, equally působivý způsob vyprávění příběhu.²⁴

²³ WOLF, Mark J. P., ed. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 2. vydání. Santa Barbara: Greenwood, 2021. 1288 s. ISBN 978-1-4408-7019-4.

²⁴ Parrot Analytics. Gaming Adaptations: The Recipe to Success. [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.parrotanalytics.com/academy/gaming-adaptations-the-recipe-to-success>

II ANALYTICKÁ ČÁST

3 PŘÍPADOVÁ STUDIE

Tato část práce se zaměřuje na podrobnou analýzu herní série *Fallout* a její adaptace do seriálové podoby. Případová studie je rozdělena do dvou hlavních částí: Analýzy herní předlohy a analýzy seriálové adaptace. Prostřednictvím detailního rozboru obou médií budou identifikovány klíčové prvky, které byly přeneseny z herního prostředí do televizního formátu, a způsoby, jakými tvůrci přistoupili k převodu interaktivního herního zážitku do lineárního vyprávění. Studie zkoumá produkční aspekty, vizuální styl, narativní strukturu a charakterizaci postav, přičemž se soustředí na specifika obou médií a jejich vzájemný vztah.

Tato případová studie využívá kvalitativní obsahovou analýzu audiovizuálního a herního materiálu. Metodologicky vychází z komparativní analýzy, při níž bylo provedeno systematické sledování všech epizod první série seriálu *Fallout*, studium klíčových dílů herní série (*Fallout 1*, *2*, *3*, *New Vegas* a *4*) a analýza odborných i publicistických textů věnovaných oběma médiím. Výzkum se opírá o adaptační teorii Lindy Hutcheonové, která poskytuje teoretický rámec pro posouzení transformace interaktivního narativu do lineární audiovizuální formy.

Cílem je poskytnout ucelený pohled na proces adaptace a zjistit, jakým způsobem seriálová verze pracuje s prvky původní herní série při zachování její atmosféry a tematické hloubky. Tato analýza následně poskytne základ pro komparativní část práce, kde budou zjištěné poznatky vzájemně porovnány a vyhodnoceny.

3.1 ANALÝZA HERNÍ PŘEDLOHY

Herní série *Fallout* představuje rozsáhlý komplex děl žánru RPG, která se vyvíjela od roku 1997 do současnosti. Pro účely této analýzy jsou relevantní především stěžejní díly série: původní *Fallout* (1997) a *Fallout 2* (1998), které položily narativní a světoobudovatelské základy; *Fallout 3* (2008) a *Fallout: New Vegas* (2010), které přinesly moderní 3D zpracování světa; a *Fallout 4* (2015), který rozvinul narativní možnosti a vizuální zpracování série. Právě RPG²⁵ charakter série významně ovlivňuje proces adaptace, neboť prvky jako nelineární storytelling, svoboda hráčského rozhodování a komplexní

²⁵ RPG (Role-Playing Game) – žánr videoher založený na hraní rolí, kde hráč přebírá kontrolu nad postavou nebo skupinou postav v propracovaném fikčním světě. RPG hry se typicky vyznačují komplexními příběhy, rozvojem postav pomocí systému zkušeností a úrovní, možností činit rozhodnutí ovlivňující průběh hry a rozsáhlým světem s vedlejšími úkoly. V případě série *Fallout* jde o tzv. akční RPG s otevřeným světem, které kombinuje prvky hraní rolí s akčním bojem a svobodou prozkoumávat rozsáhlé herní prostředí podle vlastního uvážení.

systém interakcí s herním světem představují specifické výzvy při převodu do lineárního televizního média. Zatímco v herní předloze je hráč aktivním spoluvůrcem příběhu, v seriálové adaptaci musejí tvůrci transformovat tuto interaktivní zkušenost do pevně dané narativní struktury při zachování charakteristických prvků předlohy.

3.1.1 Historie a vývoj série

Historie a vývoj série Fallout významně ovlivnila žánr RPG her a definovala standardy pro vytváření post-apokalyptických světů v herním průmyslu. Série započala v roce 1997, kdy společnost Interplay Entertainment vydala první díl, který položil základy pro unikátní fikční svět kombinující retro-futuristickou estetiku s post-apokalyptickým prostředím.²⁶



Obrázek 4. Fallout 1

(zdroj: store.steampowered.com)

První Fallout představil hráčům alternativní časovou osu, ve které se civilizace vyvíjela odlišným směrem než v naší realitě. Svět hry je zasazen do roku 2161, tedy 84 let po devastující jaderné válce, která změnila tvář planety. Hra se vyznačovala propracovaným příběhem, komplexními morálními volbami a atmosférickým zpracováním zničeného světa.²⁷

Již následující rok, 1998, vyšlo pokračování Fallout 2, které dále rozvinulo herní mechanismy a prohloubilo mytologii série. Hra se odehrává o 80 let později než první díl a

²⁶ WOLF, Mark J. P., ed. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 2. vydání. Santa Barbara: Greenwood, 2021. 1288 s. ISBN 978-1-4408-7019-4.

²⁷ DRANSFIELD, Ian. The Complete History of Fallout. *PC Gamer* [online]. 4. dubna 2019 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-fallout/>

přinesla do série více prvků černého humoru, aniž by ztratila svou charakteristickou temnotu a závažnost témat. Druhý díl je mnoha fanoušky považován za vrchol klasické éry série.

Kromě hlavních děl série vzniklo několik vedlejších projektů. V roce 2001 byl vydán *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, taktická hra odehrávající se na středozápadě USA. Byla to první hra série, která nepožadovala souboje v tahových režimu a umožňovala přizpůsobení dovedností, perků a bojových akcí celého týmu. Následoval *Fallout: Brotherhood of Steel* (2004), který se jako první díl série objevil na herních konzolích PlayStation 2 a Xbox. Tento titul představoval výrazný odklon od předchozích her jak v hratelnosti, tak ve stylu, a byl posledním Falloutem vyvinutým společností Interplay.²⁸

Významným milníkem ve vývoji značky byla její akvizice společností Bethesda Softworks. Bethesda nejprve v roce 2004 získala licenci na vývoj tří her *Fallout* a v roce 2007 odkoupila celou značku. V roce 2008 vydala *Fallout 3*, který představoval radikální změnu v herním designu série přešla do plně trojrozměrného prostředí a změnila perspektivu na první osobu. Bethesda přenesla děj do oblasti Washingtonu D.C. a představila nové interpretace klasických prvků série.

V roce 2010 vyšel *Fallout: New Vegas*, vyvinutý studiem Obsidian Entertainment, které tvořili někteří původní vývojáři série. Tento díl je považován za most mezi klasickými hrami a moderním pojetím, neboť zachoval Bethesdaou zavedenou technickou stránku, ale vrátil se k hlubším RPG mechanismům a komplexnějšímu příběhovému vyprávění původních děl.²⁹

Následoval *Fallout 4* (2015), který dále rozvinul modernizované pojetí série a přinesl nové herní mechanismy. V roce 2018 vyšel *Fallout 76*, první multiplayer v sérii, který se odehrává v Appalachi 25 let po Velké válce. Hra sleduje příběh Vaultu 76, jednoho ze 17 známých kontrolních Vaultů, a prostřednictvím aktualizací jako *Wastelanders* rozšiřuje příběh o znovuosídlení Appalachie *Settlers*, *Raiders* a *Brotherhood of Steel*.

Série se postupně rozšířila i mimo herní médium. Vznikly oficiální komiksy jako "One Man, and a Crate of Puppets" a grafický román "All Roads". Byla vydána řada stolních

²⁸ Fallout Wiki. Fallout series [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_series

²⁹ DRANSFIELD, Ian. What Is Fallout? A Newbie's Guide to the Post-Apocalyptic Franchise. *Rolling Stone* [online]. 10. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/culture/rs-gaming/what-is-fallout-1234999543/>

her včetně Fallout: The Roleplaying Game od Modiphius a Fallout: The Board Game od Fantasy Flight Games.

3.1.2 Herní svět a jeho atmosféra

Herní série Fallout vytváří jedinečné postapokalyptické prostředí, které se výrazně odlišuje od běžných představ o zničeném světě. Jeho hlavním charakteristickým prvkem je spojení futuristických prvků s estetikou padesátých let 20. století. Tento svět se vyvíjel v alternativní časové linii, kde se po druhé světové válce společnost zaměřila především na rozvoj jaderné energie. Výsledkem byl vznik pokročilých technologií, které si však zachovaly vzhled typický pro padesátá léta, například velké počítače se zelenými obrazovkami nebo domácí spotřebiče s charakteristickými zaoblenými tvary.³⁰

Zlomovým okamžikem herního světa byla takzvaná Velká válka v roce 2077, během které došlo ke globálnímu jadernému konfliktu. Tento konflikt v průběhu pouhých dvou hodin zcela změnil podobu civilizace. Část lidstva přežila v síti podzemních krytů známých jako Vaults, zatímco povrch planety se proměnil v pustinu obývanou mutovanými tvory a různými skupinami přeživších.

Výrazným prvkem světa Falloutu je kontrast mezi optimistickou předválečnou vizí budoucnosti a drsnou poválečnou realitou. Tento rozdíl je patrný například v reklamních materiálech společnosti Vault-Tec nebo propagaci nápoje Nuka-Cola, které svým stylem připomínají období prosperity, ačkoli jsou umístěny ve světě poznamenaném radiací a zmutovanými bytostmi. V troskách původní civilizace vznikají nové společenské skupiny, jako je technologicky vyspělé Bratrstvo oceli nebo Nová Kalifornská republika, která se snaží obnovit demokratické uspořádání. Tyto skupiny mezi sebou vedou boje o kontrolu nad omezenými zdroji, což vytváří komplexní mocenské vztahy.³¹

³⁰ DRANSFIELD, Ian. The Complete History of Fallout. *PC Gamer* [online]. 4. dubna 2019 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-fallout/>

³¹ Fallout Wiki. Fallout series [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_series



Obrázek 5. Nuka-Cola

(zdroj: *fallout.fandom.com*)

Významnou součástí herního světa jsou také různé skupiny změněných lidí. Mezi ně patří Ghúlové, jedinci, které radiace fyzicky změnila. Ti mají popálenou kůži a žijí mnohem déle než běžní lidé, často však za cenu ztráty duševního zdraví. Další výraznou skupinou jsou Supermutanti, obří zelené bytosti vzniklé působením speciálního viru. Vyznačují se mimořádnou fyzickou silou, většinou však na úkor inteligence, přičemž existují výjimky, které si zachovaly rozumové schopnosti.³²

Zvláštní skupinu obyvatel tvoří lidé z Vaultů, kteří strávili několik generací v izolovaném prostředí podzemních krytů. Tito lidé mají obvykle lepší vzdělání a znalosti předválečných technologií, často jim však chybí zkušenosti s přežitím v nebezpečném prostředí pustiny. Samotné Vaulty, které byly veřejnosti představeny jako záchranné bunkry, ve skutečnosti sloužily jako laboratoře pro sociální experimenty společnosti Vault-Tec. Každý kryt byl navržen s jinými pravidly a podmínkami.³³

³² DRANSFIELD, Ian. The Complete History of Fallout. *PC Gamer* [online]. 4. dubna 2019 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-fallout/>

³³ Fallout Wiki. Fallout series [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_series



Obrázek 6. Vault-Tec

(zdroj: *steam.com*)

Svět Falloutu se vyznačuje tím, že v něm často není jasné, co je správné a co špatné. Hráči musí činit obtížná rozhodnutí, která nemají jednoznačně dobré řešení. Tento prvek přispívá k věrohodnosti představeného světa a posiluje jeho působivou atmosféru, kde přežití často vyžaduje morálně složitá rozhodnutí.

3.1.3 Příběhové elementy a herní mechaniky

Série implementuje komplexní systém narativních a mechanických prvků, které společně vytvářejí jedinečný herní zážitek. Základním stavebním kamenem je systém S.P.E.C.I.A.L.³⁴, který definuje hlavní atributy herní postavy a určuje možnosti interakce s herním světem. Tento systém poskytuje hráčům značnou flexibilitu při vytváření různých herních stylů a přístupů k řešení situací.³⁵

Charakteristickým rysem série je nelineární vyprávění s důrazem na důsledky hráčských rozhodnutí. Každá významná volba může ovlivnit nejen bezprostřední vývoj příběhu, ale také dlouhodobé vztahy s jednotlivými frakcemi a celkové směřování herního světa. Tento systém příčin a následků vytváří komplexní narativní strukturu, kde i zdánlivě Snevýznamná rozhodnutí mohou mít dalekosáhlé důsledky.

³⁴ S.P.E.C.I.A.L. - systém atributů postav ve hře Fallout (Síla, Vnímání, Vytrvalost, Charisma, Inteligence, Obratnost, Štěstí).

³⁵ DRANSFIELD, Ian. What Is Fallout? A Newbie's Guide to the Post-Apocalyptic Franchise. *Rolling Stone* [online]. 10. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/culture/rs-gaming/what-is-fallout-1234999543/>

Významnou mechanickou inovací je systém V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System)³⁶, který kombinuje prvky real-time soubojů s taktickým plánováním. Tento systém umožňuje hráčům pozastavit akci a strategicky zvolit cíle útoku, čímž vytváří unikátní hybridní soubojový systém, který se stal charakteristickým znakem série.³⁷

Důležitým příběhovým prvkem je systém vedlejších úkolů a náhodných setkání, který rozšiřuje hlavní dějovou linii a přispívá k větší hloubce herního světa. Tyto vedlejší příběhy často obsahují morálně nejednoznačné situace, kde neexistují jasné správné řešení, což nutí hráče k promyšleným rozhodnutím založeným na jejich vlastním morálním kompasu.

Ve hrách je implementován propracovaný systém dialogů, který kombinuje různé přístupy k řešení situací, od diplomatického vyjednávání přes zastrašování až po přesvědčování. Úspěšnost těchto interakcí závisí na statistikách postavy, předchozích rozhodnutích a reputaci u jednotlivých frakcí, což vytváří komplexní síť vzájemně provázaných herních mechanik.

Také se zde pracuje s prvky přežití, kde musí hráči spravovat zdroje jako je munice, léčivé předměty a jídlo. Tento aspekt posiluje atmosféru post-apokalyptického světa a nutí hráče k strategickému uvažování při průzkumu herního prostředí.

3.2 ANALÝZA SERIÁLU FALLOUT

Seriál Fallout, který měl premiéru na streamovací platformě Amazon Prime Video v dubnu 2024, představuje významný milník v oblasti adaptací videoher. Jde o ambiciózní projekt s rozpočtem 153 milionů dolarů³⁸, který vznikl ve spolupráci mezi Amazon Studios, Kilter Films a vývojářským studiem Bethesda. Seriál se odehrává v post-apokalyptickém světě 219 let po jaderné válce a sleduje osudy tří hlavních postav. Obyvatelky podzemního krytu Lucy MacLean, vojáka Bratrstva oceli Maxima a zmutovaného lovce odměn známého jako Ghoul.

³⁶ V.A.T.S. - Vault-Tec Assisted Targeting System, jedinečný bojový mechanismus, který při aktivaci dočasně přerušuje běžící děj hry a poskytuje hráči čas na rozvahu a výběr konkrétních částí těla nepřátel k útoku..

³⁷ Fallout Wiki. Fallout series [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_series

³⁸ PLUM RESEARCH. Fallout Finds a Radiant Reception. *Plum Research* [online]. 4. června 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.plumresearch.com/insights/fallout-finds-a-radiant-reception>

3.2.1 Kontext vzniku a produkční aspekty

Cesta k televizní adaptaci Falloutu byla dlouhá a pečlivě zvažovaná. Bethesda, vlastník práv k této herní sérii, v minulosti odmítala množství nabídek na filmové či televizní zpracování. Zlom nastal až v roce 2019, kdy s nápadem na adaptaci přišel režisér Jonathan Nolan, který byl sám velkým fanouškem herní série. Todd Howard, hlavní producent Bethesda, v Nolanově vizi rozpoznal potenciál pro věrné převedení komplexního světa Falloutu na televizní obrazovky.³⁹

Dle Hutcheonové je klíčové, kdo je považován za adaptátora. Adaptace audiovizuálních děl, jako je seriál Fallout, vznikají jako kolektivní práce mnoha tvůrců, scenáristů, režisérů, herců, výtvarníků či odborníků na vizuální efekty. Každý z těchto tvůrců přitom do výsledné adaptace přináší vlastní tvůrčí vklad a interpretaci původního díla.⁴⁰ V případě Falloutu je zřejmý výrazný autorský rukopis Jonathana Nolana a showrunnerů Genevy Robertson-Dworet a Grahama Wagnera, kteří do seriálu vložili jak respekt k hernímu originálu, tak vlastní kreativní vizi.



Obrázek 7. Graham Wagner & Jonathan Nolan (the creator and director)

(zdroj: youtube.com)

Produkce seriálu započala v polovině roku 2022 pod vedením showrunnerů Genevy Robertson-Dworet a Grahama Wagnera. Natáčení probíhalo na různých lokacích napříč Spojenými státy v New Yorku, New Jersey a Utahu. Významná část exteriérových záběrů byla pořízena v namibijském městě duchů Kolmanskop, jehož písečná krajina ideálně vystihovala post-apokalyptickou atmosféru. Právě tato lokace dokonce inspirovala tvůrce k

³⁹ Fallout Wiki. Fallout series [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_series

⁴⁰ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

zasazení příběhu do oblasti Los Angeles, ačkoliv původní scénáře počítaly s prostředím Colorada.⁴¹

Tvůrci se rozhodli pro natáčení na klasický filmový materiál, což pomohlo dosáhnout charakteristického retro-futuristického vzhledu inspirovaného estetikou 50. let. Důraz byl kladen na praktické efekty a rekvizity, například silové zbroje byly vyrobeny jako plně funkční kostýmy společností Legacy Effects, která stojí i za obleky Iron Mana. Pozornost k detailu se projevila i ve scénografii, kdy produkční tým ve spolupráci s Bethesda fyzicky reprodukoval množství předmětů z herního světa.⁴²



Obrázek 8. Oblek a rekvizity

(zdroj: *shotdeck.com*)

Seriál si od svého uvedení získal příznivé ohlasy jak od kritiky, tak od diváků. Za první 16 dní ho zhlédlo 65 milionů diváků, čímž se stal druhým nejsledovanějším titulem v historii Amazon Prime Video. Úspěch adaptace vedl k rychlému oznámení druhé série, jejíž natáčení bylo zahájeno v listopadu 2024 v Los Angeles.⁴³

3.2.2 Marketing a propagační strategie

Amazon zvolil pro propagaci seriálu Fallout komplexní marketingovou strategii, která cílila jak na etablované fanoušky herní série, tak na širokou veřejnost. Zvláštní důraz byl kladen na propagaci prostřednictvím herní platformy Twitch, kterou Amazon vlastní od

⁴¹ Fallout Wiki. Fallout series [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_series

⁴² FAILES, Ian. The VFX of Fallout: shooting on an LED volume on film, crafting one-eyed digital humans, mixing practical and digital, and more. *Before & Afters* [online]. 5. června 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://beforesandafters.com/2024/06/05/the-vfx-of-fallout-shooting-on-an-led-volume-on-film-crafting-one-eyed-digital-humans-mixing-practical-and-digital-and-more/>

⁴³ PLUM RESEARCH. Fallout Finds a Radiant Reception. [online]. 4. června 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.plumresearch.com/insights/fallout-finds-a-radiant-reception>

roku 2014.⁴⁴ Marketingová kampaň byla charakteristická svým důrazem na autenticitu a respekt k původnímu materiálu, což se projevilo i v úzké spolupráci s Bethesda.

Hutcheonová upozorňuje také na fenomén transmediálních adaptací, kdy se příběh vypráví napříč různými médii a platformami.⁴⁵ Tento přístup je zřetelný i v marketingové strategii seriálu *Fallout*, která propojuje televizní seriál se samotnou hrou *Fallout 76*, čímž tvůrci vytvářejí komplexní ekosystém obsahu, který diváky intenzivněji vtahuje do fikčního světa. Podobné propojení různých mediálních platform má za cíl nejen zvýšit divácký zážitek, ale zároveň využívá komunitní potenciál původní herní základny k šíření povědomí o seriálu.

Zajímavým aspektem propagace byla integrace obsahu přímo do existujících her série *Fallout*. Hráči *Fallout 76* získali možnost stáhnout si zdarma kostým z *Krytu 33*, který se v seriálu objevuje, a později i další tematické předměty včetně Ghoulova obleku a Lucyina batohu. Tato cross-propagační strategie pomohla vytvořit most mezi herním a televizním publikem. Efektivita této strategie se projevila ve výrazném nárůstu aktivních hráčů všech her ze série *Fallout*, například na platformě Steam se počet hráčů zdvojnásobil.⁴⁶

Amazon také využil své rozsáhlé distribuční sítě k masivní propagaci seriálu. Každý návštěvník domovské stránky Amazon byl vyzván ke zhlédnutí nového seriálu, což zajistilo mimořádnou viditelnost. Marketingová kampaň zahrnovala také tradiční prvky jako billboardy a televizní spoty, ale inovativně je kombinovala s interaktivními prvky a sociálními médii.

Významným prvkem propagace byly také speciální události na Twitchi, včetně společného sledování prvního dílu s populárními streamery. Přestože tyto akce nezaznamenaly tak vysoká čísla sledovanosti jako jiné twitch eventy, pomohly vytvořit buzz kolem seriálu v herní komunitě. Celkový rozpočet na marketing a distribuci se odhaduje na přibližně 47 milionů dolarů, což spolu s produkčními náklady přivedlo celkové investice k hranici 200 milionů dolarů.⁴⁷

⁴⁴ CNBC. Amazon's Twitch CEO steps down nearly ten years after acquisition. *CNBC* [online]. 16. března 2023 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2023/03/16/amazons-twitch-ceo-steps-down-nearly-ten-years-after-acquisition.html>

⁴⁵ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

⁴⁶ LEE, Alexander. How Amazon Prime's 'Fallout' series highlights the power of post-apocalyptic video game IP. *Digiday* [online]. 22. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://digiday.com/marketing/how-amazon-primers-fallout-series-highlights-the-power-of-post-apocalyptic-video-game-ip/>

⁴⁷ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.



Obrázek 9. Twitch propagace

(zdroj: x.com)

Marketingová strategie se ukázala jako úspěšná. Do října 2024 seriál překonal hranici 100 milionů diváků celosvětově, přičemž 60 % sledovanosti pocházelo mimo území USA, zejména z Velké Británie, Francie a Brazílie, což z něj učinilo jeden z nejúspěšnějších titulů na platformě Amazon Prime Video.⁴⁸

3.2.3 Vizuální styl a filmová řeč

Seriálová adaptace "Fallout" přináší výrazný vizuální styl, který balancuje mezi věrností vzhledu herní série a filmovými postupy typickými pro kvalitní televizní produkci. Hlavní kameraman Stuart Dryburgh spolu s výtvarníkem Howardem Cummingssem vytvořili vizuální jazyk, který spojuje několik různých stylů do jednoho fungujícího celku.⁴⁹

⁴⁸ OTTERSON, Joe. Fallout Nabs 65 Million Viewers in First Two Weeks of Availability, Amazon Claims. *Variety* [online]. 29. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2024/tv/news/fallout-amazon-series-ratings-1235985817/>

⁴⁹ DRYBURGH, Stuart. How 'Fallout' Cinematographer Created The Show's Epic Visual Style. *PetaPixel* [online]. 28. května 2024 [cit. 2025-04-28]. Dostupné z: <https://petapixel.com/2024/05/28/how-fallout-cinematographer-created-the-shows-epic-visual-style/>

Hlavní vizuální inspirací jsou westerny, především tzv. spaghetti westerny z 60. a 70. let. Tato volba není náhodná, post-apokalyptický svět a klasický western mají mnoho společného: prostředí bez fungujících zákonů, morálně nejednoznačné hrdiny a neustálé napětí mezi osobní svobodou a potřebou společenského řádu. Způsob snímání venkovních scén v pustině s charakteristickými širokými záběry krajiny, které zdůrazňují osamělost postav v nehostinném prostředí, přímo odkazuje na vizuální styl režisérů jako Sergio Leone či Sam Peckinpah.⁵⁰

Tento westernový styl je nejzřetelnější v příběhové linii Ghoul, jehož cesta za pomstou připomíná archetyp "muže bez jména" z Leoneho "dolarové trilogie". Výmluvná je v tomto ohledu scéna v opuštěném městě, kde je postava Ghoul snímána způsobem typickým pro westerny. V záběrech zdůrazňujících jeho osamělost, s kamerou často umístěnou nízko a s dramatickým kontrastním osvětlením, což připomíná slavné souboje z filmu *Hodný, zlý a ošklivý* (1966). Tato vizuální reference také funguje jako komentář k tomu, jak se po apokalypse společnost vrací k primitivnějším formám organizace, které známe z období americké hranice.⁵¹

V přímém kontrastu s tímto westernovým stylem stojí vizuální zpracování scén v podzemních krytech (Vaults). Zde tvůrci využívají estetiku inspirovanou americkým retro-futurismem 50. let, typickým pro období tzv. "atomového věku". Interiéry Vaultu 33 mají výraznou barevnou paletu s převládajícími sytě modrými a žlutými tóny, které současně evokují korporátní sterilitu a optimistickou vizi budoucnosti té doby. Kamera v těchto scénách pracuje s geometricky přesnými kompozicemi a symetrickými záběry, které zdůrazňují umělost a kontrolovanou povahu tohoto prostředí. Tento styl výrazně kontrastuje s expresivnějším a dynamičtějším snímáním scén v exteriéru.⁵²

Důležitým aspektem vizuálního zpracování je rozhodnutí natáčet na tradiční 35mm film. Tato volba, neobvyklá pro současné drahé televizní produkce, které většinou používají digitální záznam, významně přispívá k osobité vizuální identitě seriálu. Přirozená zrnitost filmu a jeho charakteristické podání barev vytváří jemný odkaz na filmy 50. a 60. let, které

⁵⁰ GOGGINS, Walton. 'Fallout's Walton Goggins Reveals Which Classic Westerns Inspired The Ghoul. *Collider* [online]. 2. prosince 2023 [cit. 2025-04-28]. Dostupné z: <https://collider.com/fallout-walton-goggins-the-ghoul-inspiration/>

⁵¹ COLLIDER. Fallout TV Show: The Good, The Bad, and The Ugly. *Collider* [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://collider.com/fallout-tv-show-good-bad-ugly/>

⁵² BANDARA, Pesala. How 'Fallout' Cinematographer Created The Show's Epic Visual Style. *PetaPixel* [online]. 28. května 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://petapixel.com/2024/05/28/how-fallout-cinematographer-created-the-shows-epic-visual-style/>

slouží jako inspirace pro retro-futuristický styl série. Toto rozhodnutí zapadá do celkového přístupu adaptace, která zdůrazňuje návaznost mezi předválečnou a poválečnou kulturou ve světě "Falloutu".⁵³

Z hlediska vizuálních efektů seriál kombinuje praktické rekvizity s digitálními prvky. Ikonické silové zbroje byly vytvořeny jako funkční kostýmy firmou Legacy Effects, což umožnilo hercům přirozeně interagovat s prostředím. Tento důraz na praktické efekty je v době převládajících počítačových triků pozoruhodný a přispívá k hmatatelné kvalitě vizuálního zpracování. Zároveň však produkce rozsáhle využívá moderní technologie LED stěn pro vytvoření virtuálních prostředí, především v sekvencích odehrávajících se v post-apokalyptické pustině.⁵⁴



Obrázek 10. Oblek Brotherhood of Steel

(zdroj: www.polygon.com/)

Z kritického pohledu vizuální koncepce seriálu představuje promyšlený přístup k adaptaci, který nejde cestou pouhého kopírování herního vzhledu. Tvůrci místo toho využívají filmové postupy, které převádějí vizuální prvky herní série do filmového jazyka. Tento přístup se liší od méně úspěšných adaptací jako *Assassin's Creed* (2016), které se snažily doslovně reprodukovat herní vizualitu bez dostatečného pochopení toho, jak funguje filmové médium.

Dá se říct, že právě tato transformační kvalita vizuálního zpracování je jedním z klíčových faktorů úspěchu adaptace. Seriál vytváří osobitou filmovou estetiku, která je zároveň věrná duchu předlohy a současně funguje jako samostatné filmové dílo. Tímto

⁵³ BOND, Jeff. Fallout: Crafting the Aftermath. *American Cinematographer* [online]. 6. června 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fallout-production-design>

⁵⁴ FAILES, Ian. The VFX of Fallout: shooting on an LED volume on film, crafting one-eyed digital humans, mixing practical and digital, and more. [online]. *before & afters*, 5. června 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné

způsobem naplňuje myšlenku Lindy Hutcheonové, která zdůrazňuje, že úspěšná adaptace není pouhým kopírováním, ale tvůrčí reinterpretací, která respektuje specifické možnosti nového média.⁵⁵

3.2.4 Narativní struktura

Televizní seriál *Fallout* představuje komplexní narativní strukturu s několika vzájemně propojenými dějovými liniemi, které se odehrávají v post-apokalyptickém světě roku 2296, tedy 219 let po devastující jaderné válce. Hlavní příběhová linie sleduje mladou obyvatelku Vaultu 33 Lucy MacLeanovou, která opouští bezpečí podzemního krytu, aby našla svého uneseného otce Hanka. Její cesta představuje klasický narativní oblouk hrdiny, který opouští známé prostředí a vydává se do nebezpečného světa, což zároveň slouží jako přirozený způsob představení světa divákům.⁵⁶

Příběh Lucy se postupně komplikuje, když odhaluje znepokojující pravdu o své rodině a skutečné povaze Vaultů. Během své cesty se setkává s Maximem, členem Bratrstva oceli, a Ghoullem, zmutovaným předválečným hercem známým jako Cooper Howard. Jejich příběhy se proplétají při pátrání po hlavě Dr. Wilziga, která obsahuje klíčový artefakt.

Paralelně s hlavním dějem se odvíjí příběh Maxima, který začíná jako nízko postavený člen Bratrstva oceli. Po smrti rytíře Tituse si přivlastní jeho silové brnění a vydává se na misi, během níž zpochybňuje svou oddanost Bratrstvu a rozvíjí city k Lucy. Jeho příběhová linie vnáší do seriálu vojenské a politické aspekty post-apokalyptického světa a končí paradoxně jeho oslavou jako hrdiny Bratrstva, ačkoliv za falešných okolností.

Třetí významnou narativní linii představuje postava Ghoulle, jehož příběh se odehrává jak v přítomnosti, tak v retrospektivních scénách před válkou. Tyto flashbacky odhalují jeho roli jako předválečného herce Coopera Howarda a především okolnosti, které vedly k jaderné válce. Skrze jeho vzpomínky se odkrývá konspirace korporace Vault-Tec a její role v rozpoutání apokalypsy.⁵⁷

Adaptace *Falloutu* navazuje na komplexní narativní rámec původní herní série, avšak činí tak s ohledem na médium, pro které je určena. Jak popisuje Linda Hutcheon ve své teorii

⁵⁵ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

⁵⁶ Fallout Wiki. Fallout (TV series) [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series))

⁵⁷ Fallout Wiki. Fallout (TV series) [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series))

adaptace, adaptace není pouze přepisem, ale formou reinterpretace, která zohledňuje kontext nové platformy a očekávání publika. Seriál pracuje s motivem oscilace mezi starým a novým, což je dle Hutcheon typickým rysem adaptací. Divák neustále porovnává své znalosti herní předlohy s novým ztvárněním. Tento princip je v seriálu patrný v opakujících se vizuálních symbolech, zvukových motivech a budování postapokalyptické atmosféry, která evokuje původní herní zážitek.⁵⁸

Seriál využívá sofistikovanou časovou strukturu, kde se střídají časové roviny mezi současností a minulostí. Retrospektivní scény jsou strategicky umístěny tak, aby postupně odhalovaly důležité informace o původu konfliktu a roli korporace Vault-Tec. První sezóna vrcholí sérií dramatických odhalení. Moldaver aktivuje reaktor studené fúze před svou smrtí, Lucy se rozhodne opustit Maxima a odejít s Ghoullem pronásledovat svého otce Hanka, který uniká v silovém brnění do New Vegas.⁵⁹

Klíčovým aspektem adaptace je využití multiperpsektivního vyprávění, které sleduje tři hlavní postavy z různých sfér post-apokalyptického světa. Tento přístup představuje efektivní řešení jednoho z největších adaptačních problémů, jak kompenzovat ztrátu interaktivity, která je pro herní médium charakteristická. Zatímco hry Fallout se tradičně soustředí na jednu hlavní postavu (hráčem ovládaného protagonistu), seriál divákům umožňuje získat komplexnější představu o různých aspektech světa prostřednictvím odlišných perspektiv Lucy, Maxima a Ghoully. Ve hrách hráči aktivně objevují svět a jeho příběhy vlastním tempem a podle vlastních preferencí. Televizní médium tuto možnost sice neposkytuje, ale multiperspektivní vyprávění vytváří iluzi širšího světa a dává divákům možnost poznat různé aspekty post-apokalyptického prostředí podobným způsobem. Jak poznamenal showrunner Graham Wagner: "V hrách vidíte svět očima jedné postavy. V televizi můžeme divákům nabídnout pohled z více perspektiv, což umožňuje bohatší a komplexnější portrét tohoto světa."⁶⁰

Narativní struktura je dále obohacena o vedlejší příběhové linie odehrávající se uvnitř Vaultu 33, které sledují politické intriky a odkrývání konspirace. Tyto vedlejší linie se

⁵⁸ HUTCHEONOVÁ, Linda. Teorie adaptace. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2

⁵⁹ JEWITT, Dave; MASON, Adam; MORRIS, Chris; BONTUYS, Darryn. The Complete Fallout Timeline, Explained. *GameSpot* [online]. 16. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/gallery/the-complete-fallout-timeline-explained/2900-5261/>

⁶⁰ AVELLONE, Chris. Fallout Apocrypha: TV Series Review Part 2. *Medium* [online]. 23. května 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://chrisavellone.medium.com/fallout-apocrypha-tv-series-review-part-2-1744b68fe4f2>

postupně propojují s hlavními příběhy a vytvářejí tak komplexní narativní síť. Významným prvkem je také způsob, jakým seriál pracuje s žánrovými konvencemi. Kombinuje prvky westernu, vědecké fantastiky a post-apokalyptického dramatu, přičemž každá dějová linie akcentuje jiné žánrové charakteristiky.

Adaptace tedy v tomto případě nefunguje jen jako jednoduchý převod příběhu do jiného média, ale jako způsob, jak původní příběh znovu oživit a přiblížit novému publiku. Seriál tak zachovává ducha hry, ale nebojí se také přinést nové prvky, které by v herní verzi nedávaly smysl nebo nebyly technicky možné. To odpovídá Hutcheonově pojetí adaptace jako kreativního aktu, který vždy reaguje na konkrétní podmínky, ve kterých vzniká.⁶¹

Celkově seriál efektivně propojuje osobní příběhy postav s většími tématy o moci, přežití a cyklické povaze války, přičemž zachovává věrnost hernímu světu Fallout a jeho mytologii. První sezóna končí otevřeným způsobem, který připravuje půdu pro další rozvoj příběhu v následující sezóně, zejména skrze naznačený přesun děje do oblasti New Vegas.

3.2.5 Herecké výkony a charakterizace postav

Hlavní protagonistka Lucy MacLean (Ella Purnell) je mladá obyvatelka podzemního krytu Vault 33, kde zastává několik technických funkcí. Její život se dramaticky změní, když je její otec unesen nájezdníky a ona se vydává na povrch ho zachránit. Purnell přesvědčivě zachycuje vývoj postavy od technicky zdatné, ale sociálně izolované dívky až po ostřílenou průzkumnici pustiny. Její herecký výkon se soustředí především na zobrazení vnitřního konfliktu mezi vírou v ideály Vaultu a poznáváním skutečné povahy světa.⁶²



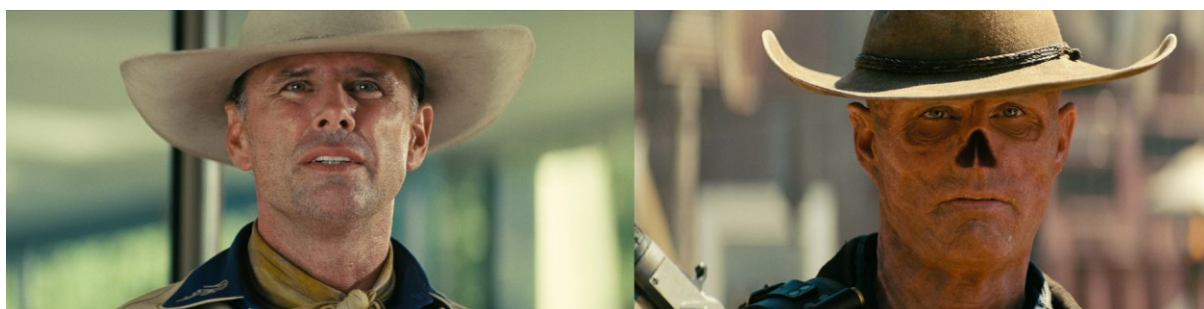
Obrázek 11. Lucy

⁶¹ HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

⁶² FALLOUT WIKI. Fallout (TV series) – Cast and Characters. [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)#Cast_and_characters](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series)#Cast_and_characters)

(zdroj: *shotdeck.com*)

Walton Goggins ztvárňuje duální roli Coopera Howarda/Ghoula. V předválečných scénách představuje Howarda jako úspěšného hollywoodského herce a neochotného ambasadora společnosti Vault-Tec. Po atomové válce se jeho postava mění v Ghoula. Zmutovaného nesmrtelného lovce odměn, který si uchovává část své původní osobnosti, ale je poznamenán dvěma stoletími života v pustině. Goggins ve své interpretaci klade důraz na kontrast mezi kultivovaným hercem a drsným zabijákem, přičemž obě roviny postavy propojuje specifickým cynickým humorem.



Obrázek 12. Coopera Howard vs Ghoul

(zdroj: *shotdeck.com*)

Maximus v podání Aarona Motena je mladý člen militaristické organizace Bratrstvo oceli. Jeho příběhová linie sleduje ambiciózního vojáka, který zpočátku slepě následuje ideologii Bratrstva, ale postupně začíná zpochybňovat její metody a cíle. Moten ve své interpretaci zdůrazňuje především Maximovu vnitřní nejistotu maskovanou vojenskou disciplínou a jeho postupné uvědomování si složitosti okolního světa.⁶³

Kyle MacLachlan ztvárňuje Hanka MacLeana, správce Vaultu 33 a otce Lucy. Jeho postava se zpočátku jeví jako starostlivý otec a schopný vůdce, později se však odkrývá jeho skutečná identita předválečného manažera Vault-Tecu a manipulátora. MacLachlan svým výkonem postupně odhaluje různé vrstvy charakteru postavy, od zdánlivé otcovské péče až po chladnou kalkulaci.⁶⁴

Lee Moldaver (Sarita Choudhury) představuje vůdkyni povstalecké frakce a bývalou vědkyni Vault-Tecu. Její postava kombinuje idealistickou víru v lepší budoucnost s

⁶³ THEGAMER. All Main Characters And Their Actors In The Fallout Show. *TheGamer* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/fallout-main-character-cast-actors-tv-show/>

⁶⁴ FALLOUT WIKI. Fallout (TV series) – Cast and Characters. [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)#Cast_and_characters](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series)#Cast_and_characters)

bezohledností při dosahování svých cílů. Dr. Siggi Wilzig (Michael Emerson) je záhadný vědec experimentující s novými technologiemi, jehož motivace zůstávají dlouho nejasné.

Vizuální zpracování postav věrně následuje estetiku herní předlohy. Kostýmy obyvatel Vaultu zachovávají charakteristický retro-futuristický styl, Bratrstvo oceli používá ikonické silové zbroje a ghoulové jsou zpracováni s důrazem na detail jejich zmutované fyziognomie. Toto vizuální zpracování významně přispívá k autenticitě hereckých výkonů a celkové atmosféře seriálu.⁶⁵



Obrázek 13. Benjamin

(zdroj: *shotdeck.com*)

⁶⁵ THEGAMER. All Main Characters And Their Actors In The Fallout Show. [online]. *TheGamer*, 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/fallout-main-character-cast-actors-tv-show/>

4 KOMPARATIVNÍ ANALÝZA

Seriálová adaptace Falloutu představuje fascinující příklad převodu interaktivního herního média do lineárního formátu. Tato kapitola se zaměřuje na komparativní analýzu klíčových aspektů hry a seriálu, přičemž zkoumá, jakým způsobem se tvůrcům podařilo zachovat esenci herní předlohy a zároveň implementovat nezbytné změny pro dosažení efektivního televizního vyprávění.

4.1 Srovnání hry a seriálu

Seriálová adaptace Falloutu představuje fascinující příklad převodu interaktivního herního média do lineárního formátu. Tato kapitola se zaměřuje na komparativní analýzu klíčových aspektů hry a seriálu, přičemž zkoumá, jakým způsobem se tvůrcům podařilo zachovat esenci herní předlohy a zároveň implementovat nezbytné změny pro dosažení efektivního televizního vyprávění.

4.2 Věrnost předloze

Věrnost předloze je při adaptacích videoher často diskutovaným tématem, přičemž seriál Fallout v tomto ohledu vykazuje pozoruhodnou rovnováhu mezi respektem k původnímu materiálu a nutnou kreativní svobodou. Tvůrci od počátku deklarovali, že jejich cílem není adaptovat konkrétní díl herní série, ale vytvořit nový příběh zasazený do stejného světa, což jim umožnilo vyhnout se některým typickým překážkám herních adaptací.⁶⁶

Vizuální stránka seriálu představuje jednu z nejvýraznějších oblastí, kde je věrnost originálu patrná na první pohled. Produkční tým spolupracoval přímo s Bethesda, aby zajistil přesnou reprodukci ikonických prvků jako jsou Vaulty, silové brnění Brotherhood of Steel či designové prvky jako je charakteristická paleta barev a retrofuturistický styl. Kostýmy obyvatel Vaultů si zachovávají svůj typický modrožlutý vzhled, stejně jako obrazovky Pip-Boyů a interiéry podzemních krytů. Tato vizuální věrnost významně přispívá k autenticitě seriálu a pomáhá fanouškům her okamžitě rozpoznat známé prvky.⁶⁷

⁶⁶ QUEST DAILY. Exclusive | Todd Howard on Fallout TV Show's Authentic Adaptation. *Quest Daily* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://questdaily.com.au/feature/exclusive-todd-howard-on-fallout-tv-shows-authentic-adaptation/>

⁶⁷ AVELLONE, Chris. Fallout Apocrypha: TV Series Review Part 1. *Medium* [online]. 21. května 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://chrisavellone.medium.com/fallout-apocrypha-tv-series-review-part-1-c4714083a637>

Produkční designér Howard Cummings v rozhovoru uvedl, že jejich cílem bylo, aby diváci měli pocit, že když sledují seriál, vlastně se dívají na hru, jen bez možnosti ovládat postavy.⁶⁸ Tento přístup se odráží i v drobných detailech, jako jsou výskyty ikonických předmětů z herní série: lahve Nuka-Coly, krabičky BlamCo Mac & Cheese nebo plakáty propagující Vault-Tec.

Zvuková stránka seriálu rovněž zachovává mnoho prvků z her. Hudební skladatel Ramin Djawadi se inspiroval hudebními motivy Inona Zura z herní série a implementoval charakteristické zvukové efekty známé z her, jako je zvuk otevírání Pip-Boye nebo charakteristický zvuk při používání Stimpaku. Soundtrack navíc obsahuje řadu dobových skladeb z 50. let, které jsou charakteristické pro atmosféru série, například "I Don't Want to Set the World on Fire" od The Ink Spots, které se stalo jednou z auditivních ikon série Fallout.⁶⁹

Z narativního hlediska seriál zachovává klíčové prvky mytologie Falloutu. Zachována je základní premisa alternativní historie, kde se technologický vývoj ubíral jiným směrem po druhé světové válce, což vedlo k retrofuturistické estetice připomínající americké 50. léty.⁷⁰ Seriál respektuje etablované frakce z herní série, jako je Brotherhood of Steel, Enclave či NCR, a zachovává jejich charakteristické ideologie a vizuální identitu.

Významným aspektem věrnosti je také zachování morální nejednoznačnosti, která je pro herní sérii typická. Podobně jako ve hře, i v seriálu se setkáváme s eticky složitými situacemi bez jednoznačných řešení. Stejně jako hráči ve hrách, i diváci seriálu jsou nuceni konfrontovat různé perspektivy a uvědomit si, že v post-apokalyptickém světě často neexistují černobílá řešení.⁷¹

Seriál také obsahuje množství odkazů a "easter eggs"⁷² pro věrné fanoušky her.⁷³ Od drobných detailů, jako je vzhled radšvábů a dalších mutantů, až po přítomnost ikonické

⁶⁸ COLLIDER. Fallout's Director Is Making the Series He Wants as a Game Fan. [online]. *Collider*, 4. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://collider.com/fallout-tv-show-cast-creators/>

⁶⁹ Fallout Wiki. Fallout (TV series) [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series))

⁷⁰ SCREEN RANT. Why Does The World Of Fallout Look Like It's Stuck In The '50s? *Screen Rant* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://screenrant.com/fallout-world-1950s-setting-future-explained/>

⁷¹ AVELLONE, Chris. Fallout Apocrypha: TV Series Review Part 1. *Medium* [online]. 21. května 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://chrisavellone.medium.com/fallout-apocrypha-tv-series-review-part-1-c4714083a637>

⁷² **Easter eggs** - skryté odkazy nebo vtipy v mediálním díle, které jsou určeny pro fanoušky předlohy nebo znalé diváky.

⁷³ Fallout Wiki. Fallout (TV series) [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series))

postavy Deathlawa, jehož lebku můžeme zahlédnout v závěrečné scéně sezóny. Tyto prvky fungují jako nostalgie pro zkušené hráče, aniž by negativně ovlivnily zážitek nových diváků.

Z hlediska časové linie se seriál odehrává v roce 2296, což je období, které dosud nebylo v herní sérii podrobně prozkoumáno. Toto umístění umožňuje tvůrcům vytvářet nové příběhy, které rozšiřují herní svět, aniž by přímo narušovaly existující kánon. Podle Todda Howarda bylo záměrem umístit seriál do období, kde by mohli vyprávět originální příběhy a zároveň respektovat vše, co se v hrách již odehrálo.⁷⁴

Důležitým prvkem věrnosti je také tón a atmosféra. Seriál úspěšně balancuje mezi temným, post-apokalyptickým děsem a černým humorem, který je pro sérii charakteristický. Schopnost předat tento specifický tón je jedním z největších úspěchů adaptace, neboť kombinace hrůzy a humoru patří k nejdistinktivnějším prvkům herní série.

4.3 Změny a jejich opodstatnění

Navzdory snaze o zachování věrnosti originálnímu materiálu, seriálová adaptace Falloutu obsahuje řadu změn, které byly nezbytné pro efektivní převod interaktivního média do lineárního formátu. Tyto změny vycházejí z odlišných požadavků televizního média a slouží k posílení narativních prvků, které by v herní formě nebyly dostatečně výrazné.⁷⁵

Nejvýznamnější změnou je samotná narativní struktura. Zatímco hry Fallout se tradičně soustředí na jednu hlavní postavu (hráčem ovládaného protagonistu), seriál využívá multiperpsektivní vyprávění sledující tři hlavní postavy: Lucy, Maxima a Ghoula. Tento přístup umožňuje divákům získat komplexnější představu o různých aspektech post-apokalyptického světa. Showrunner Graham Wagner vysvětlil, že zatímco v hrách vidíte svět očima jedné postavy, v televizi mohou divákům nabídnout pohled z více perspektiv, což umožňuje bohatší a komplexnější portrét tohoto světa.⁷⁶

Tato struktura zároveň umožňuje efektivně kompenzovat ztrátu interaktivity. Ve hrách hráči aktivně objevují svět a jeho příběhy vlastním tempem a podle vlastních preferencí.

⁷⁴ SCREEN RANT. Fallout Show Timeline: When It Takes Place Compared To The Games. [online]. *Screen Rant*, 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://screenrant.com/fallout-show-timeline-setting-video-game-franchise/>

⁷⁵ AVELLONE, Chris. Fallout Apocrypha: TV Series Review Part 2. *Medium* [online]. 23. května 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://chrisavellone.medium.com/fallout-apocrypha-tv-series-review-part-2-1744b68fe4f2>

⁷⁶ THEGAMER. Fallout: The 10 Biggest Differences Between The Show And Games. *TheGamer* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/fallout-show-games-biggest-differences-changes/>

Televizní médium tuto možnost neposkytuje, ale multiperspektivní vyprávění vytváří iluzi širšího světa a dává divákům možnost poznat různé aspekty post-apokalyptického prostředí.⁷⁷

Další významnou změnou je konkrétní geografické zasazení seriálu. Ačkoliv původní hry se odehrávaly na různých místech USA (Washington D.C., Boston, Mojave, Západní pobřeží), seriál se soustředí primárně na oblast Los Angeles a jeho okolí. Tato lokalizace poskytuje vizuálně atraktivní prostředí s ikonickými prvky jako Hollywood Sign či Griffith Observatory, což pomáhá divákům lépe se orientovat a posiluje kontrast mezi předválečným a post-apokalyptickým světem.⁷⁸

Seriál také výrazně rozšiřuje mytologii týkající se vzniku nukleární války. Zatímco hry ponechávaly přesné okolnosti "Velké války" záměrně nejednoznačné, seriál nabízí konkrétní vysvětlení, které přisuzuje významnou roli korporaci Vault-Tec a jejím ekonomickým zájmům. Toto rozhodnutí poskytuje divákům jasnější narativní oblouk a posiluje tematické prvky kritiky korporátního kapitalismu, které byly v hrách přítomny, ale méně explicitní.

Z hlediska konzistence vnitřního světa a jeho pravidel (tzv. lore)⁷⁹ seriál vykazuje několik problematických bodů, které mohou zejména pro znalce herní série působit rušivě. Výraznou změnou je zpracování některých herních mechanik. Například systém S.P.E.C.I.A.L., který ve hrách definuje atributy postavy, je v seriálu pouze letmo zmíněn prostřednictvím plakátů ve Vaultu 33. Podobně je modifikován koncept radiace, zatímco ve hrách představuje radiace konstantní nebezpečí, v seriálu je její role poněkud méně prominentní a její účinky jsou méně bezprostřední.⁸⁰

Výrazným příkladem je také modifikace konceptu ghoulů a jejich vzniku. Zatímco ve hrách se lidé mění v ghoulů postupnou expozicí radiaci, seriál zavádí koncept specifického séra, které tento proces může urychlit, a zároveň představuje anti-ferální látku, kterou ghoulové musí užívat, aby si udrželi své smysly. Tento prvek ve hrách neexistuje, ale v

⁷⁷ Fallout Wiki. Fallout (TV series) [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series))

⁷⁸ MOTAMAYOR, Rafael. Fallout: What It Gets Right, and What It Gets Wrong. *Rotten Tomatoes* [online]. 12. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/fallout-what-it-gets-right-and-what-it-gets-wrong/>

⁷⁹ Lore - soubor příběhů, faktů a detailů, které tvoří mytologii nebo historii fiktivního světa.

⁸⁰ WOLF, Mark J. P.; DEKOVEN, Bernie, ed. *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009. ISBN 978-041599.

kontextu seriálu slouží jako účinný narativní nástroj, který vytváří napětí a poskytuje Ghoulovi motivaci k jednání.⁸¹



Obrázek 14. Sérum v seriálu

(zdroj: *shotdeck.com*)

Podobně problematická je prezentace Bratrstva oceli, které seriál vykresluje převážně jako antagonistickou frakci složenou z militaristických fanatiků, což představuje určité zjednodušení jejich komplexního portrétu z herních předloh. Seriálové Bratrstvo postrádá některé nuance, které jsou pro tuto frakci v hrách typické, zejména jejich roli jako ochránců a uchovatelů předválečných technologií a znalostí. Zároveň je zdůrazněn jejich náboženský aspekt, který v původních hrách nehrál tak významnou roli. Tato změna sice může posloužit dramatickým účelům televizního vyprávění, ale zároveň představuje značný odklon od původního pojetí této frakce.⁸²

Tvůrci také výrazně zasáhli do historie Nové Kalifornské republiky (NCR) zmínkou o zničení Shady Sands, které bylo centrem této frakce v původních hrách. Toto rozhodnutí, ač kontroverzní, poskytuje tvůrcům větší svobodu pro vlastní příběhové směřování bez nutnosti zabývat se komplexní historií této frakce vybudovanou v předchozích hrách.⁸³

⁸¹ Fallout Wiki. Fallout (TV series) [online]. [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series))

⁸² AVELLONE, Chris. Fallout Apocrypha: TV Series Review Part 2. *Medium* [online]. 23. května 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://chrisavellone.medium.com/fallout-apocrypha-tv-series-review-part-2-1744b68fe4f2>

⁸³ MOTAMAYOR, Rafael. Fallout: What It Gets Right, and What It Gets Wrong. [online]. *Rotten Tomatoes*, 12. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/fallout-what-it-gets-right-and-what-it-gets-wrong/>

Tyto změny nicméně nejsou svévolné. Jonathan Nolan vysvětluje, že jejich cílem bylo zachovat ducha původního materiálu, ale adaptovat ho způsobem, který nejlépe funguje v televizním médiu. Dodává, že některé prvky, které dávají smysl ve hře, by v televizi nefungovaly, a naopak.⁸⁴

Z hlediska narativního tempa je seriál výrazně koncentrovanější než hry. Zatímco herní Fallout umožňuje hráčům strávit desítky až stovky hodin průzkumem světa a vedlejšími úkoly, seriál musí efektivně předat základní příběh a atmosféru v rámci omezeného časového rámce. To vede k větší narativní hutnosti a rychlejšímu spádu událostí.

Změny v seriálové adaptaci Falloutu tak představují promyšlený kompromis mezi zachováním autenticity původního materiálu a potřebami televizního média. Todd Howard poznamenal, že nejde o vytvoření identické kopie hry, ale spíše o zachycení jejího ducha a esence v novém médiu. Tento přístup umožnil tvůrcům vytvořit adaptaci, která respektuje své herní kořeny, ale zároveň funguje jako plnohodnotné a samostatné televizní dílo.⁸⁵

⁸⁴ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 978-0814742815.

⁸⁵ QUEST DAILY. Exclusive | Todd Howard on Fallout TV Show's Authentic Adaptation. [online]. *Quest Daily*, 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://questdaily.com.au/feature/exclusive-todd-howard-on-fallout-tv-shows-authentic-adaptation/>

5 HODNOCENÍ ADAPTACE

Hodnocení seriálové adaptace *Falloutu* vyžaduje analýzu jak recepce díla napříč různými skupinami diváků, tak identifikaci klíčových faktorů, které přispěly k jeho pozitivnímu přijetí. Tato kapitola shrnuje dostupná data o přijetí seriálu a na základě kritických analýz identifikuje důvody jeho úspěchu v kontextu teorie adaptace.

5.1 Přijetí seriálu

Seriál *Fallout* zaznamenal po svém uvedení v dubnu 2024 mimořádný úspěch jak z hlediska sledovanosti, tak kritického ohlasu. Podle oficiálních údajů společnosti Amazon dosáhl během prvních 16 dní od premiéry 65 milionů diváků, čímž se stal druhým nejsledovanějším titulem v historii platformy Amazon Prime Video po seriálu *The Lord of the Rings: The Rings of Power*.⁸⁶ Do října 2024 sledovanost překročila hranici 100 milionů diváků po celém světě, přičemž 60 % sledovanosti pocházelo ze zahraničí, především z Velké Británie, Francie a Brazílie.⁸⁷

Z hlediska kritického přijetí si seriál vedl také nadprůměrně. Na hodnotící platformě Rotten Tomatoes dosáhl skóre 94 % na základě 128 kritických recenzí, s průměrným hodnocením 8/10. Kritici na této platformě označili *Fallout* za "adaptaci, která působí jako skutečné rozšíření her, je post-apokalyptickou lahůdkou pro nováčky i dlouholeté fanoušky".⁸⁸ Portál Metacritic přidělil seriálu skóre 73 ze 100 bodů na základě 33 kritických recenzí, což znamená "obecně příznivé hodnocení".⁸⁹

Seriál získal také významná ocenění. Na The Game Awards 2024 zvítězil v kategorii Best Adaptation⁹⁰ a na 76. ročníku Primetime Creative Arts Emmy Awards získal ocenění za Outstanding Music Supervision a Outstanding Emerging Media Program.⁹¹ Celkem byl

⁸⁶ PC GAMER. *Fallout* hits 65 million viewers on Amazon Prime Video. *PC Gamer* [online]. 30. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/movies-tv/thats-rad-with-65-million-viewers-the-fallout-show-is-amazons-biggest-hit-since-the-rings-of-power/>

⁸⁷ VG247. *Fallout* crosses 100 million viewers worldwide. *VG247* [online]. 25. října 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/fallout-crosses-100-million-viewers-worldwide>

⁸⁸ ROTTEN TOMATOES. *Fallout: Season 1*. *Rotten Tomatoes* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/tv/fallout>

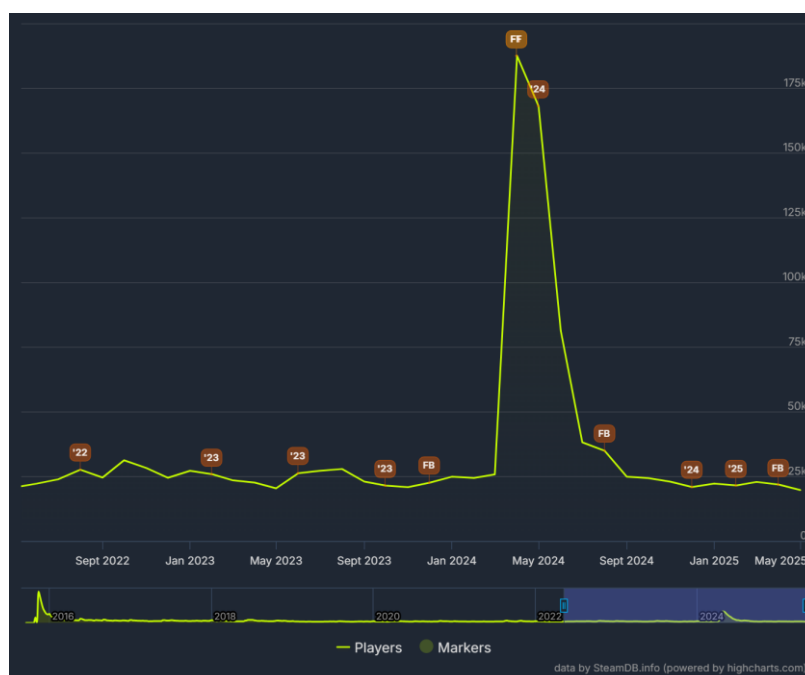
⁸⁹ METACRITIC. *Fallout* for Prime Video. *Metacritic* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/tv/fallout/>

⁹⁰ THE GAME AWARDS. Best Adaptation Nominees 2024. *The Game Awards* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://thegameawards.com/nominees/best-adaptation>

⁹¹ TELEVISION ACADEMY. Outstanding Music Supervision – *Fallout*. *Television Academy* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.televisionacademy.com/awards/nominees-winners/2024/outstanding-music-supervision>

nominován na 17 cen Emmy, včetně prestižních kategorií Outstanding Drama Series a Outstanding Lead Actor in a Drama Series pro Waltona Gogginsa.

Zajímavým aspektem přijetí seriálu je jeho vliv na popularitu původních her. Podle analytické platformy Steam Charts zaznamenaly všechny díly herní série Fallout výrazný nárůst aktivních hráčů po uvedení seriálu. Původní Fallout z roku 1997 zaznamenal dokonce 160% nárůst hráčské základny, což představuje největší procentuální nárůst ze všech titulů série.⁹²



Obrázek 15. Nárůst hráčů hry Fallout 4 (měsíc vydání seriálu)
(zdroj: *steamdb.info*)

Z hlediska složení diváků seriál úspěšně oslovil jak stávající fanoušky herní série, tak nové diváky bez předchozí zkušenosti s hrami. Podle průzkumu společnosti Nielsen (2024) přibližně 42 % diváků seriálu tvořili aktivní hráči některého z dílů série Fallout, zatímco 58 % představovali diváci bez přímé herní zkušenosti. Tato data naznačují, že seriálu se podařilo překonat typický problém herních adaptací, které často nejsou schopny oslovit publikum mimo existující fanouškovskou základnu.⁹³

⁹² G247. Original Fallout games see huge player boost on Steam. *VG247* [online]. 28. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/original-fallout-games-give-them-a-shot>

⁹³ RESETERA. Fallout hits 100 million viewers and wins Best Adaptation. *ResetEra* [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.resetera.com/threads/amazons-fallout-hits-100m-viewers-update-wins-best-game-adaptation-s2-filming-underway-walton-goggins-teases-this-blows-sl-out-of-the-water.856986/>

Také akademická recepcce seriálu v kontextu teorie adaptace byla převážně pozitivní. Thompson (2024) ve své analýze adaptace videoher označuje Fallout za příklad "plně asimilovaného adaptačního přístupu", kdy médium (televize) nejen reprodukuje narativní prvky předlohy, ale upravuje je způsobem, který plně využívá možnosti cílového média.

5.2 Faktory úspěchu

Analýza dostupných dat a kritických ohlasů umožňuje určit několik klíčových faktorů, které přispěly k úspěchu seriálové adaptace Falloutu.

Z produkčního hlediska lze za důležitý faktor považovat nadstandardní rozpočet a technické zázemí. S produkčním rozpočtem 153 milionů dolarů ⁹⁴měli tvůrci k dispozici prostředky potřebné k věrohodnému vizuálnímu zpracování složitého post-apokalyptického světa. Použití pokročilých vizuálních efektů, praktických rekvizit a autentických lokací přispělo k vizuální přesvědčivosti díla, což je pro adaptaci vizuálně výrazné herní série zásadní aspekt.

V kontextu teorie adaptace vystupuje do popředí efektivní práce s předlohou. Jak poznamenává Hutcheonová, úspěšná adaptace není otrockou reprodukcí původního díla, ale jeho tvůrčí reinterpretací, která zohledňuje specifika cílového média. Seriálu Fallout se podařilo zachovat klíčové prvky herní předlohy, charakteristickou retrofuturistickou estetiku, komplexní mytologii, morální nejednoznačnost a zároveň je přetvořit do formátu, který funguje v kontextu lineárního televizního vyprávění.⁹⁵

Významným faktorem bylo také zapojení vývojářského studia Bethesda do produkčního procesu. Na rozdíl od mnoha předchozích herních adaptací, kde původní tvůrci měli minimální vliv na výslednou podobu, v případě Falloutu figuroval Todd Howard jako exekutivní producent a Bethesda poskytla tvůrcům přístup k detailním herním materiálům a konzultacím. ⁹⁶Tato spolupráce přispěla k autenticitě adaptace a pomohla vyhnout se chybám, které bývají typické pro adaptace bez zapojení původních tvůrců.

⁹⁴ VARIETY. Amazon's Fallout TV Series Cost a Massive \$153 Million to Produce. *Variety* [online]. 11. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2024/tv/news/fallout-tv-series-budget-153-million-amazon-1235976215/>

⁹⁵ HUTCHEONOVÁ, Linda. Teorie adaptace. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2

⁹⁶ GAMESPOT. Fallout TV Series: Bethesda's Deep Involvement Explained. *Gamespot* [online]. 12. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/fallout-tv-series-bethesda-involvement-explained/>

Z narativního hlediska se jako klíčový faktor jeví vyprávění z více perspektiv. Rozhodnutí sledovat tři hlavní postavy z různých oblastí post-apokalyptického světa umožnilo divákům získat komplexnější představu o tomto prostředí a zároveň efektivně nahradilo ztrátu interaktivity, která je pro herní médium charakteristická.

Načasování vydání seriálu rovněž představuje nezanedbatelný faktor. Fallout vstoupil na trh v období, kdy vzrostl divácký zájem o kvalitní herní adaptace, posílený úspěchem seriálů jako *The Last of Us* (HBO) a *Arcane* (Netflix). Tento trend signalizuje širší změnu v přijímání herních adaptací, která se projevuje větší ochotou diváků i kritiků přijímat tato díla jako legitimní součást mainstreamové produkce.⁹⁷

Z hlediska transmediálního vyprávění⁹⁸ lze za významný faktor považovat efektivní propojení seriálu s herní sérií. Marketingová strategie zahrnující přidání seriálového obsahu do existujících her (například kostýmy z Vaultu 33 v *Fallout 76*) vytvořila synergický efekt, kdy seriál a hry vzájemně posilují svou pozici v mediálním prostoru. Tento přístup odráží současný trend transmediálního vyprávění, kdy příběhový svět existuje napříč různými mediálními platformami.⁹⁹



Obrázek 16. Oblek Vault 33

(zdroj: www.primevideo.com/)

Seriál také efektivně pracuje s tématy, která rezonují v současném společenském kontextu. Kritika korporátního kapitalismu, téma přežití v extrémních podmínkách či otázky

⁹⁷ DEADLINE. Video Game Adaptations Like *The Last of Us* and *Fallout* Are Changing Hollywood. *Deadline* [online]. 20. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://deadline.com/2024/04/video-game-adaptations-hollywood-fallout-last-of-us-1235881999/>

⁹⁸ **Transmediální vyprávění** - storytelling napříč různými médii (hry, filmy, knihy atd.), kde každé médium přispívá jedinečným způsobem k rozvoji příběhového světa.

⁹⁹ ISBISTER, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016. ISBN 978-0-262-03463-0.

morálních dilemat v situacích bez jasných pravidel představují motivy, které nacházejí odezvu u současného publika.¹⁰⁰ Jak poznamenává Thompson (2024), schopnost adaptace aktualizovat tematické prvky předlohy pro současný kontext je klíčovým faktorem jejího úspěchu.

V neposlední řadě je třeba zmínit kvalitní herecké obsazení. Výkony Elly Purnell, Waltona Gogginsa a Aarona Motena byly kritiky hodnoceny pozitivně, přičemž zejména Goggins za svou dvojí roli Coopera Howarda/Ghoula získal významná ocenění.¹⁰¹ Schopnost herců přesvědčivě ztvárnit složité postavy z výrazně stylizovaného fikčního světa přispěla k překonání tzv. "uncanny valley" efektu¹⁰², který často provází adaptace výrazně stylizovaných herních předloh.

Komplexní analýza tedy naznačuje, že úspěch seriálové adaptace *Falloutu* nelze připsat jedinému faktoru, ale spíše kombinaci produkčních, narativních a kontextuálních prvků, které společně vytvořily podmínky pro pozitivní přijetí díla. Tento vícestranný přístup k adaptaci může sloužit jako model pro budoucí projekty podobného charakteru.

¹⁰⁰ HOLLYWOOD REPORTER. *Fallout Series Tackles Modern Issues Through Post-Apocalyptic Lens*. *Hollywood Reporter* [online]. 19. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/fallout-series-modern-themes-1235881935/>

¹⁰¹ VARIETY. *Walton Goggins Praised for Fallout Performance*. *Variety* [online]. 18. dubna 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2024/awards/news/walton-goggins-fallout-praise-1235978845/>

¹⁰² "Uncanny valley" efekt - koncept z robotiky a počítačové grafiky popisující nepříjemný pocit, který lidé zažívají při pohledu na téměř (ale ne zcela) realistické napodobeniny lidí.

ZÁVĚR

Seriálová adaptace Falloutu představuje pozoruhodný příklad úspěšného převodu interaktivního herního média do lineárního televizního formátu. Tato práce se zaměřila na analýzu způsobu, jakým tvůrci přistoupili k adaptaci komplexního post-apokalyptického světa, a na identifikaci klíčových faktorů, které přispěly k pozitivnímu přijetí seriálu jak mezi fanoušky herní série, tak mezi širším publikem.

Z provedené analýzy vyplývá, že seriál Fallout dosahuje vyváženého kompromisu mezi věrností původnímu materiálu a kreativní svobodou nezbytnou pro efektivní televizní vyprávění. Tvůrci zachovali distinktivní prvky herní série – retrofuturistickou estetiku, morální nejednoznačnost, charakteristické frakce a ikonografii – ale zároveň implementovali změny, které reflektují odlišné požadavky televizního média. Multiperspektivní vyprávění sledující tři hlavní postavy z různých sfér post-apokalyptického světa efektivně kompenzuje ztrátu interaktivity a poskytuje divákům komplexnější pohled na fikční svět Falloutu.

Vizuální zpracování seriálu představuje jeden z jeho nejvýraznějších úspěchů. Důraz na praktické efekty a rekvizity v kombinaci s pečlivě implementovanými digitálními prvky vytváří autentickou a působivou reprezentaci herního světa. Rozhodnutí natáčet na 35mm film přispělo k vytvoření charakteristického filmového vzhledu, který podtrhuje retrofuturistickou atmosféru díla. Práce s různými barevnými paletami pro jednotlivá prostředí – od sterilních modrých odstínů Vaultů po vyprahlé oranžové tóny pustin – pomáhá vizuálně diferencovat různé aspekty post-apokalyptického světa.

Z hlediska teorie adaptace lze seriál Fallout považovat za příklad tzv. "palimpsestové" adaptace¹⁰³, jak ji definuje Linda Hutcheonová. Seriál funguje jako samostatné dílo, které lze ocenit bez znalosti předlohy, ale zároveň vytváří vrstvený zážitek pro diváky obeznámené s herní sérií. Tato oscilace mezi starým a novým, mezi známým a překvapivým, představuje jeden z klíčových faktorů, které přispívají k potěšení z adaptace.

Významným aspektem úspěchu byl také participativní přístup k produkci, kdy vývojáři z Bethesda byli aktivně zapojeni do adaptačního procesu. Tato spolupráce umožnila tvůrcům přístup k detailním materiálům a expertním konzultacím, což přispělo k autenticitě výsledného díla a omezilo chyby typické pro adaptace bez zapojení původních tvůrců.

¹⁰³ **Palimpsestová adaptace** - koncept Lindy Hutcheonové popisující adaptaci, která funguje jako samostatné dílo, ale zároveň nese stopy původního díla jako starý palimpsest (pergamen, ze kterého byl seškrábán původní text a nahrazen novým).

Z pohledu narativu seriál efektivně rozšiřuje mytologii Falloutu, obzvláště v oblasti historických okolností, které vedly k jaderné válce. Tento přístup, kdy adaptace nejen reprodukuje, ale také rozšiřuje a obohacuje své zdrojové texty, odráží současné trendy v transmediálním vyprávění, kde příběhové světy existují a vyvíjejí se napříč různými mediálními platformami.

Recepce seriálu napříč různými skupinami diváků potvrzuje jeho úspěch jako adaptace, která překonává typickou bariéru herních adaptací. S více než 100 miliony diváků celosvětově a pozitivními kritickými ohlasy představuje Fallout jeden z nejúspěšnějších pokusů o převod videoherního světa do televizního formátu. Významný nárůst aktivních hráčů původních her po uvedení seriálu zároveň dokazuje synergický efekt, který může kvalitní adaptace vytvořit mezi různými mediálními platformami.

Analýza seriálu Fallout v kontextu současné teorie adaptace odhaluje několik zásadních principů úspěšné adaptace videoher: respekt k zdrojovému materiálu bez otrocké věrnosti, efektivní využití specifických možností cílového média, zapojení původních tvůrců do adaptačního procesu a schopnost aktualizovat tematické prvky předlohy pro současný kontext.

Z mého výzkumu vyplývá, že úspěch seriálové adaptace Falloutu nelze připsat jedinému faktoru, ale spíše komplexní interakci produkčních, narativních a kontextuálních prvků. Tento multiaspektový přístup k adaptaci může sloužit jako model pro budoucí projekty podobného charakteru a přispět k lepšímu pochopení mechanismů, které umožňují úspěšný převod interaktivních médií do lineárních formátů.

V širším kontextu současné mediální produkce pak seriál Fallout potvrzuje rostoucí význam videoher jako zdroje narativních světů a postav pro mainstreamovou audiovizuální tvorbu. Zároveň demonstruje, že při správném přístupu mohou herní adaptace překonat svou historicky problematickou pověst a fungovat jako plnohodnotná umělecká díla, která oslovují jak stávající fanoušky, tak nové publikum.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

CARTON, Christopher. *A Guide to Video Game Movies*. White Owl, 2022. ISBN 978-1-3990-9217-3.

FEIKUSOVÁ, Klára. *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*. Olomouc, 2019. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra divadelních a filmových studií.

HUTCHEONOVÁ, Linda. *Teorie adaptace*. Překlad Simona Nyitrayová. Brno: Janáčkova akademie múzických umění (JAMU), 2012. 247 s. ISBN 978-80-7460-027-2.

ISBISTER, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016. ISBN 978-0-262-03463-0.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 978-0814742815.

KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2021. ISBN 978-80-210-9987-2.

WOLF, Mark J. P., ed. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 2. vydání. Santa Barbara: Greenwood, 2021. 1288 s. ISBN 978-1-4408-7019-4.

WOLF, Mark J. P. a DEKOVEN, Bernie, ed. *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009. ISBN 978-041599.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. Super Mario Brothers: Peach-hime kjúšucu daisaku	15
Obrázek 2. The Last of Us (TV series)	17
Obrázek 3. Led TV production	18
Obrázek 4. Fallout 1	24
Obrázek 5. Nuka-Cola	26
Obrázek 6. Vault-Tec	27
Obrázek 7. Graham Wagner & Jonathan Nolan (the creator and director)	30
Obrázek 8. Oblek a rekvizity	31
Obrázek 9. Twitch propagace	33
Obrázek 10. Oblek Brotherhood of Steel	34
Obrázek 11. Lucy	38
Obrázek 12. Coopera Howard vs Ghoul	38
Obrázek 13. Benjamin	39
Obrázek 14. Sérum v seriálu	43
Obrázek 15. Nárůst hráčů hry Fallout 4 (měsíc vydání seriálu)	47
Obrázek 16. Oblek Vault 33	49

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

AVELLONE, Chris. Fallout Apocrypha: TV Series Review Part 1. *Medium* [online]. 21. května 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://chrisavellone.medium.com/fallout-apocrypha-tv-series-review-part-1-c4714083a637>

AVELLONE, Chris. Fallout Apocrypha: TV Series Review Part 2. *Medium* [online]. 23. května 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://chrisavellone.medium.com/fallout-apocrypha-tv-series-review-part-2-1744b68fe4f2>

BANDARA, Pesala. How 'Fallout' Cinematographer Created The Show's Epic Visual Style. *PetaPixel* [online]. 28. května 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://petapixel.com/2024/05/28/how-fallout-cinematographer-created-the-shows-epic-visual-style/>

BEASTY, Anubhav. Game On! 2025 Will Be the Year of Video Game Adaptations. *Beebom* [online]. 23. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://beebom.com/2025-year-of-video-game-adaptations/>

BEDINGFIELD, Will. Adaptace videoher by i v roce 2024 mohly v tržbách porážet Marvel. *WIRED.cz* [online]. 24. ledna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.wired.cz/clanky/adaptace-videoher-by-i-v-roce-2024-mohly-v-trzbach-porazet-marvel>

BOND, Jeff. Fallout: Crafting the Aftermath. *American Cinematographer* [online]. 6. června 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/fallout-production-design>

Budoucnost adaptací videoher je v televizi, ne ve filmech. *ScreenVoice.cz* [online]. 2. dubna 2023 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.screenvoice.cz/aktuality/budoucnost-adaptaci-videoher-je-v-televizi-ne-ve-filmech/>

CNBC. Amazon's Twitch CEO steps down nearly ten years after acquisition. [online]. 16. března 2023 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2023/03/16/amazons-twitch-ceo-steps-down-nearly-ten-years-after-acquisition.html>

COLLIDER. Fallout TV Show: The Good, The Bad, and The Ugly. [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://collider.com/fallout-tv-show-good-bad-ugly/>

COLLIDER. Fallout's Director Is Making the Series He Wants as a Game Fan. [online]. 4. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://collider.com/fallout-tv-show-cast-creators/>

CHVÁLA, Tomáš. Nejúspěšnější filmové adaptace videoher? Překvapivě ne nutně ty, co vydělaly nejvíc. *Kinobox.cz* [online]. 4. března 2022 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.kinobox.cz/clanky/tema/21689-jake-jsou-nejuspesnejsi-adaptace-videoher-prekvapive-to-nutne-neznamena-ze-jsou-mezi-nimi-ty-nejlepsi>

DEADLINE. Video Game Adaptations Like The Last of Us and Fallout Are Changing Hollywood. [online]. 2024-04-20 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://deadline.com/2024/04/video-game-adaptations-hollywood-fallout-last-of-us-1235881999/>

DRANSFIELD, Ian. The Complete History of Fallout. *PC Gamer* [online]. 4. dubna 2019 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-fallout/>

DRANSFIELD, Ian. What Is Fallout? A Newbie's Guide to the Post-Apocalyptic Franchise. *Rolling Stone* [online]. 2024-04-10 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.rollingstone.com/culture/rs-gaming/what-is-fallout-1234999543/>

DRYBURGH, Stuart. How 'Fallout' Cinematographer Created The Show's Epic Visual Style. *PetaPixel* [online]. 28. května 2024 [cit. 28. 4. 2025]. Dostupné z: <https://petapixel.com/2024/05/28/how-fallout-cinematographer-created-the-shows-epic-visual-style/>

FAILES, Ian. The VFX of Fallout: shooting on an LED volume on film, crafting one-eyed digital humans, mixing practical and digital, and more. *before & afters* [online]. 5. června 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://beforesandafters.com/2024/06/05/the-vfx-of-fallout-shooting-on-an-led-volume-on-film-crafting-one-eyed-digital-humans-mixing-practical-and-digital-and-more/>

FALLOUT WIKI. Fallout (TV series). [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_\(TV_series\)](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_(TV_series))

FALLOUT WIKI. Fallout series. [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_series

FALLOUT WIKI. Ramin Djawadi. [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: https://fallout.fandom.com/wiki/Ramin_Djawadi

FIVEABLE. 7.4 Faithful vs. loose adaptations -- Craft of Film Writing. Edited by Becky Bahr. [online]. 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://library.fiveable.me/the-craft-of-writing-film-focus/unit-7/faithful-vs-loose-adaptations/study-guide/tkC3ikFlg2cxuZXx>

GAMESPOT. Fallout TV Series: Bethesda's Deep Involvement Explained. [online]. 2024-04-12 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/fallout-tv-series-bethesda-involvement-explained/>

GOGGINS, Walton. 'Fallout's Walton Goggins Reveals Which Classic Westerns Inspired The Ghoul. *Collider* [online]. 2. prosince 2023 [cit. 28. 4. 2025]. Dostupné z: <https://collider.com/fallout-walton-goggins-the-ghoul-inspiration/>

HOLLYWOOD REPORTER. Fallout Series Tackles Modern Issues Through Post-Apocalyptic Lens. [online]. 2024-04-19 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/fallout-series-modern-themes-1235881935/>

JANOŠEK, Michal. Filmy podle videoher: První část. *Fandíme Filmu* [online]. 20. března 2014 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.fandimefilmu.cz/clanek/4371-filmy-podle-videoher-prvni-cast>

JEWITT, Dave; MASON, Adam; MORRIS, Chris; BONTHUYS, Darryn. The Complete Fallout Timeline, Explained. *GameSpot* [online]. 16. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/gallery/the-complete-fallout-timeline-explained/2900-5261/>

LEE, Alexander. How Amazon Prime's 'Fallout' series highlights the power of post-apocalyptic video game IP. *Digiday* [online]. 22. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://digiday.com/marketing/how-amazon-primers-fallout-series-highlights-the-power-of-post-apocalyptic-video-game-ip/>

MEIKLE, Kyle. A Theory of Adaptation Audiences. *Literature/Film Quarterly* [online]. Roč. 45, č. 4, 2017 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: https://lfq.salisbury.edu/_issues/45_4/a_theory_of_adaptation_audiences.html

METACRITIC. Fallout for Prime Video. [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/tv/fallout/>

MOTAMAYOR, Rafael. Fallout: What It Gets Right, and What It Gets Wrong. *Rotten Tomatoes* [online]. 12. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/fallout-what-it-gets-right-and-what-it-gets-wrong/>

OTTERSON, Joe. Fallout Nabs 65 Million Viewers in First Two Weeks of Availability, Amazon Claims. *Variety* [online]. 29. dubna 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://variety.com/2024/tv/news/fallout-amazon-series-ratings-1235985817/>

Parrot Analytics. Gaming Adaptations: The Recipe to Success. [online]. [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.parrotanalytics.com/academy/gaming-adaptations-the-recipe-to-success>

PC GAMER. Fallout hits 65 million viewers on Amazon Prime Video. [online]. 2024-04-30 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/movies-tv/thats-rad-with-65-million-viewers-the-fallout-show-is-amazons-biggest-hit-since-the-rings-of-power/>

PLUM RESEARCH. Fallout Finds a Radiant Reception. [online]. 4. června 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.plumresearch.com/insights/fallout-finds-a-radiant-reception>

QUEST DAILY. Exclusive | Todd Howard on Fallout TV Show's Authentic Adaptation. [online]. 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://questdaily.com.au/feature/exclusive-todd-howard-on-fallout-tv-shows-authentic-adaptation/>

RESETERA. Fallout hits 100 million viewers and wins Best Adaptation. [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.resetera.com/threads/amazons-fallout-hits-100m-viewers-update-wins-best-game-adaptation-s2-filming-underway-walton-goggins-teases-this-blows-s1-out-of-the-water.856986/>

ROTTEN TOMATOES. Fallout: Season 1. [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com/tv/fallout>

SCREEN RANT. Fallout Show Timeline: When It Takes Place Compared To The Games. [online]. 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://screenrant.com/fallout-show-timeline-setting-video-game-franchise/>

SCREEN RANT. Why Does The World Of Fallout Look Like It's Stuck In The '50s? [online]. 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://screenrant.com/fallout-world-1950s-setting-future-explained/>

TELEVISION ACADEMY. Outstanding Music Supervision -- Fallout. [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.televisionacademy.com/awards/nominees-winners/2024/outstanding-music-supervision>

THE GAME AWARDS. Best Adaptation Nominees 2024. [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://thegameawards.com/nominees/best-adaptation>

THEGAMER. All Main Characters And Their Actors In The Fallout Show. [online]. 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/fallout-main-character-cast-actors-tv-show/>

THEGAMER. Fallout: The 10 Biggest Differences Between The Show And Games. [online]. 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/fallout-show-games-biggest-differences-changes/>

VARIETY. Amazon's Fallout TV Series Cost a Massive \$153 Million to Produce. [online]. 2024-04-11 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2024/tv/news/fallout-tv-series-budget-153-million-amazon-1235976215/>

VARIETY. Walton Goggins Praised for Fallout Performance. [online]. 2024-04-18 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://variety.com/2024/awards/news/walton-goggins-fallout-praise-1235978845/>

VG247. Fallout crosses 100 million viewers worldwide. [online]. 2024-10-25 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/fallout-crosses-100-million-viewers-worldwide>

VG247. Original Fallout games see huge player boost on Steam. [online]. 2024-04-28 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://www.vg247.com/original-fallout-games-give-them-a-shot>

Videohry jsou nejdůležitější fenomén dnešní doby -- technologicky, kulturně i jako černá labuť. ČT24 [online]. 2024 [cit. 2025-04-27]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/veda/videohry-jsou-nejdulezitejsi-fenomen-dnesni-doby-technologicky-kulturne-i-jako-cerna-labut-91218>

VIEJOBUEÑO, Carlos. Adapting Video Games for TV: A Nexus of Interactive and Linear Storytelling. [online]. Karlstad: Karlstad University, 2024 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1867408/FULLTEXT01.pdf>

WILLIAMS, M.H. Streaming is a Great Home for Video Game Adaptations. *Into The Discourse* [online]. 19. února 2020 [cit. 27. 4. 2025]. Dostupné z: <https://medium.com/into-the-discourse/streaming-is-a-great-home-for-video-game-adaptations-ba586c766f82>