

# Martin Stropko

## Prvky postmodernity a uplatňovanie postmoderných stratégií tvorby v digitálnych hrách\*

\*Štúdia je súčasťou dizertačnej práce autora na tému

„Multimédiá v postmodernom umení a masmediálna komunikácia“

### Abstrakt

Cieľom štúdie je poukázať na využívanie prvkov postmodernity a uplatňovanie postmoderných stratégií tvorby vo vybraných digitálnych hrách. Digitálne hry ako produkt postmodernej doby čerpajú z kultúrnej tradície literatúry, filmu, umenia a populárnej kultúry a uplatňovaním postmoderných stratégií tvorby (citácia, imitácia, pastiš, paródia a i.) vytvárajú nové a unikátne diela.

### Kľúčové slová

digitálne hry, herné mechanizmy, intertextualita, postmoderna, referencie

### Abstract

The aim of this study is to refer to usage of postmodern elements and application of postmodern means of production in selected digital games. As a product of postmodern era, digital games draw on the cultural tradition of literature, cinema, art and popular culture and by application of postmodern means of production, they create new and unique works of art.

### Key words

digital games, game mechanics, intertextuality, postmodernity, references

### Koncepty postmoderných stratégií tvorby

Postmoderna, najmä v oblasti umeleckej a kultúrnej tvorby, chápe koncept „nového“ odlišne ako v období moderny. V moderne, a predovšetkým v modernom umení, je novosť chápaná ako zmena a progres. Koncept radikálnych zmien a pokroku úzko súvisel s avantgardnými umeleckými hnutiami. V postmoderne prevláda letargický pocit, že všetko tu už bolo a nič nové a unikátne nevznikne. Preto tvorcovia čerpajú z bohatej tradície literatúry, filmu, divadla, využívajú tvorivé postupy imitácie, citácie, paródie, remixu, remaku, pastišu a pod. (Sturken, 2009). Kombinujú prvky vysokej a nízkej kultúry a stierajú medzi nimi hranice. Neodkazujú len na iné diela, ale odkazujú aj na samých seba. Aj v súčasnosti možno badať recykláciu módných a kultúrnych trendov predchádzajúcich historických období. Odráža sa to v návrate špecifických prvkov konkrétnych desaťročí 20. storočia. Preberajú sa predovšetkým módne a vizuálne prvky – napr. 60. roky a hnutie hippies, 70. roky a éra disko hudby, 80. roky a subkultúra punku a i.

Diela využívajúce citácie a kultúrne referencie oslovujú tých recipientov, ktorí sú už unavení populárnou kultúrou, všetko videli a veľmi dobre poznajú kultúrne konotácie. Príkladmi môžu byť populárne animované filmy Shrek (2001) a Lego Príbeh (Lego: The Movie, 2014). Shrek je počítačovo animovaný rodinný film, ktorý využíva tradičný rozprávkový koncept o zakliatej princeznej, ktorú môže zachrániť iba statočný princ. Okrem toho je sú vo filme prítomné aj iné morálne posolstvá, napr. o akceptovaní samého seba,

či význame priateľského puta. Film sa však vyznačuje mnohými referenciami na známe populárne piesne, filmy alebo popkultúrne postavy. Mnohé z týchto referencií nemusia nutne zapadať do prostredia, do ktorého je Shrek situovaný, čiže stredoveké reálie typické pre mnohé rozprávky. Film pôsobí na viacerých úrovniach a oslovuje najmä divákov, ktorým sú referencie známe, prípadne sú si vedomí prítomnosti kultúrnych referencií. Princezná teda využíva ázijské bojové umenia ako hlavný hrdina filmu Matrix, Neo; lietajúci oslík je referenciou na lietajúceho slona Dumba a vo filme zaznejú piesne I'm A Believer od Neila Diamonda alebo Hallelujah od Leonarda Cohena. Vo filme Lego Príbeh sa miešajú rozličné fiktívne popkultúrne univerzá, napr. v scéne, keď komixový hrdina Batman kradne súčiastky postavám z Hviezdnych Vojen. A to je práve typickým prvkom postmodernity.

Toto vzájomné komplexné prepájanie rôznych textov v rámci odlišných diel sa označuje pojmom inertextualita, ktorý pochádza z literárnej vedy. Základným aspektom intertextuality je predpoklad, že divák pozná text, na ktorý sa odkazuje. Intertextualita však nie je novým aspektom populárnej kultúry, ba ani postmodernizmu (Sturken, 2009, s. 325).

Pri tvorbe digitálnych hier sa uplatňujú postmoderné tvorivé postupy podobne, ako pri tvorbe filmov. To, čím sú digitálne hry originálne a pútavé, je práve prvok interaktivity, ktorý dokáže užívateľa (hráča) aktívne zapojiť do recipovania diela. Prvé digitálne hry boli zväčša tradičné stolové hry určené pre dvoch hráčov (napr. šach alebo piškvorky) prepísané do digitálnej

podoby a úlohu protihráča predstavoval počítač, ktorý bol sofistikovanejším a náročnejším súperom. Tvorcovia hier sa snažili vytvárať originálnejšie hry a využívať ich interaktívnu povahu, a tak prinášať užívateľom neobyčajné zážitky. V našej štúdii sme sa preto zamerali na to, akým spôsobom vedia hry kreatívne využiť postmoderné postupy tvorby a prvky postmodernity.

V rámci analýzy vybraných digitálnych hier sme využili dve metódy analýzy digitálnych hier. Prvou je metóda Larsa Konzacka, dánskeho teoretika digitálnych hier. Sústreďuje sa v nej na jednotlivé fragmenty hry, ktoré označuje ako vrstvy. Sám Konzack priznáva, že jeho metóda nie je dokonalá a má určité nedostatky. Sústredenie sa na jednotlivé vrstvy môžeme stratiť komplexný prehľad o analyzovanej hre, a preto je dôležité najprv hru dôkladne popísať. Hru popisujeme z perspektívy virtuálneho priestoru a z perspektívy herného priestoru. Virtuálny priestor reprezentujú všetky estetické a vymyslené prvky hry a herný priestor reprezentuje kultúra, ktorá hru obklopuje. Potom pristúpime k analýze jednotlivých vrstiev hry. Tie sú nasledovné: 1.) hardvér – predstavuje technológie a hardvérové platformy a komponenty potrebné pre hranie hry; 2.) kód programu (zdrojový kód) – softvérový program napísaný pomocou programovacieho jazyka; 3.) funkcionálna – analýza funkcií digitálnej hry; ako sa správa hardvérová platforma a ako reaguje na hráčove akcie; funkcionálna má rôzne variácie, ktoré definoval Espen Aarseth: dynamika (predstavuje kombináciu prvkov, z ktorých je hra zložená), určitelnosť (poradie, v ktorom sú prvky hry usporiadané), efemérnosť/prchavosť (zobrazenie prvkov na základe toho, či hráč vykoná alebo nevykoná akciu), perspektíva (vnímanie hry hráčom na

základe ovládania konkrétneho avatara), prístup (prístupnosť k jednotlivým častiam a prvkom hry), prepojenosť (prepojenosť jednotlivých častí hry na základe splnenia určených podmienok), užívateľská funkcia (hru je možné interpretovať, čiže má interpretačnú funkciu; ak si hráč vyberá z možností, ktoré mu hra ponúka, hra má exploračnú funkciu, prípadne môže mať konfiguračnú alebo textonickú funkciu) (Aarseth, 1997, s. 63-64); 4.) hrateľnosť – analýza herných aspektov digitálnych hier – pozície, zdroje, priestor, čas, cieľ, prekážky, znalosti, odmeny/tresty; 5.) význam – analýza sémantického významu hry; 6.) referenčná vrstva – analýza referencií na iné diela, z ktorých hra čerpá a 7.) sociokultúrna vrstva – analýza kultúry, ktorá obklopuje digitálne hry; analyzujeme vzťah medzi hráčom a hrou a medzi ostatnými hráčmi (Konzack, 2002).

Druhou metódou analýzy digitálnych hier je metóda, ktorú vypracovali Mia Consalvová a Nathan Dutton. Sústreďujeme sa tu na štyri oblasti: 1.) inventár predmetov (object inventory) – sústreďujeme sa na opis a analýzu predmetov nachádzajúcich sa v hre; 2.) štúdium rozhrania (interface study) – analyzujeme informácie zobrazované na obrazovke počas hrania hry – stav zdravia, počet životov, menu a i.; 3.) mapa interakcie (interaction map) – predstavuje dynamickú zložku hry a sústreďujeme sa v nej na možnosti interakcie hráča s postavami v hre, ktoré sú ovládané počítačom alebo človekom a 4.) hrateľnosť (gameplay log) – analyzujeme komplexný „svet“ hry a sústreďujeme sa na emergentnú (neočakávanú, nepredvídanú) hrateľnosť, čiže na situácie, ktoré vzniknú na základe neočakávaného správania sa programu alebo chyby v programe (Consalvo, Dutton, 2006).

Tieto metódy sme pre potreby našej štúdie upravili. Nesústreďujeme sa veľmi na hardvér a zdrojový kód, keďže zdrojový kód by nám nemusel poskytnúť potrebné informácie. Podstatnými boli pre nás najmä vrstva významu a referenčná vrstva. Analyzovali sme nasledovné hry: Manic Miner (Bug-Byte, 1983), Portal (Valve Corporation, 2007), Hotline Miami (Dennaton Games, 2012).

### Manic Miner (Bug-Byte, 1983)

Hra Manic Miner je kultová britská hra, ktorá vyšla v roku 1983 a naprogramoval ju Matthew Smith. Hru vydala firma Bug-Byte Software Ltd., pre ktorú Smith pracoval. Matthew Smith už mal programátorské skúsenosti a pred Manic Minerom naprogramoval zopár hier (napr. klon hry Galaxian s názvom Delta Tau One alebo hru Styx, inšpirovanú gréckou mytológiou). Manic Miner vyšiel pôvodne pre 8-bitové domáce počítače ZX Spectrum, ktoré boli v tej dobe rozšírené a obľúbené.

Manic Miner je dvojrozmerná plošinová hra. Úlohou hráča je vyzbierať v každej z dvadsiatich miestností blížajúce predmety a následne skočiť do aktivovaného teleportu, ktorý hráča presunie do ďalšieho levelu (miestnosti). Jedna miestnosť predstavuje jeden level hry. Hráč ovláda postavičku baníka Willyho. Na začiatku hry má hráč k dispozícii tri životy. Herný priestor hry Manic Miner predstavuje počítač ZX Spectrum (má v sebe zabudovanú klávesnicu), obrazovka (k počítaču sa dal pripojiť bežný televízor, alebo špeciálny monitor), magnetofón (slúžil na nahranie programu z kazety do počítača) a magnetofónová kazeta s hrou Manic Miner. V rámci našej analýzy sme využili moderný osobný počítač a emulátor (program, ktorý dokáže simulovať konkrétne hardvérové platformy v prostredí iných hardvérových platforiem) hardvérovej platformy ZX Spectrum a digitálny prepis hry Manic Miner, ktorý vie emulátor spracovať. Hru možno ovládať pomocou klávesnice a týchto klávesov: šípka vľavo (umožní pohyb postavičky smerom vľavo), šípka vpravo (umožní pohyb postavičky smerom vpravo) a medzer-

ník (umožní postavičke vyskočiť). Stlačenie kombinácie klávesov pre pohyb postavičky a skok umožní postavičke skočiť oblúkom v danom smere.

Rozhranie všetkých hier je tvorené z diegetického a nediegetického priestoru. Diegetický priestor hry je tvorený prostredím hry a prebieha v ňom herná akcia – pohyb hráčovho avatara, nepriateľov a pod. Nediegetický priestor hry tvoria formálne prvky súvisiace s diegetickým priestorom hry a akciami, ktoré sa v ňom odohrávajú. Sú to predovšetkým informácie o skóre, počte životov alebo nábojov, ukazovatele zdravia, textové informácie a pod. Diegetický priestor hry Manic Miner predstavujú jednotlivé levely, v ktorých sa nachádzajú plošiny, pohybliví nepriatelia, statické prekážky, predmety, ktoré možno zbierať, teleport, ktorý presunie hráča do ďalšieho levelu. Hra využíva statickú šablónu, ktorá formálne oddeľuje diegetický a nediegetický priestor.

Po nahraní hry vidíme úvodnú obrazovku. Je na nej zobrazený Willyho dom so záhradou v hornej časti a nápisy „Manic Miner“, „Starring Miner Willy“ a „Press Enter to start“ a klaviatúra piana v strednej časti. V pozadí hrá časť skladby Na krásnom modrom Dunaji (An der Schönen Blauen Donau) od Johanna Straussa. Keď dohrá melódia, v dolnej časti obrazovky začnú sprava doľava rolovať informácie o vydavateľovi hry a autorovi, stručný popis ovládania a cieľa hry. Následne sa spustí prehliadka jednotlivých levelov (miestností) hry.



Obrázok 1 – Úvodná obrazovka hry Manic Miner.

Hru spustíme stlačením klávesu Enter. Rozhranie tejto časti hry sa skladá z hernej plochy – priestoru, v ktorom je zobrazená miestnosť v jednotlivými prvkami (postavička Willyho, plošiny, prekážky, predmety, teleport) – a z informácií o stave kyslíka, skóre (počte nahraných bodov), najvyššom skóre a počte životov, ktoré máme k dispozícii (sú zobrazené ako kráčajúce postavičky Willyho).



Obrázok 2 – Prvý level hry Manic Miner.

Po strate všetkých životov sa spustí záverečná sekvencia. Na podstavci vidíme baníka Willyho. Z hornej časti obrazovky sa spustí noha s topánkou a tá Willyho zašliape.





Obrázok 3 – Záverečná sekvencia hry Manic Miner.

Hra nemá veľa možností nastavenia hry. Počas hry sa dá vypnúť hudba hrajúca v pozadí. Ukladanie pozície v hre absentuje a hra je teda celkom náročná. Vyžaduje si pokročilejšie hráčske zručnosti a strategické plánovanie postupu v jednotlivých leveloch. Prvé levely nie sú veľmi náročné na prejdienie, no náročnosť sa postupne zvyšuje.

Každý level je zložený z rôznych plošín, stien a prekážok. Plošiny a steny sú rôznych druhov – pevné, cez ktoré postavička neprejde; „prechodno-pevné“, cez ktoré sa dá prechádzať; plošiny z tekutého piesku, ktoré sa pod postavičkou postupne rozpadávajú. V leveloch sa nachádzajú aj bežiacie pásy, ktoré postavičku unášajú určitým smerom. Každý level je ohraničený pevnými stenami. Prekážky v leveloch sú statické (kvaple, ostne, jedovaté rastliny, pavúky a i.) a pohyblivé (nepriatelia ako napr. „mimozemšťan na kľúčik“, tučniaky, kačky, tulene, telefóny, roboty a i.). Po kolízii s prekážkou stratíme jeden život. Hra je časovo limitovaná. Čas je v hre metaforicky zobrazovaný ako ubúdajúci vzduch. Po uplynutí časového limitu stratíme život.

Manic Miner má zaujímavé herné mechanizmy a zopár emergentných prvkov. Jedným z emergentných prvkov je možnosť skočiť do vodorovnej pevnej plošiny. Ak hráč skočí oblúkovým skokom v presnej vzdialenosti od plošiny, postavička sa do nej zasekne. Dá sa z nej potom jednoducho vyjsť, prípadne na ňu vyskočiť.



Obrázok 4 – Zaseknutá postavička Willyho v pevnej plošine.

Emergentný prvok sa nachádza aj v treťom leveli s názvom The Menagerie (vo voľnom preklade: Zverinec). V hornej časti miestnosti sa nachádza plošina z tekutého piesku a pohybuje sa kačka. Ak odstránime s Willym plošinu tak, že v nej ostane medzera, kačka ponad ňu dokáže prejsť a neprepadne cez medzeru. Prirodzene, možno to vysvetliť tým, že kačka preletí ponad ňu. Prikláňame sa však k tomu, že správanie herného objektu (kačky) je presne definované v zdrojovom kóde programu a je obmedzené vzhľadom na technologické možnosti hardvéru.



Obrázok 5 – Kačka nad medzerou.

Zaujímavý herný mechanizmus sa nachádza aj v piatom leveli s názvom Eugene's Lair (vo voľnom preklade: Eugenova nora). V strede miestnosti sa vertikálne pohybuje postavička. Po zozbieraní všetkých predmetov v hre začne táto postavička blikať a posúvať sa smerom dole, až kým si nesadne na teleport v dolnej časti obrazovky. Takto zamedzí hráčovi do neho vstúpiť. V miestnosti sa zároveň nachádza dômyselne umiestnený kvapel fialovej farby, ktorý splýva s červeným pozadím miestnosti. Ak si ho hráč nevšimne, môže prísť o život.



Obrázok 6 – Schéma herného mechanizmu v piatom leveli.

V ôsmom a dvanástom leveli sa nachádza postavička netvora Konga, ktorú hráč môže zhodiť dole pomocou spínača. Za zhodenie Konga získa hráč 2000 bodov.



Obrázky 7 a 8 – Schéma herného mechanizmu v dvanástom leveli.

Z hľadiska významu a referenčnosti pokračuje hra Manic Miner v tradícii starších arkádových hier ako Space Invaders (Taito Corporation, 1978) alebo Pac-Man (Namco, 1980). V týchto hrách mal hráč k dispozícii zväčša tri životy a boli to v podstate „nekonečné hry“. Aj po prejdení všetkých levelov hra pokračovala dotedy, dokým hráč nestratil všetky životy. V týchto hrách si môžeme všimnúť typickú postmodernú sebareflexivitu. Hra odkazuje na

samú seba a priznáva, že je hrou používaním nápisu „Game Over“ (Koniec hry), alebo informáciami o nahranom skóre zobrazenými na obrazovke. To je prítomné aj v hre Manic Miner.

Naratívne pozadie v starších arkádových hrách nebolo veľmi prítomné. Príbeh hry Manic Miner je podrobnejšie opísaný v inštrukciách hry, ale zo samotného hrania hry môžeme iba jednoducho dedukovať, že baník Willy sa nachádza niekde hlboko v podzemí a našou úlohou je dostať sa opäť na povrch. Samotná hra je skôr abstraktná a môže byť metaforou života, v ktorom na nás číhajú rôzne prekážky a nepriatelia, často bojujeme s časom a zbieraním hmotných a nehmotných vecí sa nám otvárajú nové možnosti (levely).

Hra Manic Miner je bohatá na referencie na iné diela a nachádzajú sa v nej rôzne symboly. Napríklad predmety, ktoré je potrebné zbierať, často korešpondujú s názvom miestnosti. V druhom leveli The Cold Room (Chladná miestnosť) treba zbierať nanuky, v leveli The Bank (Banka) sú to mešce so symbolom knihy a pod. Symboly sa nachádzajú aj na teleportoch. V leveli The Bank sa na teleporte nachádza symbol iskriacej rozbušky, ktorá môže byť referenciou na používanie bômb pri bankových lúpežiach. V poslednom leveli The Final Barrier (Posledná prekážka) je na teleporte zobrazený symbol posledného písmena gréckej abecedy – omega (Ω). Takýmto spôsobom hra indikuje záver hry.



Obrázok 9 - Posledný level a teleport so symbolom omega.

Koncept hry Manic Miner nie je až tak originálny. Inšpiráciou bola hra Miner2049er, ktorá vyšla o rok skôr a hráč v nej takisto ovláda postavičku baníka, zbiera predmety a vyhýba sa nepriateľom.

Z referencií na iné populárne diela môžeme spomenúť odkaz na hry Donkey Kong (Nintendo, 1981) a Pac-Man (Namco, 1980). Referencia na postavu Donkey Konga sa nachádza v leveloch Miner Willy meets the Kong Beast (Baník Willy sa stretáva s netvorom Kong) a Return of the Alien Kong Beast (Návrat mimozemského netvora Konga). Vzhľad netvora Konga však nepripomína postavu opice Donkey Kong. Odkaz na hlavného hrdinu hry Pac-Man sa nachádza v leveli The Processing Plant (Továreň), v ktorom sa nachádzajú nepriatelia pripomínajúci tohto hrdinu.

Filmové referencie možno badať v názve levelu Attack of the Mutant Telephones (Útok zmutovaných telefónov), ktorý evokuje názvy starších B-čkových sci-fi a hororových filmov. Odkaz na populárnu sci-fi ságu Hviezdne Vojny sa nachádza v názve levelu Endorian Forest (Endorianský les). Endor je názov planéty z tejto ságy.

Zaujímavou referenciou je aj satirický odkaz na Smithovho kolegu z Bug-Byte, Eugena Evansa, ktorý pochyboval, že hra bude funkčná. Eugen Evans je v hre zobrazený ako zákerná postavička v leveli Eugene's Lair.

V hre sa nachádzajú referencie aj na známe piesne. V úvode hry hrá časť skladby Johanna Straussa Na krásnom modrom Dunaji a počas hrania hry hrá v slučke časť melódie In the Hall of the Mountain King nórskeho skladateľa Edvarda Griega. Manic Miner je zároveň prvou hrou na ZX Spectrum, v ktorej hrá v pozadí hudba počas hrania hry.

Humornou referenciou je aj záverečná sekvencia hry, v ktorej sa na Willyho spustí noha s topánkou. Sekvencia odkazuje na obľúbený britský komediálny seriál Monty Python's Flying Circus. V úvodnej zvuke tohto seriálu zašľapne noha postavu muža.

### Portal (Valve Corporation, 2007)

Hra Portal je spin-off (popkultúrny artefakt, ktorý vznikol odčlenením od iného popkultúrneho artefaktu (Malíček, 2008, s. 115) populárnej hry Half-Life 2. Patrí teda do rovnakého herného univerza, ale má odlišné postavy, prostredie, príbeh a herné mechanizmy. Portal sa stal veľmi úspešnou hrou a podnietil vznik rôznych internetových fenoménov, fanúškovského umenia (fan art), kostýmov pre cosplay a i.

Portal je trojrozmerná akčná logická hra pre jedného hráča vnímaná z pohľadu prvej osoby. Hráč stelesňuje mladú ženu Chell, ktorá sa nachádza v laboratórnom komplexe Aperture Science Enrichment Center. Cieľom hry je prejsť dvadsať laboratórnych miestností (sú označené ako [Portal] Test Chamber - vo voľnom preklade: Testovacia komora, a majú čísla od 00 po 19) a potom ujsť z celého laboratórneho komplexu. Hráč sa zároveň snaží odhaliť príčinu, prečo bol väznený v laboratórnom komplexe. Hráča počas hry sprevádza centrálny riadiaci systém GLaDOS (Genetic Lifeform and Disc Operating System), ktorý s hráčom komunikuje, poskytuje mu informácie o leveloch a komentuje hráčov postup hrou. GLaDOS je antagonistom príbehu. Portal obsahuje ešte zopár bonusových levelov a možnosť prechádzať jednotlivé levely na čas.

Rozhranie hry Portal tvorí diegetický priestor tvorený prostredím hry. To je tvorené sterilnými laboratórnymi interiérmi, priestormi, ktoré sa nachádzajú za laboratórnymi interiérmi (rôzne vetracie šachty, potrubia, kovové schodiská a i.) a kancelárske priestory, ktoré sú v hre prítomné iba v minimálnej miere. Nediagetický priestor je tvorený zameriavacím

krížikom uprostred obrazovky. V hre absentuje ukazovateľ zdravia Hra sa ovláda pomocou klávesnice a myši. Klávesy W, A, S, D slúžia na pohyb postavy, medzerník na skok a kláves E na interakciu s predmetmi a spínačmi. Ľavé tlačidlo myši slúži na vytvorenie modrého portálu pomocou portálovej zbrane a pravé tlačidlo myši slúži na vytvorenie oranžového portálu. Hra poskytuje pokročilejšie možnosti nastavenia a možnosť ukladania pozície kedykoľvek počas hry.



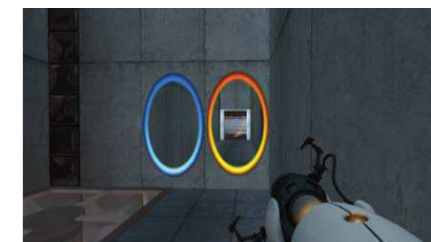
Obrázok 10 - Úvodná obrazovka hry Portal.

Hra Portal je založená na riešení logických hlavolamov v jednotlivých miestnostiach pomocou herného mechanizmu vytvárania portálov prostredníctvom portálovej zbrane. Pomocou portálovej zbrane možno vytvoriť dva typy portálov - vstupný (modrý portál) a výstupný (oranžový portál). Jedným portálom vojdeme a druhým vyjdeme von. Vstupný portál môže byť aj oranžový portál. Pomocou portálov vieme prekonávať prekážky, cez portály vieme premiestňovať predmety, prípadne energetické gule, ktoré dokážu aktivovať plošiny. Hra má premyslený fyzikálny model. Akou rýchlosťou vojdeme do portálu, takou rýchlosťou vyjdeme z druhého portálu. Cieľom v každom leveli v prvej časti hry je aktivovať dvere na konci levelu a vojsť do výtahu, ktorý nás vyvezie do ďalšej testovacej komory. V leveloch sa nachádzajú rôzne pohyblivé plošiny,

prekážky, priepasti, nebezpečná voda, či robotické strielne, ktoré dokážu detekovať náš pohyb a snažia sa nás zneškodniť. V druhej časti hry je cieľom ujsť z laboratórneho komplexu a zároveň zistiť, kto je v skutočnosti GLaDOS a ako ju možno zneškodniť. Chell má iba jeden život. Ak zomrie, hra pokračuje od poslednej uloženej pozície. Chell je po celý čas nemá a tu možno vidieť podobnosť s hlavným protagonistom série Half-Life, Gordonom Freemanom, ktorý taktiež počas hry nič nepovie. Môžeme povedať, že Chell je akási hráčova „schránka“ alebo „obal“. Fonetická podobnosť mena Chell s anglickým výrazom pre schránku - shell - to naznačuje. Hlavnú úlohu teda preberáme my a s Chell zdieľame naše myšlienky, pocity a zručnosti.



Obrázok 11 - Portálová zbraň na stojane.



Obrázok 12 - Modrý a oranžový portál vedľa seba.



Primárny význam hry Portal je v postupne sa odvíjajúcom príbehu a vzťahu medzi Chell a systémom GLaDOS. Chell možno pripodobniť k laboratórnej myši, ktorá je uzatvorená v laboratórnom komplexe a musí úspešne zdolať sériu testov zameraných na logické myslenie, obratnosť, fyzické schopnosti a zvládnutie používania nových technológií (portálová zbraň). Prvá časť hry je teda osvojovaním si herných mechanizmov a logiky tvorby a fungovania portálov a nadobudnuté schopnosti hráč naplno rozvinie v druhej časti hry, pri snahe zničiť GLaDOS a nájsť únikovú cestu von. V prvej časti hry nás GLaDOS informuje, že po úspešnom zvládnutí všetkých testov na nás čaká odmena v podobe koláča. V poslednej testovacej komore zistíme, že ako nepotrebný testovací subjekt by sme mali skončiť v plameňoch. Vďaka portálovej zbrani sa vieme smrti vyhnúť. Metaforicky sme sa stali chybou v programe, ktorý mal systém GLaDOS dovtedy pod kontrolou. Prvú časť hry môžeme označiť ako „realitu ľží“, ktorú predstavujú sterilné laboratórne testovacie komory a prísľub koláča. Druhá časť je „realitou pravdy“, ktorú predstavuje priestor samotného laboratórneho komplexu a zanechané odkazy na stenách od iných testovacích subjektov, ktoré naznačujú pravé úmysly systému GLaDOS. Jedným z takých odkazov je aj veta „The cake is a lie.“ („Koláč je lož“), ktorá sa stala zároveň medzi hráčmi populárna a stal sa z nej internetový fenomén.

Hra nám postupne odhaľuje aj povahu systému GLaDOS. GLaDOS sa k nám prihovára ženským robotickým hlasom. Informácie, ktoré nám poskytuje sa snaží emocionálne zafarbiť kolísavou melódiou viet. Vieme však vydedukovať, že GLaDOS a jej emocionálne správanie je iba umelo naprogramované a celý systém zlyhal. Neosloví nás nikdy menom a snaží sa nás presvedčiť, že v laboratórnom komplexe sa nachádzajú aj ďalšie osoby. V skutočnosti sa v komplexe nik živý nenachádza. V testovacej komore č. 17 sa nám GLaDOS snaží pomôcť a pošle nám Priateľskú Kocku označenú symbolom srdca, ktorú potrebujeme na aktiváciu dverí na konci levelu. Snaží sa medzi nami a Kockou vytvoriť emocionálne puto a označuje ju ako nášho jediného priateľa a spoločníka. Neskôr nás GLaDOS donúti Kocku hodiť do plameňov a tento úkon nám v ďalšej časti hry vyčíta. V druhej časti hry zistíme, že sme neboli jediným experimentom systému GLaDOS. Nikomu sa však nepodarilo GLaDOS zničiť. Portal môžeme vnímať ako metaforu boja človeka proti naprogramovanému systému, ktorý sa vymkol spod kontroly. Je metaforou úniku z bludného kruhu a sterilného cyklu. Akoby bol náš život iba sériou testov, na konci ktorej nás čaká smrť. Z tohto cyklu však vieme uniknúť, ak pochopíme jeho vnútornú logiku a nájdeme „chybu v programe“, ktorú využijeme v náš prospech.

Hra Portal bola inšpirovaná nezávislou študentskou hrou Narbacular Drop, ktorá vyšla v roku 2005. Táto hra je založená práve na mechanizme tvorby vstupných a výstupných portálov. Herný mechanizmus zaujal vývojárov z Valve Corporation a autorov hry priamo oslovili a poskytli im zamestnanie. Koncept hry prerobili do podoby hry Portal. Referencie na iné diela nájdeme najmä v názvoch rôznych achievementov. Achievement je forma hernej odmeny, ktorú hráč získava po splnení podmienok v popise achievementu. Achievementy hry Portal odkazujú na populárne filmy, seriály alebo hry. Achievement „Schrödinger's Catch“ odkazuje na fyzikálny experiment o Schrödingerovej mačke, „Smash TV“ je odkazom na staršiu hru s rovnomeným názvom, prípadne „Stranger Than Friction“ je odkazom na film s názvom Stranger Than Fiction a i.

### Hotline Miami (Dennaton Games, 2012)

Hotline Miami je nezávislou hrou z roku 2012, ktorej autormi sú programátor Jonnatan Söderström a umelec Dennis Wedin. Nezávislé hry (tzv. indie games) začali byť populárne najmä po roku 2005. Sú zväčša vnímané ako protipól k veľkým komerčným hrám, ktorých rozpočet často presahuje milióny dolárov. Nezávislé hry tvoria jednotlivci, či menšie tímy a majú nízky rozpočet. Ich herné mechanizmy, príbehy a grafické spracovanie sú často zaujímavejšie a unikátnejšie ako pri komerčných hrách. Práve preto ich hráči veľmi obľubujú.

Hra Hotline Miami je dvojrozmerná akčná hra pre jedného hráča vnímaná z pohľadu zhora. Pripomína staršie hry z 80. rokov 20. storočia. Hra je situovaná do roku 1989 a odohráva sa v prostredí Miami. Hráč ovláda postavu muža, ktorá nemá oficiálne meno, ale fanúšikovia hry ho familiárne nazvali Jacket (Vetrovka) podľa oblečenia, ktoré nosí. Druhou postavou, ktorú hráč môže ovládať je taktiež bezmenná postava. Fanúšikovia ho nazvali Biker (Motorkár) podľa prilby, ktorú nosí na hlave. Postava Bikera nie je prístupná od začiatku hry. Sprístupní sa až po dokončení príbehovej línie prvej postavy, Jacketa. Hra je rozdelená na dve príbehové línie. Tie majú spolu dvadsať kapitol (levelov). Cieľom hry je vyčistiť každý level od nepriateľov. Hráč na zneškodnenie nepriateľov používa brutálne násilie a rozličné zbrane (určené na boj z blízka, sečné a strelné zbrane).

Diegetický priestor hry je tvorený interiérmi budov, na ktoré sa pozeráme zhora. Interiéry sú tvorené jednotlivými miestnosťami, ktoré sú rozmanito vybavené a nachádzajú sa v nich nepriatelia. Vidíme vždy iba časť interiéru okolo našej postavy, ale vidíme aj cez steny a podľa toho môžeme plánovať taktický postup. V miestnostiach sa nachádzajú aj zbrane, ktoré vieme vziať a používať. Nediagetický priestor je tvorený ukazovateľom skóre, informáciou o počte nábojov (ak držíme strelnú zbraň) a inštrukciami o ďalšom postupe v hre (smerové šípky, nápis „Go to car“ „Chod' do auta“ a i.). V hre sa nenachádza ukazovateľ zdravia. Jedna utržená rana, či strela znamená smrť našej postavy. Postavu ovládame pomocou klávesnice a myši. Klávesmi W, A, S, D sa pohybujeme s postavou a pomocou myši útočíme, zbierame a používame zbrane, zameriavame nepriateľov, alebo sa rozhliadame po okolí. Kláves R slúži na reštartovanie hry.

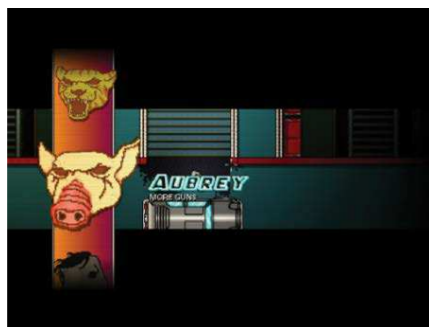
Menu hry v úvodnej obrazovke nám ponúka začať novú hru, vybrať si konkrétnu kapitolu, pozrieť si rebríčky skóre, prispôbiť si ovládanie, prípadne nastaviť úroveň hlasitosti hudby a ukončiť hru. Ukladanie pozície sa v hre nenachádza. Priamo v hre sa však aspoň čiastočne uloží pozícia formou checkpointu (záchytného bodu, od ktorého začneme hrať po strate života) po tom, čo vyčistíme časť levelu od nepriateľov.



Obrázok 12 – Menu hry Hotline Miami.

Hru Hotline Miami vnímame z pozície tretej osoby. Na našu postavu sa pozeráme zhora a vidíme jej hlavu, ramená, nohy pri chôdzi a ruky pri útoku. Väčšina kapitol Jacketovej príbehovej línie sa začína v jeho byte. Odlišné je to v dvanástej kapitole, ktorá sa začína v nemocnici a poslednej Jacketovej kapitole, ktorá sa začína pred sídlom mafiánskeho bossa. Bikerova príbehová línia je zložená zo štyroch kapitol. Prvá sa začína v pizzerii a ostatné v jeho apartmáne. Kapitoly zväčša začínajú telefonátom od osoby, ktorá sa nám predstaví menom a kryptickým spôsobom nám zadá úlohu. Zavolá nám napríklad Linda, ktorá potrebuje „prevychovať deti“, Blake, ktorý nás pošle vyriešiť výpadok prúdu (poznámená, že problém treba vyriešiť rýchlo a čisto) alebo Thomas, ktorý zháňa náhradu za recepčného. Nasadneme potom do auta, ktoré nás odvezie na konkrétne miesto, ktoré treba vyčistiť od nepriateľov. Nepriateľmi sú mafiáni v bielych alebo čiernych oblekoch, psy, policajti a pod. Pred začiatkom akcie (hry) si môžeme vybrať jednu z gumených masiek zvierat, ktorými zakryvame našu identitu.

Každá maska má mužské meno (napr. Richard (kohút), Tony (tiger), Dennis (vlk), George (žirafa), Peter (jednorožec) a i.). Masky neplnia iba estetický účel, ale poskytujú rôzne výhody a hendikepy. Výhodou môže byť konkrétna štartovacia zbraň, rýchlejší pohyb, väčší zorný uhol a i. Hendikepom môže byť zrkadlové ovládanie postavy. Základnou maskou je maska kohúta. Tá však neposkytuje výhodu alebo hendikep. Herný mechanizmus zvieracích masiek nám pomôže prispôsobiť si hru vlastným potrebám. Vplýva aj na opätovné hranie hry. Samotná hra spočíva najmä v pohotových reakciách a momentoch prekvapenia. Často sa stane, že nezaoreagujeme dostatočne rýchlo a stratíme život. Potom neostáva nič iné, iba reštartovať level. Ak vyčistíme úsek levelu, objaví sa na obrazovke nápis „Stage Clear“ („Úsek vyčistený“). Hra sa zároveň automaticky uloží a ak v ďalšom úseku stratíme život, nemusíme hrať celý level odznova, ale pokračujeme od uloženej pozície. Po dokončení levelu sa vrátíme naspäť do auta a zväčša sa odvezieme do supermarketu, požičovne videokaziet alebo baru, kde sa stretne s postavou bradatého muža (fanúšikmi označovaný ako Beard – Brada). Ten nám povie o násilných udalostiach, ktoré akurát videl v televízii a ktoré sme zapríčinili my. V neskorších leveloch indikuje, že všetky tieto udalosti sú len našimi halucináciami. Hra potom ohodnotí priebeh levelu bodovým hodnotením a známku.



Obrázok 13 - Výber zvieracej masky pred začiatkom levelu.

V hre Hotline Miami sa nachádza výrazný kontrast medzi brutálnym násilím zobrazovaným v hre a ktoré používame na odstránenie nepriateľov a myšlienkami hry, ktoré sú ukryté pod vrstvou explicitného násilia. Hotline Miami kladie otázky o násilí a riešenia problémov prostredníctvom násilia. Paradoxom je, že hru nemožno vyhrať nenásilným spôsobom. Zobrazované násilie má zábavný charakter, ktorý je podčiarknutý bodovým ziskom a známkou na konci levelu. Čím rýchlejšie a efektívnejšie zneškodníme nepriateľov, tým lepšie hodnotenie dosiahneme. Hra sa tak retrospektívne vracia k charakteru starších arkádových hier, ktoré primárne plnili zábavnú funkciu a hráči sa snažili získať čo najvyššie skóre. Samotná hra neposkytuje priame odpovede na otázky o význame násilia, príčinách násilného správania a úžitku z neho. V hre sa stretávame s trojicou záhadných postávach v maskách kohúta, sovy a koňa. Snažíme sa s nimi nájsť odpovede na tieto otázky, ale sami naznačujú, že odpovede neexistujú a možno je lepšie nepoznať pravú príčinu.



Obrázok 14 - Ukážka násilia v hre Hotline Miami.

Esteticky hra odkazuje na podobné akčné hry s pohľadom zhora, napr. Smash TV a začiatky série Grand Theft Auto. Hra bola inšpirovaná filmom Drive z roku 2011, ktorý možno žánrovo zaradiť ako neo-noir. Vizualným spracovaním pripomína 80. roky a prostredie Miami (palmy, zariadenie interiérov, kriklavé „neónové“ farby a pod.).

Hudobné podklady, ktoré sprevádzajú jednotlivé levely, vytvorili menej známi hudobníci a sú žánrovo pestré. Žánrovo oscilujú medzi experimentálnym rockom a elektronickou hudbou. Jednotlivé skladby taktiež pripomínajú hudbu 80. rokov. Elektronické skladby sú dynamické, tanečné a využívajú najmä syntetizátory, elektronické bicie a 8-bitové zvuky známe zo starých hier.

Výraznými postmodernými prvkami, ktoré sú v Hotline Miami prítomné, je stieranie rovín reality a sna a odkazovanie na dielo samotné. Často sme zmätení, či sa nachádzame v „realite“ hry, alebo je to iba halucinácia. Hra má typický postmoderný koniec. V poslednej kapitole Bikerovej príbehovej línie sa dozvieme, že telefonáty, v ktorých nám bola vždy zadaná úloha, majú na svedomí samotní tvorcovia hry, v hre zobrazení ako upratovači. Podčiarkuje to teda fakt, že tvorcovia sami vytvorili podmienky na to, aby sme vykonávali násilie. Tieto podmienky vytvorili v realite počas programovania a vytvárania obsahu hry a aj priamo v hre, keď nám ako postavy zadávali úlohy prostredníctvom telefonátov.

## Záver

V tejto štúdií sme sa zamerali na prítomnosť a využívanie postmoderných prvkov a postmoderných tvorivých postupov vo vybraných digitálnych hrách. Môžeme konštatovať, že aj digitálne hry, podobne ako súčasné filmy, čerpajú z kultúrnych artefaktov rôznych druhov, inšpirujú sa nimi a odkazujú na ne. Zväčša ide o referencie populárnych diel, ktoré dokáže užívateľ (v našom prípade hráč) ľahko identifikovať. V hre Manic Miner sa referencie nachádzajú v podobe použitých melódií, v názvoch levelov, či využitých symbolov. Referencie v hre Portal možno nájsť v názvoch achievementov. Niektoré z nich majú náznak paródie. Hra Hotline Miami odkazuje svojim vizuálnym spracovaním na obdobie 80. rokov a prostredie Miami a zároveň pripomína staršie hry. Nielen formálnou stránkou, ale aj náročnou hrateľnosťou, typickou pre staré hry. Hra svojím špecifickým naratívny spracovaním s typicky postmoderným koncom odkazujúcim na dielo samotné a kontrastom medzi využitím brutálneho násilia v rámci hrateľnosti a hlbších myšlienok, podčiarkuje ironickú povahu postmoderny, ktorá sa prejavuje v mnohých umeleckých dielach.

## Zoznam použitej literatúry a zdrojov

AARSETH, E.: Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0-8018-5578-0

MALÍČEK, J.: Vademecum popkultúry. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2008. ISBN 978-80-8094-287-8

STURKEN, M. - CARTWRIGHT, L.: Studia vizuální kultury. Praha : Portál, s. r. o., 2009. ISBN 978-80-7367-556-1

CONSALVO, M. - DUTTON, S.: Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit For The Qualitative Study of Games. [online]. Dostupné na: <[http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)>.

KONZACK, L.: Computer Game Criticism: A Method For Computer Game Analysis. [online]. Dostupné na internete: <[http://andrey.savelyev.2009.homepage.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/Computer%20Game%20Criticism\\_A%20Method%20for%20Computer%20Game%20Analysis.pdf](http://andrey.savelyev.2009.homepage.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/Computer%20Game%20Criticism_A%20Method%20for%20Computer%20Game%20Analysis.pdf)>.