

**Univerzita Pardubice
Filozofická fakulta**

Gamebook – Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury

Martin Holec

**Bakalářská práce
2008**

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Katedra historických věd
Akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martin HOLEK**

Studijní program: **B7105 Historické vědy**

Studijní obor: **Historicko-literární studia**

Název tématu: **Gamebook - Herní kniha v kontextu české a světové
fantastické literatury
(Gamebook in Context of Czech and World Fantastical
Literature)**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- definice a historie herních knih
- vývoj, utváření podoby a začleňování do literárního kánonu fantastické literatury
- narativní postupy a prolínání žánrů
- komparace a vliv zahraničních děl na českou gamebookovou scénu
- úroveň interaktivnosti gamebooku v elektronické či knižní podobě
- mužské a ženské charaktery v gamebookové literatuře

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

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

Seznam odborné literatury:

Ondřej Neff, Ivan Adamovič - Slovník české literární fantastiky a science fiction; vydavatelství a nakladatelství R3; ISBN 80-85364-57-3

Ondřej Neff, Alexander Kramer - Všechno je jinak - Kapitoly o světové science fiction; Albatros; 1986; ISBN 13-856-86

Ondřej Neff, Jaroslav Olša jr. - Encyklopedie literatury science fiction;AFSF s.r.o.; 1995; ISBN 80-85390-33-7

Ondřej Neff - Něco je jinak; Albatros; 1981; ISBN neuvedeno

Vladimír Chvátil - O Norikovi; Altar; 1997; ISBN 80-85979-20-9

Joe Dever - Lone Wolf (kompletní série - 15 titulů); AFSF s.r.o.; 1997; ISBN 80-85390-xx-x

Steve Jackson, Ian Livingstone - edice Fighting Fantasy (30 titulů); Perseus Publishing s.r.o.; 1998; ISBN 80-86030-xx-x

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Antonín Kudláč

Katedra historických věd

Datum zadání bakalářské práce:

30. dubna 2007

Termín odevzdání bakalářské práce:

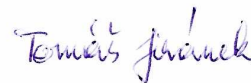
31. března 2008



prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.

děkan

L.S.



doc. PhDr. Tomáš Jiránek, Ph.D.

vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2007

Souhrn:

Tato práce se zaměřuje na popsání fenoménu gamebookové literatury, jejích předchůdců, historie a typologie. Také se blíže zabývá některými strukturami a postavami v gamebooku. Práce se snaží porovnat gamebooky s žánry a motivy fantastické literatury a poukázat na odlišnosti a společné znaky v příkladech.

Klíčová slova:

Gamebook, herní kniha, TutorText, Fighting Fantasy, fantastická literatura

Title:

Gamebook in Context of Czech and World Fantastical Literature

Abstract:

This work focuses on describing the phenomenon of the gamebook literature, its precursors, history and typology. It also focuses more closely on some structures and characters inside the gamebook. The work tries to compare gamebooks with the genres and motives of fantastical literature and describes the differences and points in common using examples.

Keywords:

Gamebook, TutorText, Fighting Fantasy, fantastical literature

Rád bych na tomto místě vyjádřil své poděkování za pomoc, rady, cenné připomínky a odborný dohled vedoucímu mé práce PhDr. Antonínu Kudláčovi. Mé díky patří též Kristýně Vlkové za podporu a Mgr. Anně Lauterbachové za překladatelskou výpomoc. V neposlední řadě děkuji přátelům v zahraničí za zprostředkování mnoha materiálů, bez kterých bych nebyl schopen dovést práci ke zdárnému konci.

Úvod	1
1 Definice a historie gamebooku	2
1.1 Popis a vysvětlení principu.....	2
1.2 Předchůdci.....	3
1.3 Vznik prvních herních knih.....	8
1.4 Série a samostatné tituly.....	9
2 Typologie gamebooku	19
2.1 Gamebook podle typu herního systému.....	19
2.2 Gamebook podle typu závěru.....	20
2.3 Postava hráče-čtenáře.....	21
2.4 Průvodní listina.....	22
2.5 Gamebook v elektronické podobě.....	25
3 Postavy v gamebookové literatuře	27
3.1 Typologie hlavních postav.....	27
3.2 Ženské postavy.....	29
4 Gamebook a literární fantastika	33
4.1 Gamebook ve fantastice.....	33
4.2 Využívané žánry.....	34
4.3 Využívané motivy.....	45
5 Stručná komparace českých a zahraničních děl	51
Závěr	54
Seznam pramenů a literatury	56
Seznam internetových pramenů	62
Seznam příloh	64
Přílohy	65
Resumé	71

Úvod

Laická i odborná veřejnost zajímající se o gamebooky bohužel dodnes nemá k dispozici mnoho odborných prací, pojednávajících o tomto herně-literárním odvětví, a to nejen u nás, ale i v zahraničí. Studie o herních aktivitách se většinou věnují pouze fenoménu RPG her a gamebook buďto ignorují, nebo jej k RPG přiřazují. A přece je gamebooková tvorba již natolik rozsáhlá, že by si jistě zasloužila zhodnocení v podobě práce většího rozsahu. Určité paralely mezi gamebookem a RPG bezpochyby existují, přesto si troufám tvrdit, že v zásadě jsou tyto dvě oblasti neztotožnitelné.

Vzhledem ke zmíněnému nedostatku relevantní sekundární literatury tvoří základ mé bakalářské práce přímé zkoumání materiálu, tedy samotných gamebooků. Za úkol jsem si dal obeznámit čtenáře s existencí tohoto pojmu, zpracovat v přiměřeném rozsahu vývoj a historii, zejména se zaměřit na vznik samotné myšlenky variace v literatuře a na spojení knihy se hrou. Dále jsem chtěl nalézt kritéria, podle kterých by bylo možno gamebooky rozlišovat. V dalších bodech osnovy jsem se snažil popsat pozici gamebooku v rámci fantastické literatury pomocí typologie postav, žánrů a vybraných motivů a vypátrat některé významné společné znaky a odlišnosti u českých a zahraničních titulů. V této části textu jsem uplatnil především vlastní pohled na zkoumaný vybraný vzorek gamebooků.

Velmi důležitá je role vnímatele a příjemce herního textu. Zřejmě v žádné jiné sféře se v tak velké míře neseťkáváme s kombinací četby a hry. Mohli bychom vnímatele označit jednoduše za hráče, ale potlačili bychom tak literární stránku gamebooku, která tvoří jeho významnou část. Stejně tak bychom mohli vnímatele označit za čtenáře, ale kdo by pak byl hráčem gamebooku? Z tohoto důvodu jsem dospěl k závěru, že je nutné označovat v mé práci vnímatele jako *hráče-čtenáře*.

Téma gamebooků jsem si zvolil se záměrem proniknout hlouběji do problematiky této části literatury, ke které mám dlouhodobý osobní vztah. V osmi letech, kdy se dítě školního věku zabývá pohádkovými knihami a dětskými časopisy, jsem na popud staršího příbuzného otevřel svůj první gamebook, který mě ihned pohltil. Gamebooky jsem si oblíbil a značně inspirovaly můj pozdější zájem o žánry literární fantastiky. Jsem za tuto zkušenost vděčný, proto chci zúročit poznatky z vlastní dlouhodobé praxe s hraním a čtením gamebooků.

1. Definice a historie gamebooku

1.1 Popis a vysvětlení principu

Gamebook je pojem složený z anglických slov *game* (= hra) a *book* (= kniha). Do češtiny lze tento název přeložit doslovně jako *hra-kniha*, případně o něco výstižněji jako *herní kniha*. Od jiných knih se na první pohled, alespoň zvnějšku nijak neodlišuje. Může mít různý formát, pevnou či brožovanou vazbu, na obálce nalezneme jméno autora, název titulu, vydavatelství a barevnou ilustraci (mimochodem, na obalu gamebooku jsem se nikdy nesetkal s černobílou ilustrací). V čem tedy vlastně spočívá jedinečnost gamebooku? Především v obsahu.

Při zběžném prolistování čtenář zjistí, že příběh je rozdělen na samostatné číslované odstavce – jednotlivé fragmenty příběhu. Ty se u gamebooků nazývají *odkazy*. Číslování je vzestupné od čísla 1 (někdy i od 0) až po číslo konečné, které se liší podle rozsahu gamebooku. Některé tituly mají přesně stanovený počet odkazů. Tento výrok neplatí zároveň o počtu stran. U gamebooků se nečíslojí jednotlivé strany, ale odkazy. Na jedné straně se tak může nacházet jeden a více odkazů¹. Není pravidlem, že by všechny gamebooky měly stejný počet odkazů, záleží na koncepci zvolené autorem.

Na konci odkazu je čtenář seznámen s možností volby, kterou si sám vyhodnotí. Vybere jedno z nabízených pokračování příběhu, kterým si přeje pokračovat. Je mu oznámeno číslo odkazu, na který podle instrukcí přejde. Odkaz si přečte, dozví se, co se stalo, a pokračuje dále obdobným způsobem, to jest výběrem a vyhledáním čísla následujícího odkazu:

„Tmu v jeskyni osvětluje pouze slabé zelené světlo ochranného štítu. Postupuješ opatrně vpřed, ale brzy se ocneš v naprosté tmě a tvoje chůze je pomalá a obtížná. Pokud vlastníš Kaltskou ohnivou kouli, lucernu nebo pochodeň a křesadlo, obrať na 49. Jestliže žádný z těchto předmětů nevladíš a chceš jít vpřed v naprosté tmě, obrať na 277. Rozhodneš-li se jeskyni opustit a vrátit se dolů na břeh, obrať na 30.“²

¹ Jsou-li kupříkladu na počáteční straně herního textu začínajícího odkazem č. 1 celkem čtyři odkazy, bude mít celá stránka označení 1 – 4. Pokud je na ní pouze jeden odkaz, stránka nese jeho číslo. Pokud odkaz zabere dvě a více stran textu, stále nesou stránky jeho číslo.

² DEVER, Joe. *Lone Wolf: Hrad smrti*. Praha: AG Kult/AFSF 1994. ISBN 80-85390-24-8. Odkaz č. 258.

Čtenář se případně řídí instrukcemi autora, jakými může být kupříkladu přechod na přímý odkaz bez možnosti volby, hod kostkou pro určení hodnot souboje nebo určení čísla náhody, které nezáleží na vlastním rozhodnutí čtenáře:

„Postavy Nemrtvých rytířů dávno zmizely mezi stromy. Ve vesnici se již nic neděje a tak jdeš k nejbližší z chalup. Obrat' na 176.“³

„Bojuješ se silným proudem, který tě hrozí utopit, ale především tě unáší k hladovým ghúlům na nábřeží Morového města Symbartonu. Hod' si kostkou. Pokud hodíš 1-2, otoč na 73. Pokud hodíš 3-5, otoč na 391. Pokud hodíš 6, otoč na 347.“⁴

„Rychle pustíš vesla a vrhneš se na dno lodi, aby ses kryl před blížící se střelou. Vyber si číslo z tabulky náhody. Pokud ovládáš disciplínu Nejvyšší mistrovství v lovu, přičti 2 k číslu, které ti padlo. Je-li součet 4 nebo méně, obrat' na 269. Je-li 5 nebo více, obrat' na 77.“⁵

Minimálně od chvíle první uskutečněné volby se z pouhého čtenáře stává hráč-čtenář, který aktivně ovlivňuje pokračování příběhu. Toto trvá, dokud se nerozhodne čtení a hru přerušit odložením gamebooku. Cílem hráče-čtenáře je dostat se na odkaz, který příběh ukončuje (mnohdy to nemusí být odkaz očíslovaný jako poslední). Otomar Dvořák v recenzi prvního dílu série *Lone Wolf* píše o principu gamebooku:

„Každý okamžik děje přináší rozhodování: možnost zvolit jednu z cest, nahlédnout do jeskyně, ukrýt se, bojovat, prchat, zkoumat stopy atd. Každému rozhodnutí odpovídá odkaz k určité stránce, kde se úsek děje dále rozvíjí v závislosti na čtenářově rozhodnutí. Řada variant je ovšem slepých a končí smrtí hrdiny.“⁶

1.2 Předchůdci

Počátky něčeho nového jsou vždy zahaleny tajemstvím a nejistotou. Než se na světě objevila první vydání gamebooků, jeho postupy objevovali někteří literární experimentátoři. Základní principy gamebooku byly využívány mnohem dříve, než samotný gamebook, jak ho známe dnes, vznikl.

³ CRAIG, Matt. *Brány Světů. The legends of The three Worlds*. Praha: Wales 1997. ISBN 80-902450-1-3. Odkaz č. 62.

⁴ DACH, Zbyněk. *Negart Group: Hlava Smrtihlava*. Plzeň: Luboš Falout - Perseus 2002. ISBN 80-86481-28-X. Edice Fighting Fantasy Second Age. Odkaz č. 287.

⁵ DEVER, Joe. *Lone Wolf: Křížová výprava*. Praha: AG Kult/AFSF 1998. ISBN 80-85390-50-7. Odkaz č. 345

⁶ DVOŘÁK, Otomar. *Chcete být statečným hrdinou?*. Labyrint revue. Praha: Labyrint 1993. ročník III. č. 4. s. 18. Jde o recenzi gamebooku *Lone Wolf: Útok ze tmy* od Joe Devera.

Velkou měrou k tomu přispěl slavný argentinský prozaik a esejista Jorge Luis Borges (1899-1986). V roce 1944 vydal sbírku povídek *Ficciones*⁷, jejíž součástí je menší podsoubor, nesoucí název *El Jardín de senderos que se bifurcan*⁸. Obsahoval osm povídek, seřazených tak, že do sebe kompozičně vzájemně zasahovaly. V praxi to vypadá tak, že čtenář čte povídku a nachází se například na stránce č. 14. Strana skončí a text pokračuje na další, kde ale začíná zcela nová povídka a strana má najednou č. 51. Tato povídka pokračuje až na stranu č. 62, po které následuje teprve strana č. 15, kterou navazuje spisovatel na první povídku. Části povídek jsou tedy Borgesem úmyslně zpřeházeny. V některých případech je předěl mezi dvěma povídkami nenásilný – první povídku například ukončuje věta s tečkou. Jindy je oddělení dvou textů tak násilné, že povídka je do další povídky vložena, aniž by byla věta ukončena tečkou. Věty či souvětí zůstávají nedokončené a na další stránce následuje nadpis s názvem další povídky.

Takto koncipovaný prozaický útvar je jako klubíčko, které rozplete čtenář pouze tehdy, pokud čte text ve správném pořadí. Kniha vyžaduje od čtenáře deduktivní myšlení a jistou mechanickou manipulaci s obsahem knihy, když se čtenář vrací na hledanou navazující stránku. Borges čtenáře nijak neodkazuje a nenapomáhá mu k úspěšným závěrům. Očekávaným cílem je moment překvapení.

Borgesův soubor *El Jardín de senderos que se bifurcan* uzavírá stejnojmenná povídka⁹. Příběh z druhé světové války s kriminálně-špionážní zápletkou pojednává o postavě špiona, který je zároveň vypravěčem příběhu, v němž se nejasně dovídáme o záměrech hlavního hrdiny, které čtenář pochopí až v posledních pěti větách povídky. Podstatný je zde paralelní děj příběhu, ve kterém se vedlejší postava sinologa spolu s protagonistou zabývá jeho příbuzným Cchuej Penem. O něm se čtenář doví, že se rozhodl opustit zavedený život a odešel do dlouhodobé izolace, aby „*mohl napsat knihu a zkonstruovat bludiště*“¹⁰. V tomto výroku spočívá vše, co je pro nás podstatné. Ona kniha je totiž zároveň i bludištěm, což objasňuje hlavní postavě a čtenáři sinologovo vyprávění o díle, které po sobě Cchuej Pen zanechal. Zdánlivě nesouvislý text se totiž po dlouholetém zkoumání projeví jako hra na

⁷ V češtině soubor vyšel pod názvem *Fikce* v knize *Zrcadlo a maska*. Praha: Odeon 1989. ISBN 80-207-0076-5. s. 7-84.

⁸ Česky *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují*.

⁹ BORGES, Jorge Luis. *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují*. Fikce. *Zrcadlo a maska*. Praha: Odeon 1989. ISBN 80-207-0076-5. s. 73-84.

¹⁰ Tamtéž. s. 79.

variace, v níž se Cchuej Pen snažil svým rozsáhlým dílem zahrnout různé alternativy a vepsat tak do knihy mnohotvárnost času.

„Znovu jsem si přečetl celé dílo a má domněnka se potvrdila. Ve všech smyšlených příbězích se člověk postavený před několikerou alternativu rozhodne pro jednu a ostatní vyloučí... Takto vytváří různé budoucnosti, různé časové linie, které se tak množí a rozvětvují.“¹¹

Borges v této povídce poprvé naznačil možnost techniky větvení příběhů. Prostřednictvím postavy sinologa ukazuje, že mohou pro tytéž osoby existovat různé variace možných existencí. Například v jedné z nich jsou postavy přáteli a ve druhé naopak nepřáteli. Nevědomky popsal pozdější princip využitý u gamebooků, ač odlišnosti jsou více než patrné – u gamebooku spějeme různými cestami k jednomu kýženému cíli, kdežto Borgesův postup využitý v povídce by odpovídal nikdy nekončícímu množství variací budoucnosti. I tak se ale zrodila vize, která se později začala naplňovat.

Svým způsobem byla hra v knize *Ficciones* obsažena, ale nebyla ještě „hratelná“. Jednalo se pouze o hru literární, o hru autora se čtenářem. To je další odlišnost mezi tímto praotcem herních knih a pozdějšími tituly, které poskytují čtenáři instrukce, jak má postupovat, a vedou ho k cíli. Čtenář Borgesovy povídky ještě nebyl stejnou měrou čtenářem i hráčem, nedostával instrukce a nevyhledával číslované odkazy.

Zcela poprvé se princip přechodů na číslované odkazy objevil u tzv. TutorTextů (celým názvem Tutorial Text, tj. *zkušební text*)¹². Princip budoucích gamebooků zde byl použit tak, že se uživatel učil z knihy postupy různých činností, po nichž následovala otázka z probrané látky s několika nabízenými možnostmi opatřenými očíslovanými odkazy. Buď byla volba správná a bylo pak možno pokračovat ve výuce, nebo byla špatná a uživatel se dozvěděl, co udělal v rozporu se správnou variantou, vrátil se a volil znovu, dokud nevybral variantu správnou.

TutorTexty byly vytvářeny pro mnoho různých účelů vzdělávacích, ale i zábavních. Například policejní nováček se formou TutorTextu mohl poučit o správném postupu při zatýkání zločince a jiných policejních postupech, začínající kuchaři zase získali znalost

¹¹ Tamtéž. s. 80-81.

¹² Sérii těchto textbooků vydávala od roku 1958 do roku 1972 různá nakladatelství, především Doubleday (edice Doubleday series). Za stvořitele prvního TutorTextu je považován Norman A. Crowder (1921-1998). Po roce 1972 se využívaly TutorTexty jen sporadicky, byly nahrazeny rozvíjející se počítačovou virtuální realitou a simulacemi.

základních pojmů, postupů při vaření a receptů (viz příloha č. 1). Dokonce i šachisté se dočkali vydání TutorTextu ke svému oblíbenému sportovnímu odvětví. TutorTexty měly pro vznik pozdější gamebookové literatury velký význam z hlediska samotného principu odkazování na strany podle čísel. Na straně se nacházelo pole textu, takže odkazem byla celá strana. Autoři gamebooků tento systém převzali a zdokonalovali jej. Zde je překlad úplného znění poznámky pro čtenáře, ve které je vysvětlen princip přechodu na jednotlivé strany:

„První část knihy se liší od obvyčejné knihy. V podstatě je to více hra než kniha. Strany jsou číslovány posloupně, ale vy je tak číst nebudete. Musíte plnit příkazy na konci každé strany. Funguje to takto:

Po přečtení informací na stránce je vám předloženo několik možností. Vyberte odpověď, o které se domníváte, že je správná a otočte na stránku s číslem odpovědi. Pokud jste vybrali správnou odpověď, pokračujete k dalším výuce a následnému výběru možností. Pokud jste vybrali špatnou odpověď, budete se muset vrátit a vybrat znovu.

Řiďte se instrukcemi a brzy poznáte, že je nemožné dospět k poslední straně bez toho, abyste se naučili zdravě vařit. A co je na tom výborné, užijete si to.

Nyní prosím otočte na stranu číslo 1 a začněte.“¹³

TutorTexty jsou označovány jako textbooky. Ty se od pozdějšího gamebooku liší především absencí hry, čemuž odpovídá i samotný název textbook (= textová kniha). Prvek hry je zde přítomen jen v „hravé“ formě výuky. V textbooku se nevyskytují žádná pravidla a herní systémy. Uživatel nereprezentuje v textu žádnou fiktivní postavu, nemůže ho potkat „smrt“. Může se stát pouze to, že uživatelova volba je chybná a následně je vybraným odpovídajícím odstavcem vysvětlena a uvedena na pravou míru. Teprve když se tento princip odkazování oprostil od výukového charakteru a byl obohacen zasazením do rámce příběhu, mohl vzniknout gamebook.

Experimentální francouzská literární skupina *L’OuLiPo* (L’OUvoir de Littérature POtentielle), existující od roku 1960, se také zabývala jednou z možností gamebookového principu – větvením děje. Literatura skupiny vešla v širší povědomí pod názvem *La Littérature potentielle*¹⁴. V rámci skupiny se nápadem zabývalo více autorů, například François Le Lionnais (1901-1984), který je autorem prvního manifestu *La Littérature*

¹³ STREEPY, May. (*TutorText on*) *Nutritional Cooking*. New York: Educational Science Division. US Industries 1962. ISBN neuvedeno. Note to the reader. Vlastní překlad autora bakalářské práce.

¹⁴ Jako anglický ekvivalent se v textech uvádí název *tree literature*, českým překladem je *potenciální literatura*.

*potentielle*¹⁵. *L'OuLiPo* aplikovalo nápad větvení děje také v divadelní formě, konkrétně Paul Fournel (1947-) jej využil ve hře *L'Arbre à théâtre: Comédie combinatoire*¹⁶, což bylo drama s několika variantami děje a dvěma možnými konci. O průběhu rozhodovali diváci během hry.

Nejprůkaznějším příkladem využití principu s variacemi a odkazy v této literární skupině je krátká povídka Raymonda Queneaua (1903-1976) *Un conte à votre façon*¹⁷. Jedná se o pohádkový příběh, v němž jsou čtenáři nabízeny alternativy začátku, možných pokračování a konce. Na první stránce je čtenář dotázán, jestli chce slyšet pohádku o třech bystrých hrášcích. Pokud chce, nechť otočí na stranu č. 4, pokud ne, je tázán, zda by chtěl slyšet jinou pohádku – o třech obyčejných fazolových keřích na straně č. 3. Pokud i zde čtenář odmítne nabídku, je odkázán na stranu č. 21, kde celá kniha končí.

Text je doprovázen ilustracemi v podobě barevných polí, ukazatelů a linek (viz příloha č. 2). Příběh je po grafické stránce prezentován jako *stolní hra*, kterou ovládá čtenář. K pohybu figurkou (personifikované čtenářovo rozhodnutí) nedochází hodem kostky, ale vlastní volbou, výběrem mezi číselně označenými nabízenými možnostmi. K lepší orientaci napomáhá zmiňovaný ukazatel v podobě ruky ve směru, v jakém má čtenář pokračovat. Ve skutečnosti je výběr možností velice omezený a autor vypráví jen tolik variant příběhu, kolik jich sám vymyslel.

Grafické zpracování povídky vytváří možnost spekulace, zda nebyla přímo inspirována stolními hrami pro děti. Připomíná totiž stolní deskovou hru *Snakes & Ladders* (= Hadi a žebříky), ve které se figurky posouvají po číslovaných polích. Při vstupu na pole žebříku či hada se posouvají o mnohonásobný počet polí až tam, kam had či žebřík vyústí. Podobné přeskokování děje se nalézají právě v této povídce (viz příloha č. 2).

Zmíněný text sice má u čtenáře vzbuzovat pocit hry, ale není prokazatelně koncipován jako gamebook. Nevyskytuje se zde jednotný příběh a prostředí, nýbrž více příběhů odlišných. Čtenář neovládá hlavního hrdinu ani zde nejsou stanovena pravidla hry. Zajímavé

¹⁵ LE LIONNAIS, François. *La Lipo (le premier manifeste)*. *La Littérature potentielle*. Paris: Gallimard 1973, ISBN neuvedeno.

¹⁶ FOURNEL, Paul. *L'Arbre à théâtre: Comédie combinatoire*. *La Littérature potentielle*. Paris: Gallimard 1973. ISBN neuvedeno.

¹⁷ QUENEAU, Raymond. *Un conte à votre façon*. Poprvé uveřejněno časopisecky v *Le nouvel observateur*. Červenec 1967.

je, že povídka sama (bez knižní grafické podoby) se dá vyhledat na internetu, a to jak ve francouzském originále^{18 19}, tak v překladu do angličtiny a němčiny²⁰.

1.3 Vznik prvních herních knih

Hranice, kdy kniha přestává být experimentálním literárním dílem a stává se regulérním gamebookem, spočívá v přítomnosti herních principů. Aby publikace mohla být nazývána gamebookem, musí obsahovat některé výrazné herní prvky, které jsme dosud u jejích předchůdců postrádali. Jedním z nich je výskyt pravidel v textu. Pravidla naznačují, že půjde o víc než jen o posloupné čtení textu. Ještě podstatnějším rozpoznávacím znakem je pojetí hlavní postavy. Doposud si bylo možno povšimnout, že žádná z „knih-předchůdců“ neobsahovala hlavní postavu, do níž se má čtenář projektovat, aby se stal hráčem-čtenářem. Pro gamebook tolik potřebná možnost empatie doposud scházela. Zatím mohl být čtenář maximálně hybatelem děje, ale ne jeho aktivní součástí. V prvních herních knihách scházely složky, které se dnes považují v gamebooku za běžné. Ne každá měla pravidla, ač byla regulérním gamebookem s hlavní postavou, kterou hráč-čtenář ovládal.

Jedním z nejranějších dokladů existence gamebooku je titul *Lucky Les* z roku 1967 od Edmunda Wallace Hildicka (1925-2001). Tento gamebook umožňoval hráči-čtenáři rozhodovat o fiktivním osudu kočky výběrem možností a přechodem na jednotlivé stránky. Právě tento titul je příkladem, kdy už se hráč-čtenář do hlavní postavy (v tomto případě do zvířete) projektuje, ale gamebook ještě neobsahuje žádná pravidla.

K dalším raným exemplářům patří *Den mystiska påsen*, gamebook švédské autorky Betty Orr-Nilsson (1917-), uvedený na trh v roce 1970. Ústředním tématem se zde stal sak plný drahokamů. Tato publikace nebyla nikdy přeložena do angličtiny. V současné době jsou oba tituly běžnému zájemci prakticky nedostupné a pro příznivce a sběratele gamebooků mají velkou hodnotu.

Prvním publikovaným gamebookem s jasně vymezenými pravidly byl titul *Buffalo Castle*²¹ z roku 1976 od Ricka Loomise (1948-), který učinil z herního systému *Tunnels and*

¹⁸ [online] URL <<http://www.gefilde.de/ashome/denkzettel/0013/queneau.htm>>

¹⁹ [online] URL <http://www.infolipo.org/ambroise/cours/immediat/images/queneau_cavf.pdf>

²⁰ [online] URL <<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/queneau/contes/contes.cgi>>

²¹ LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. Scottsdale: Flying Buffalo 1976. ISBN 0-940244-01-2

*Trolls*²² první produkt RPG²³, který podporoval možnost individuální hry s absencí oponentů a bez dohledu jiné osoby nad hrou, což je forma uplatňovaná v gamebooku. Tituly z této oblasti jsou v zahraničí dodnes nepřetržitě vydávány.

1.4 Série a samostatné tituly

Prvními doložitelnými tituly, které vycházely jako série na pokračování, jsou herní knihy *The Tracker Books*, vydávané v letech 1972-1980. Autory byly John Allen, Kenneth James, Stephen Leslie a Murray Stephenson.

Ve dvanácti dílech byla obsažena různá témata – pirátské výpravy, cesta letadlem, fotbal, kosmické lety. Celá série byla založena především na ilustracích, tedy na vizuální stránce. Ilustrace zde sloužily jako nabídka možností, vyskytovaly se na nich očíslované šipky odkazující čtenáře dál. Takovéto tituly sjednocuje anglický termín *visual puzzles* a jejich grafické zpracování není nepodobné komiksům.

Krátká, ale pro historii gamebooku důležitá série *The Adventures of You* vycházela v letech 1976-1977. Obsahovala pouze dva vydané tituly – *Sugarcane Island*²⁴ a *Journey Under the Sea*²⁵. Autory byli Edward Packard (1931-) a Raymond Almiran Montgomery (1936-). Oba pak pokračovali sérií s názvem *Choose Your Own Adventure*, začínající titulem *The Cave of Time*²⁶ z roku 1979. Z nově vzniklé série se postupně stala jedna z nejrozsáhlejších a nejdelších gamebookových sérií vůbec. Čítá téměř dvě stě titulů a stala se základem pro zpopularizování gamebookové literatury ve Spojených státech. Dětila se na několik subsérií,

²² *Tunnels & Trolls (T&T)* je hra na hrdiny (RPG), vydávaná od roku 1975 společností Flying Buffalo. Její tvůrce Ken St. Andre značně zjednodušil dosavadní pravidla a uvedl tak na trh jednodušší alternativu hry *Dungeons and Dragons*, přizpůsobenou i nižším věkovým kategoriím.

²³ RPG - zkratka anglického názvu *Role-Playing Game*. Jedná se o rozšířený herní systém, kde hráči hrají role fiktivních postav, které si sami vytvořili (proto Role – Playing, v překladu „hraní role“). Občas se objevuje také označení „hra na hrdiny“. Hráči sami utvářejí hru, vymýšlejí podobu fiktivního světa, historii, okolnosti, prostředí. Důležitou složkou hry je vývoj hráčovy postavy během hraní, změny jejích vlastností, zdokonalování. Jejich postavy se dostávají do smyšlených situací, které mají co nejvíce umocnit prožitek z příběhu. Jednotlivé situace jsou částmi celku, kterým je u RPG příběh. Podílí se na něm každý hráč. Svět sám a jeho zákonitosti jsou obvykle definovány v pravidlech, která mohou být velice rozsáhlá a neustále dotvářená. Nad světem RPG hry proto musí dohlížet jakási všemohoucí instance, inteligentní prvek (u stolních RPG člověk, u počítačových RPG program), který se kromě původních pravidel nemusí řídit ničím a který dohlíží nad pohybem hrdinů a jejich činy a dále rozhoduje (na základě zákonitostí univerzálních zákonů světa) o následcích konkrétních činů hráčů. Tento mocný činitel se nazývá často *world master*, *game master*, *dungeon master* – *pán světa*, *pán hry*, *pán jeskyně*. Usměruje a kontroluje hru a zodpovídá za postavy, které do hracího světa vkládá (například protivníky hrdinů ovládaných hráči).

²⁴ PACKARD, Edward. *Sugarcane Island*. Vermont: Vermont Crossroads Press Original 1976. ISBN 0-671-29884-4

²⁵ MONTGOMERY, Raymond Almiran. *Journey under the Sea*. Vermont: Chooseco 1977. ISBN 1-933390-02-6

²⁶ PACKARD, Edward. *The Cave of Time*. United States: Bantam Books 1979, ISBN 0-553-20892-6

například na šestidílnou kosmickou minisérii *Space Hawks* (1991-1992), jejímž výhradním autorem byl Edward Packard, na herní knihy pro mladé čtenáře a na hororové herní knihy. Původní dva tituly série *The Adventures of You* byly přepracovány a zpětně zařazeny do nově vzniklé úspěšné série.

Edward Packard chtěl rozmnožit svůj tržní artikl v dalších letech o několik vlastních nových sérií, mnohé z nich ale skončily hned prvními publikacemi a k dalšímu vydávání již nedošlo. Výjimkou bylo například dvanáct dílů *Earth Inspectors*, publikovaných v letech 1988-1990. V roli příslušníka blíže neurčené mimozemské rasy pátrá hráč-čtenář po odpovědích na otázky týkající se planety Země, které mu uložili zodpovědět nadřízení. První tři díly vyšly i u nás v roce 1993 jako *Vesmírní inspektoři*.

Dalším důležitým titulem v historii gamebooků se stal *The Warlock of Firetop Mountain*²⁷ (v českém překladu *Čaroděj z Ohňové hory*²⁸), vydaný v roce 1982 (viz příloha č. 3). Během devíti týdnů se ho prodalo přes 200 000 kusů. Byl to titul, který odstartoval nově vzniklou sérii *Fighting Fantasy*, za kterou stála dvojice Steve Jackson (1953-) a Ian Livingstone (1949-), zakladatelé známé herní společnosti Games Workshop, a kolektiv autorů. Série obsahuje čtyřicet titulů a výrazně se zasloužila o popularizaci gamebookové literatury ve Velké Británii a v dalších zemích. U nás vychází dodnes v edici se stejným názvem a vydáno bylo všech čtyřicet titulů. Steve Jackson také napsal čtyřdílnou minisérii s názvem *Sorcery!* (česky pod názvem *Magie*), která vyšla poprvé v letech 1983-1985. Obsahuje čtyři tituly: *The Shamutanti Hills*²⁹ (*Napříč Shamutantskou pahorkatinou*³⁰), *Kharé - Cityport of Traps*³¹ (*Kharé – bašta zla*³²), *The Seven Serpents*³³ (*Sedm mystických hadů*³⁴) a *The Crown of Kings*³⁵ (*Koruna králů*³⁶). Všechny jsou volně přiřazené k *Fighting Fantasy*. Té se doposud ve světě prodalo přes 14 000 000 kusů a byla přeložena přibližně do

²⁷ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *The Warlock of Firetop Mountain*. London: Puffin Books 1982. ISBN 0-14-031538-1

²⁸ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Čaroděj z Ohňové hory*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1994. ISBN 80-901706-1-7. Edice Fighting Fantasy.

²⁹ JACKSON, Steve. *Sorcery! The Shamutanti Hills*. United States: Penguin 1983. ISBN 0-140067-94-9

³⁰ JACKSON, Steve. *Magie: Napříč Shamutantskou pahorkatinou*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-04-0. Edice Fighting Fantasy.

³¹ JACKSON, Steve. *Sorcery! Kharé - Cityport of Traps*. United States: Penguin 1984. ISBN 0-140318-08-9

³² JACKSON, Steve. *Magie: Kharé – bašta zla*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-10-5. Edice Fighting Fantasy.

³³ JACKSON, Steve. *Sorcery! The Seven Serpents*. United States: Penguin 1984. ISBN 0-140318-09-7

³⁴ JACKSON, Steve. *Magie: Sedm mystických hadů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-8603-016-4. Edice Fighting Fantasy.

³⁵ JACKSON, Steve. *Sorcery! The Crown of Kings*. United States: Penguin 1985. ISBN 0-140072-09-8

³⁶ JACKSON, Steve. *Magie: Koruna králů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-8597-610-2. Edice Fighting Fantasy.

třiadvaceti světových jazyků. Dodnes je *Fighting Fantasy* nejúspěšnější gamebookovou sérií a dočkává se neustálých reprintů.

Jako osmidílná uzavřená série vychází *GrailQuest*. Autorem je J. H. „Herbie“ Brennan (1940-). První díl *The Castle of Darkness*³⁷ vyšel v roce 1984. U nás série vychází pod stejným názvem teprve od roku 2000 (první díl se jmenuje *Hrad Temnoty*³⁸). Ucelený charakter série z prostředí legendárních rytířů kulatého stolu v čele s králem Artušem posouvá *GrailQuest* mezi kvalitní gamebooky i přes to, že jeho pravidla působí oproti jiným zmateně. Je to dáno i tím, že J. H. Brennan pojal *GrailQuest* více humorně. Na mnoha místech v něm zesměšňuje zavedená klišé literárních zpracování mýtů o králi Artušovi, rytířích kulatého stolu a kouzelníku Merlinovi – například Merlin je charakterizován jako nespolehlivá osoba, hlavní hrdina Pip není vůbec rytířem kulatého stolu, nýbrž je přenesen Merlinem v čase neznámo odkud apod. K tomu je třeba připočítat svérázný literární jazyk, který s rytířskou tematikou nekoresponduje:

„*Kat aby to spral! V okně hokynářství je cedulka, na které stojí: ZAVŘENO: ŠEL JSEM NA POGOLFIT.*“³⁹

„*Cvrk! řekne cvrček. Cvrk. Cvrky cvrk. Cvrk. To stvoření navrhuje, aby ses vydal na 80, překládá cvrkhůlka s mírným oxfordským akademickým přízvukem.*“⁴⁰

Jednotlivé díly jsou propojeny intertextuálními zmínkami, kterých si povšimne jen ten hráč-čtenář, který absolvoval předešlá dobrodružství. V jistém smyslu stvořil J. H. Brennan první gamebookovou parodii.

Vlastní série gamebookových dobrodružství začala vydávat také společnost TSR, známá vývojem hry *Dungeons & Dragons*⁴¹. Reagovala tak na úspěchy Edwarda Packarda a

³⁷ BRENNAN, J. H. *GrailQuest. Castles of Darkness*. London: Armada 1984. ISBN 0-00-692307-0

³⁸ BRENNAN, J. H. *GrailQuest. Hrad temnoty*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris 2000. ISBN 80-85911-64-7

³⁹ BRENNAN, J. H. *GrailQuest. Brána zkázy*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris 2000. ISBN 80-85911-74-4.

Odkaz č. 12.

⁴⁰ Tamtéž. Odkaz č. 68.

⁴¹ *Dungeons & Dragons* (D&D) je nejrozšířenější fantasy hra na hrdiny (RPG) společnosti Wizards of the Coast. Původní verze TSR pochází z roku 1973. Hráči D&D vytvářejí postavy, které se účastní imaginárních dobrodružství zahrnujících boje s rozličnými druhy fiktivních nestvůr, sbírání pokladů, konfrontace mezi více

jeho *Choose Your Own Adventure*, převzala totiž jednoduchý herní systém bez pravidel a nutných příruček typických pro gamebooky *Tunnels & Trolls*, které v tomto směru předčila (*T&T* zjednodušilo pravidla RPG her, *D&D* naopak nezavádělo zbytečně složitý herní systém a příručky do formy gamebooků). Pod názvem *Endless Quest* vycházela série v letech 1982-1996 a čítá čtyřicet devět titulů. Žánrově se opírala nejvíce o fantasy, ale nalezneme zde i zástupce žánru science fiction. Titulem, který zahájil vydávání, se stal gamebook *Dungeon of Dread*⁴² od Rose Estes. *Endless Quest* slavila prodejní úspěchy na americkém trhu již při prvních vydáních, a proto přišla po třech letech od prvního vydání odezva TSR v podobě další série *Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks*. Označení *Advanced* získala z důvodu lepší propracovanosti herního systému. Z hlediska marketingové návaznosti na předchozí *Endless Quest* byla pojmenována alternativním názvem *Super Endless Quest*. Obsahuje osmnáct titulů vydaných v letech 1985-1988. Zajímavostí této série bylo, že každý gamebook měl pevně stanovený vzhled hlavní postavy, která byla vyobrazena v průvodní listině hráče-čtenáře. Žánrově je zde nejvíce zastoupena fantasy, historická fikce a nalezneme zde i hororové prvky^{43 44}. Prvním vydaným gamebookem této série byl *Prisoners of Pax Tharkas*⁴⁵ od Morrisse Simona (1959-). Jeho dalšími počiny jsou až díly 7⁴⁶, 9⁴⁷ a 11⁴⁸, které tvoří subsérii *Kingdom of Sorcery Trilogy*. Morris Simon je též autorem čtyř titulů z původní *Endless Quest*.

Aby TSR dovršila svou snahu ovládnout trh gamebookové literatury, vydala v roce 1985 hromadně ještě čtyřdílnou minisérii pod názvem *Endless Quest Books : Crimson Crystal Adventures*. Ta svou úrovní nikterak nevyňikala nad ostatními, herní systém byl stejný jako u *Endless Quest*. Odlišnost spočívala v užití tzv. *Crimson Crystal*, což byla plastová karmínově zbarvená průhledná destička, která zakrývala či zobrazovala obrázky podle toho, jakou barvou inkoustu byly natištěny. Tento princip známe z některých pomůcek pro mateřské či základní

hráči a získávání zkušeností. Hra se obvykle odehrává formou různých tažení nebo kampaní. Jeden hráč může ztvárňovat i více postav najednou.

⁴² ESTES, Rose. *Endless Quest: Dungeon of Dread*. United States: TSR Hobbies 1982. ISBN 0-935696-86-5

⁴³ MOORE, Roger E. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Nightmare Realm of Baba Yaga*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880382-86-4

⁴⁴ MARTINDALE, Chris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Curse of the Werewolf*. United States: TSR Hobbies 1987. ISBN 0-880384-32-8

⁴⁵ SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Prisoners of Pax Tharkas*. United States: TSR Hobbies 1985. ISBN 0-880382-09-0

⁴⁶ SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Sceptre of Power*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880382-85-6

⁴⁷ SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: The Sorcerer's Crown*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880383-08-9

⁴⁸ SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Clash of the Sorcerers*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880383-10-0

školy, kdy červeně vytištěné slovo žák před odkrytím červené destičky nevidí. Byl to vcelku originální nápad, problém byl ovšem v tom, že neměl žádný vliv na hru samotnou. Gamebook se dal zdárně dokončit i bez destičky.

Důležitým prvkem každého gamebooku je fakt, že by měl být hratelny jak v podobě několikadílné série na pokračování, navazující vždy na děj předchozího titulu, tak i jako samostatný titul. Této zásady se pevně držel Joe Dever (1956-) při psaní rozsáhlého cyklu *Lone Wolf*. Osmadvacetidílná série je tématicky semknuta bojem dobra proti zlu a každý díl je přitom hratelny nezávisle na zkušenostech z dílů předchozích, což je vzhledem k rozsahu a provázanosti série obdivuhodné a autor to v každém díle neopomene zmínit. Děj se odehrává ve smyšleném fantasy světě Magnamundu. *Lone Wolf*⁴⁹ je jméno hlavní postavy, rytíře řádu Kai, se kterým procházíme celým dobrodružstvím. První díl série z roku 1984 se jmenoval *Flight from the Dark*⁵⁰ (česky pod názvem *Útok ze tmy*⁵¹) a získal ocenění „gamebook roku“ (dokonce třikrát po sobě – v roce 1985, 1986 a 1987), což se dodnes hrdě skví na titulní straně (*Gamebook of the Year Award Winner*). Za první měsíc vydání se ho prodalo přes 100 000 kusů. Díly 21-28 navazují na původních dvacet, ale změnila se hlavní postava. Svým vlastním vnitřním světem, rozsahem a soudržností je *Lone Wolf* jedna z nejuznávanějších gamebookových sérií na světě a dočkala se opakovaných vydání.

Pozoruhodné je, že po kompletním rozprodání všech anglických výtisků v roce 1999 se Joe Dever rozhodl uveřejnit veškerou svou tvorbu volně ke stažení na internetu. Toto zprostředkování nazval *Project Aon*⁵² a pod tímto názvem lze skutečně na internetové stránce projektu stáhnout v současné době už osmnáct gamebookových titulů v elektronické podobě, romány legend o *Lone Wolfovi*, různé příručky, bonusy, aktuality, nepublikované materiály, tisková oznámení, a to v angličtině, v některých případech i španělštině. Na uveřejnění dalších dílů se pracuje. Svět a postava *Lone Wolfa* je také jediným námětem, který se dočkal zpracování v podobě beletristické série *Legendy o Lone Wolfovi*. Jednotlivé díly v podstatě kopírují hlavní neměnnou linku příběhu gamebookové série (bez možnosti variace), ale až od druhého románu⁵³. První román⁵⁴ se zabývá situací, která předchází příběhu vlastní

⁴⁹ Mimo publikovanou literaturu se někdy uvádí jméno Silent Wolf, což ale nekoresponduje s názvem série.

⁵⁰ DEVER, Joe. *Lone Wolf: Flight from the Dark*. London: Sparrow/Beaver Books 1984. ISBN 0-09-935890-5

⁵¹ DEVER, Joe. *Lone Wolf: Útok ze tmy*. Praha: AG Kult/AFSF 1992. ISBN 80-85390-06-X

⁵² Project Aon [online] URL <<http://www.projectaon.org/>>

⁵³ DEVER, Joe – GRANT, John. *Temno přichází. Legendy o Lone Wolfovi*. Praha: AFSF 1995. ISBN 80-85390-36-1

⁵⁴ DEVER, Joe – GRANT, John. *Stíny nad řádem Kai. Legendy o Lone Wolfovi*. Praha: AFSF 1995. ISBN 80-85390-27-2

gamebookové série, a obsahuje informace, které v gamebooku chybí. Hráč-čtenář si tak může doplnit faktografii světa pomocí těchto románů.

Zcela jiná situace byla v českém prostředí. Pravděpodobně prvním českým titulem, který by mohl nést označení gamebook, byla *Kosmická hlídka*⁵⁵ z roku 1991 od Ljuby Štíplové (1930-), autorky známého komiksu *Čtyřlístek*. Žánrově se jednalo o „velmi primitivní comicosvou SF“⁵⁶, určenou pro děti, jak vysvětluje podtitul publikace. Tento autorčin počin je dnes antikvariátní vzácností, Národní knihovna ČR vlastní dokonce pouze jeden exemplář. O jeho úspěchu můžeme dnes pouze spekulovat, ale je zajímavé, že od doby jeho vydání se otevřely dveře i dalším titulům, jejichž vydavatelé se jím možná nechali inspirovat. Rokem 1991 začíná vlna publikování překladů i ryze českých děl, kterých je ale nadále v porovnání se zahraničím nepatrné množství. Největší procento gamebookové literatury tvoří tituly překládané z cizích jazyků, nejvíce z angličtiny. V České republice byly v různých obdobích z výše zmíněného vydávány tituly ze sérií *Lone Wolf*, *GrailQuest*, *Vyber si vlastní dobrodružství*, *Vesmírní inspektori*, *Fighting Fantasy* a *Magie*.

Série *Vyber si vlastní dobrodružství* a *Vesmírní inspektori* u nás vycházeli v letech 1991-1993 a dají se bez nadsázky považovat za nenáročnou četbu, kde hráč rozhodne o svém osudu za celou knihu zhruba 8–10krát, což je v porovnání s jinými tituly velmi málo. Tyto publikace jsou určeny spíše k oddechu, k zasvěcení do tohoto druhu literatury, případně dokonce jako dětská četba (pro věk přibližně 10-15 let). Tento názor zastávám proto, že ve *Vesmírných inspektorech* má hráč-čtenář za úkol objasnit konkrétní záhadu z našeho světa, čímž gamebook získává naučný rozměr. Ve druhém díle *Amerika*⁵⁷ má hráč-čtenář za úkol zjistit, proč je na pyramidě dolarové bankovky oko a postupem času se v příběhu dozví odpověď na tuto otázku.

Gamebooky z cyklu *Lone Wolf* u nás začaly vydávat v roce 1992 společně nakladatelství AG kult a AFSF. Z celkem dvaceti plánovaných vyšlo prvních patnáct dílů. Na pět následujících se nikdy nedostalo z důvodu zániku obou nakladatelství. Zbylé díly včetně osmi nejnovějších jsou dispozici pouze v originálním anglickém znění.

⁵⁵ ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. *Kosmická hlídka: Hra pro chytré děti*. Praha: Panorama 1991. ISBN neuvedeno (brož.). Souborný katalog České republiky – monografie (knihy a speciální dokumenty). Nalezeno ve fondu Národní knihovny České republiky.

⁵⁶ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 441.

⁵⁷ PACKARD, Edward. *Vesmírní inspektori: Amerika – Proč je na pyramidě dolarové bankovce oko?*. Praha: Studio dobré nálady – nakladatelství Kredit 1993. ISBN 80-85279-98-63

Rok 1993 přinesl pozoruhodnou konfrontaci. Na náš knižní trh se dostává překlad německého gamebooku Roberta Wolfa *Das große König-Artus-Spielbuch*⁵⁸ (*Král Artuš a jeho družina*⁵⁹) a k němu domácí protiklad – první ryze český gamebook s herním systémem *Ve službách krále Reginalda: Do hradu goblinů*⁶⁰ Michaela Bronce (1969-). Oba soupeři se střetávají na jednom bitevním poli. Oba gamebooky obsahovaly rytířskou tematiku. Robert Wolf napsal příběh z prostředí rytířů kulatého stolu, což je dodnes atraktivní a žádané téma. Zpracováním herního systému v kombinaci s literární formou se mu povedlo prodchnout knihu důrazem na čest, hrdost a povinnosti rytíře. Také zpracování vypadá honosněji především díky pevné vazbě, která není častá. Michaelu Broncovi nelze upřít jeho prvenství v autorství plnohodnotného českého gamebooku, avšak jeho počín byl ještě dosti zmatený, herní systém nevyrovnaný, pravidla složitě vysvětlena a text samotný nebyl příliš atraktivní a čtivý. Je velice obtížné dobrodružství uvnitř dokončit.

Rok 1994 byl plodný. Série *Fighting Fantasy* začíná vycházet právě tohoto roku (*Magie* pak o dva roky později) a i v našich podmínkách se stala komerčně úspěšnou. Tento nebývalý úspěch vedl nakladatelství PERSEUS Publishing k druhému a třetímu vydání série. Čtyřicet dílů *Fighting Fantasy* se na našem trhu prodává dodnes. Samostatně vychází v roce 1994 *Ohnivá poušť*⁶¹ Toma Sorcera, vynikající gamebook z fiktivního pouštního prostředí, podobajícího se historickému Orientu. Na titulní straně upoutá výrok, že gamebook je „*brána do světa, kde si zahraješ o svou hlavu*“⁶².

Rok 1995 s sebou přinesl vydání dalšího českého gamebooku *Zelekova Dobrodružství – Zlodhův hrad*⁶³ autorské dvojice Libor Pavel – Libor Kejklíček. Žánrově se opřeli o kombinaci fantasy a horroru. Děj umístili do temného hradu ve fiktivním světě Wastlinor. Gamebook byl velice vydařený a čtivý, naplněný tíživě chmurnou hororovou atmosférou a komickými rýmovanými odkazy na smrt. *Zlodhův hrad* byl prvním dílem zamýšlené série o dobrodružstvích hlavní postavy Zeleka. Další počín měl nést pojmenování *Pán orla*, nikdy ale nebyl publikován, zřejmě kvůli ukončení činnosti nakladatelství Dech Draka.

⁵⁸ WOLF, Robert. *Das Grosse Spielbücher: Das große König-Artus-Spielbuch*. Bergisch Gladbach: Bastei – Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co 1988. ISBN 3-404-28166-7

⁵⁹ WOLF, Robert. *Král Artuš a jeho družina*. Praha: Baronet & Litera Bohemica 1993. ISBN 80-85621-80-0

⁶⁰ BRONEC, Michael. *Ve službách krále Reginalda: Do hradu goblinů*. Praha: Altar 1993. ISBN 80-901078-4-2

⁶¹ SORCER, Tom. *Ohnivá poušť*. Brno: Jota 1994. ISBN 80-85617-32-3

⁶² Tamtéž. Text na titulní straně.

⁶³ KEJKLÍČEK, Libor – PAVEL, Libor. *Zelekova dobrodružství: Zlodhův hrad*. Ostrava: Dech draka 1995. ISBN 80-901920-0-9

Další zajímavý český pokus přichází po dvouleté odmlce, tedy v roce 1997. *O Norikovi*⁶⁴ od známého českého tvůrce deskových her Vladimíra Chvátila je autorský počín, který by rozhodně neměl oku zájemce o gamebook uniknout. Ilustrace na obálce odkazuje svým stylem na svět podobný slavné Zeměploše Terryho Pratchetta. Tento gamebook na první pohled sděluje čtenáři, že se bude od zavedených forem všemi možnými způsoby lišit. Vyplývá to už z extrémně dlouhého a vtipného názvu, v němž se již předem zájemci dozvědí, jaké vedlejší postavy bude možno v příběhu potkat. Vladimír Chvátil cíleně protkal knihu osobitým humorem a rozličnými ozvláštněními. Některá vyžadují pozornost, jiná slouží pouze pro pobavení. Například princip „neustálé cirkulace“ mezi dvěma stejnými odkazy působí na pozorného hráče-čtenáře úsměvně, nepozorného pak zaskočí. Nejlépe to lze vysvětlit na konkrétní ukázce:

„178

Stále ještě se nic neděje. Nasáváš vůni teplého jídla a nevíš, jak by sis ukrátil čekání na něj.

Pokusíš se zapříst rozhovor.....227

Počkáš.....201“⁶⁵

Zvolíme si možnost *Počkáš* a o točíme na odkaz 201:

„201

Stále se nic neděje. Muž mlčky přikládá do krbu a vaří večeři a ty se rozhlížíš po skromně zařízené chýši a nudíš se.

Pokusíš se zapříst rozhovor.....227

Počkáš.....178“⁶⁶

Lze pozorovat, že pokud by hráč-čtenář zkusil opětovně čekat, vrací se podle instrukcí na odkaz č. 178, kde již byl a může takto čekat donekonečna bez jakéhokoli posunu v dějové

⁶⁴ CHVÁTIL, Vladimír. *O Norikovi (jeho rodičích a bratrech, o loupežnících a o vlkovi, o barvách a tvarech štěstí, o prostém dřevorubci Prouzovi, o moudrém druidovi Dudlibolovi, o hovnu u cesty a mrtvém staříkovi tamtéž, o nečitelných názvech knih a mutantově kopí, tohle už doufám nikdo nepřečte)*. Praha – Brno: Altar 1997. ISBN 80-85979-20-9

⁶⁵ Tamtéž. Odkaz č. 178.

⁶⁶ Tamtéž. Odkaz č. 201.

lince. Pro nepozorného je to past, pro ostatní vtip nebo zpestření hry a její uvolnění. Hráč-čtenář může záměrně chvíli oscilovat mezi odkazy s pocitem, že skutečně prodlužuje ono čekání. Dějová linie se dělí na pět částí. První část tvoří cesta k houštině, druhou obtížná cesta houštinou (nahrazující zde pomyslný labyrint), třetí pobyt u druida, čtvrtou část různé úkoly a pátou, závěrečnou, záchrana princezny. Vladimír Chvátil stvořil svým způsobem první český gamebook, který je zároveň parodií na gamebook, tedy sám na sebe, čímž se liší od série *GrailQuest*, která parodovala zavedená klišé rytířských příběhů. Knize lze vytknout snad jen poměrně složitou cestu ke zdárnému dokončení, kde úspěch stojí na získání jediného předmětu, a tím je meč, který lze ve hře snadno minout. Pouze pokud ho hráč-čtenář vlastní, čeká ho vytoužený „šťastný konec“⁶⁷.

Doposud se u českých gamebooků jednalo o více či méně povedené samostatné tituly, kterých bylo poskrovnu, nebo tituly, které autoři původně zamýšleli jako počátek série, ale očekávání nenaplnili. Za první opravdu zdařilou českou sérií stojí autorská dvojice Zbyněk Dach a Václav Kroc, volně navazující pod vydavatelskými křídly PERSEUS Publishing na *Fighting Fantasy*. Série začala vycházet v roce 2000 pod názvem *Fighting Fantasy Second Age: Negart Group* a obsahuje čtrnáct dílů ve stylu fantasy (někdy s hororovými prvky). Prvním publikovaným je *Ostrov vyhnanců*⁶⁸ z pera Zbyňka Dacha. Od jedenáctého dílu byla tradiční značka *Fighting Fantasy* ve znění *Fighting Fantasy Second Age* na titulní obálce nahrazena novým názvem – *Příběhy Fantasy*. Zřejmě se tak stalo kvůli ochranné známce *Fighting Fantasy*.

Kvalita těchto gamebooků je vysoká. Autoři sami mají bohaté zkušenosti s textem a překlady původních dílů *Fighting Fantasy*, při kterých se jistě mnohému naučili. Lákavá je také provázanost světů a hlavních postav. Ač je každý gamebook koncipován jako samostatný, přítomnost stejné hlavní postavy některé díly volně propojuje a míra intertextuality je vysoká. Vesměs pozitivně jsou tituly hodnoceny kritikou a recenzenty na internetových portálech zabývajících se fantasy literaturou a ohlasy čtenářů jsou také velice kladné.

⁶⁷ Tamtéž. Odkaz č. 1034.

⁶⁸ DACH, Zbyněk. *Negart Group: Ostrov vyhnanců*. Plzeň: PERSEUS Publishing 2000. ISBN 80-72880-11-X. Edice Příběhy fantasy.

Existuje řada dalších více či méně vydařených pokusů, originálů v jiných jazycích, překladů, které by si samy o sobě zasloužily zmínku, ale pokud bych se zabýval dále pouze historií, utopil bych se ve faktografii a nezbyl by již prostor pro další rozbor. Celkově lze k historii gamebooku poznamenat, že 90. léta 20. století se stala dobou jeho největšího boomu, slávy a docenění ve světě, především Spojených státech amerických a Velké Británii. U nás období největšího rozmachu nelze přesně vymezit, záleželo by na daných kritériích (počet titulů, počet výtisků, prodejnost apod.). Poslední české gamebooky u nás zatím vyšly v roce 2007 a lze jen doufat v nová díla. Na první rozsáhlou českou sérii s návazností dílů se stále čeká.

2. Typologie gamebooku

2.1 Gamebook podle typu herního systému

Existují tři druhy gamebooku podle typu herního systému. Prvním je text žánrově příbuzný novele⁶⁹. Příkladem je série gamebooků *Choose Your Own Adventure* (*Vyber si vlastní dobrodružství*) od Edwarda Packarda. Tento typ se podobá novele jak kvůli délce, tak i pro obsah textu – svižný děj s dramatickými zvraty a výraznou pointou, jejíž vypátrání nebo dosažení je od začátku úkolem hráče-čtenáře. V podstatě se jedná o nejjednodušší typ. Důležitým rozlišovacím znakem mezi předchůdci a prvním typem gamebooku je ovládání hlavní postavy. Nevyskytují se zde pravidla, není třeba žádných zápisků, manuálů, speciálních znalostí. Informace načerpáváme z děje. V těchto titulech se ještě nevyskytují souborové systémy. Pokud se dojde v rámci příběhu k boji, řeší se automatickou výhrou, zajetím, útekem, nikoliv hodem kostkou, výpočty v tabulkách apod. Původně se pro první typ preferoval název *Which Way books*, později také *Pick-a-Path books*. S pozdějším rozvojem dalších typů se teprve vžilo jednotící označení gamebook.

Druhým typem je tzv. *Role-Playing Solitaire Adventure* (též *Role-Playing Gamebook*, *RPGB*). Příkladem jsou gamebooky *Tunnels and Trolls* Kena St. Andre. Tento typ v sobě absorboval vlastnosti RPG her a jako první vzal v úvahu osobnost hlavní postavy s veškerými vlastnostmi a schopnostmi. Gamebooky *Tunnels and Trolls* vycházejí ze stejnojmenné RPG. Poprvé se objevuje charakteristika hlavní postavy, kterou si zaznamenává sám hráč-čtenář. Tělesná zdatnost, kondice, bojové schopnosti, vybavení, účinnost zbraní a odolnost zbroje jsou vyjádřeny pomocí různě propočítávaných hodnot. Spojení s RPG posunulo žánr dopředu, co se technické stránky týče. Oprostilo se od nutné přítomnosti tzv. Gamemastera, který dohlíží u RPG na průběh hry. Vlivem toho je zde zapotřebí mnoha externích manuálů, příruček, tabulek, map a pomůcek, které nejsou obsaženy v samotném gamebooku.

Třetí typ je nazýván *Adventure Gamebook*, *Role-Playing Adventure*, někdy též *Combat Adventure* (kvůli internímu výskytu souborového systému). Příkladem je edice *Fighting Fantasy* nebo série *Lone Wolf*. Tento třetí nejvýznamnější typ kombinuje dva

⁶⁹ Novela je prozaický žánr středního rozsahu. Soustřeďuje v sobě jeden poutavý motiv a dramatický příběh. Konec bývá výrazný, často překvapivý, vyúsťuje v pointu. Postavy v novele se nevývjejí. Typická je sevřenost dramaticky vystupňovaného děje, důraz bývá kladen na neobyčejnost a poutavost vyprávěného příběhu. Rafinovaně propracovaná kompozice směřuje k tzv. bodu obratu (turning point). Pro novelistický styl je charakteristická úspornost. Viz MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X. s. 417.

předchozí typy, a tím získává na atraktivitě. Jsou zde obsaženy prvky RPG, upravené pro tento typ gamebooku. Manuály jsou ale zjednodušeny a obsaženy uvnitř samotného gamebooku ve formě pravidel. Hráč-čtenář má přímo v knize k dispozici průvodní listinu s přehledem psychických a fyzických vlastností, vlastněných předmětů a v neposlední řadě zbraní. Samotný akt interakce s gamebookem je usnadněn oproštěním od množství externích potřeb. K absolvování cesty bývá zapotřebí jen obyčejná tužka, guma a někdy hrací kostka. Nadále je používáno novelové zpracování, které ke gamebooku žánrovou blízkostí novely přilnulo nejvíce kvůli struktuře – autoři se soustředí na výrazný příběh, děj bez vedlejších epizod. Gamebook má nevelký rozsah počtu stran a nevyvíjejí se v něm postavy. Dochází pouze k proměnám číselných hodnot. Vývoj vlastností a dovedností hlavní postavy lze zaznamenat nanejvýš v rozsahu celé série (*Lone Wolf*), v jednotlivých gameboocích se neprojeví.

2.2 Gamebook podle typu závěru

V závěrech jednotlivých gamebooků se vyskytují odlišnosti. Některé gamebooky jsou vybaveny pouze úspěšným koncem, ať už je průběh a výběr možností jakýkoliv. Jde v nich pouze o varianty průběhu cesty a dosažení závěrečného odstavce. Taky je možné pohybovat se v příběhu cyklicky, dokud nedosáhneme kýženého postupu a závěru. Takovéto gamebooky jsou svým způsobem nedokonalé, protože se může hráč-čtenář dostat snadno na odkaz, kde už byl, a pročítá si opakovaně fragment příběhu, dokud nezvolí správnou variantu. Je tedy nemožné nedojít správného konce, ale je zapotřebí trpělivosti. Přes menší vadu na kráse nalézají tyto gamebooky uplatnění minimálně mezi začátečníky a dětmi. Tento nejjednodušší typ se vyskytuje například u *Earth Inspectors (Vesmírní inspektoři)* Edwarda Packarda.

Další gamebooky mají také pouze jeden správný závěr – finální odstavec (většinou s nejvyšším číslem v gamebooku), ale odlišnost od prvního typu je velká. Je zde varianta smrti. Rozhodne-li se hráč-čtenář v některé části příběhu špatně a nemá možnost záchrany, je odkázán na odstavec, ve kterém hlavní postava umírá, a měl by absolvovat celou knihu od začátku. Tento typ bývá nejčastější u gamebooků s výskytem pravidel, ke kterým se varianta smrti vztahuje. Smrt souvisí nejen se špatným rozhodnutím, ale i s prohrou v boji. Soutbojový systém v gamebooku byl v době svého vzniku velkou inovací. I smrt byla značně inovativní a povědomí o ní přimělo hráče-čtenáře k vyšší interakci s příběhem. Tento typ se nalézá

prakticky ve všech sériích, které žánrově s bojem souvisí, tedy u fantasy, science fiction a horroru – *Lone Wolf*, *Fighting Fantasy*, *Příběhy Fantasy* atd. Jedná se o nejrozšířenější typ gamebooku.

Poslední typ gamebooku má několik alternativních konců. Může být jeden pozitivní a více neutrálních, může se vyskytnout i více pozitivních. Negativní se vyskytnout mohou a nemusí. Při takto rozsáhlé variabilitě příběhu musí být více propracována jeho struktura. Výběr konce ovlivňuje hráč-čtenář vlastním průchodem příběhem. Tento typ není častý. V herní literatuře lze nalézt minimum gamebooků tohoto typu. Příkladem je *Sugarcane Island* Edwarda Packarda s devětatřiceti možnými zakončeními příběhu (viz příloha č. 4). V českém prostředí se uplatnil poslední typ v gamebooku *O Norikovi*, ve kterém se vyskytují negativní, neutrální i pozitivní typy závěru. Tento autorův postup je dalším krokem při parodizování ustálené formy gamebooku.

2.3 Postava hráče-čtenáře

Hráč-čtenář je příjemcem herního textu. To on se vydává na cestu do hradu, do vesmíru, na honbu za pokladem, porazit armády temných sil atd. Vstupuje do příběhu prostřednictvím herního textu, ale nezasahuje do něj. Zasahuje pouze do předurčeného příběhu, kterému udává směr. Určuje trasu spění k závěru, protože herní text vytvořil autor tak, aby hráč-čtenář mohl se zaujetím volit možnosti. Autora gamebooku lze tudíž označit za faktor, ne nepodobný chybějící složce RPG u gamebooků – Gamemastera, který už předem určil pravidla a dohlíží nad hrou bez nutné přítomnosti.

Každý jednotlivý hráč-čtenář je přesto jedinečný. V rámci volby u jednoho odkazu se to neprojeví, ale z celkového hlediska není reálné, aby všichni potenciální hráči-čtenáři zvolili v jednom gamebooku naprosto shodnou cestu. Procento takové možnosti se minimalizuje mnoha faktory – vyšším počtem možností výběru, výskytem náhody, hodnotou štěstí atd. Každý hráč-čtenář tedy prochází příběhem po vlastní trase, svou dějovou linkou. Gamebook poskytuje velké množství variant průběhu děje, ale hráč-čtenář zná pouze ten příběh, který sám absolvoval, a jen takový příběh se v jeho fantazii udál. Opět je tu markantní rozdíl mezi příjemcem prožitku zprostředkovaného gamebookem a RPG hrou. Jelikož RPG hry nenabízejí hráči žádné předtíštěné možnosti, jeho představivost pracuje v prostorové podobě samovolně,

kdežto u gamebooků si hráč-čtenář přečte nabízené možnosti, které předurčují představu o nadcházejících epizodách. Jeho představivost pracuje jinak.

2.4 Průvodní listina

Průvodní listina (někdy průvodní list, herní protokol) je vyčleněná stránka určená pro vedení zápisu o stavu hlavní postavy. Svůj původ má u RPG her, kde slouží pro zápis údajů o hrdinově tělesné a duševní stránce. Někteří autoři si tento princip pro své gamebookové tituly pouze vypůjčili a vhodně jej upravili. Mnozí jej (zejména v počátcích vzniku gamebookové literatury) vůbec nevyužívali. Zbylé procento autorů jej přepracovalo do vlastní podoby a využilo průvodní listiny v celých sériích. Od prvně jmenovaných se tedy liší především využitím neměnnosti herního systému a průvodní listiny, s jejíž podobou je hráč-čtenář už dobře seznámen. Nečiní mu problém okamžitě se zorientovat a započít svou hrdinskou cestu v gamebooku.

Průvodní listina slouží hráči-čtenáři jako charakteristika hrdinovy postavy a jejích vlastností. Hodnoty se vyjadřují číslem. Dále se zde zapisují schopnosti a dovednosti jak nabyté, tak stálé, také speciální a nadpřirozené. Dvěma nejdůležitějšími faktory v podobě kolonek s číselnou hodnotou jsou *zdraví* (někdy *kondice*, *stamina*, *zdatnost* nebo *životy*) a *síla* (někdy *dovednost*, *zručnost* nebo *umění boje*, *bojová síla*). Tyto dvě složky tvoří základní fyzickou stránku hlavní postavy. V edici *Fighting Fantasy* se k těmto dvěma základním přidává ještě třetí složka, a tou je *štěstí*. Je též vyjadřováno číselnou hodnotou.

Vlastnosti popisují psychické stránky hlavního charakteru a jejich úroveň. Též tyto se vyjadřují číselnou hodnotou. Jmenovitě se jedná o pojmy sebrané z různých gamebooků – *sebevědomí*, *přesvědčení*, *nálada* a *chytrost*. Tyto pojmy určují zejména charakterové rysy postavy a předpovídají určité chování v závislosti na výši jejich hodnot. Autoři se snaží číselnými hodnotami vyjádřit povahu postavy.

Posledním výrazným rysem postavy jsou *schopnosti*. Pokud se u hlavního hrdiny vyskytují, jedná se z pravidla o schopnosti speciální nebo nadpřirozené. Výčet je dlouhý a spektrum široké, ale dotváří jasnou představu o rozmanitosti typu hlavních hrdinů. *Kouzelnické (alchymistické) umění*, *milenecké umění*, *mistrovství ve zbrani*, *spřízněnost a ovládání zvířat*, *léčitelství a uzdravování*, *neviditelnost a splynutí*, *mistrovství v lovu*, *orientace a stopování*, *psychovlna a útok duševní silou*, *psychoclona*, *souvztažnost neboli ovládání hmoty myšlenkou*, *předpovídání a šestý smysl*, *létání*, *speciální technické dovednosti*,

elektrické výboje, nadpřirozená síla. To jsou jen příklady použité v gamebookové literatuře pro ozvláštnění a dodání výrazu hlavnímu hrdinovi, kterým se hráč-čtenář má stát.

Všechno výše uvedené – fyzická stránka, vlastnosti, speciální a nadpřirozené schopnosti a dovednosti – tvoří soubornou představu o postavě. Právě tato představa je zakotvena v údajích průvodní listiny. Více o hlavní postavě se hráč-čtenář dozví už jen ze samého textu.

Sporné je pojmenování průvodní listiny z pohledu češtiny. Průvodní listina hráče-čtenáře celým dílem doprovází, je mu nápomocna, přesto ale není žádným jeho průvodcem. Neposkytuje rady, neodkazuje dále, neodkrývá nová fakta. To on ji vede v průběhu svého dobrodružství, zapisuje a přidává záznamy, zpětně ji aktualizuje a doplňuje. Hodilo by se tedy lépe označení *doprovodná listina*. Současné pojmenování se uchýtilo nejvíce a uplatňuje se dlouhodobě, ač anglickému názvu (*character sheet*) vůbec neodpovídá.

Průvodní listina může mít mnoho podob. Jak se z předchozího textu dalo vysledovat, jedná se o nekonkrétní prostor pro zápis významných údajů, notifikování a drobné zápisky, glosování. Autoři gamebooků ztvárňují průvodní listinu různými způsoby, protože každý s ní pracuje jiným způsobem. Některý více, některý méně a některý vůbec. Jedná se o případy, kdy se v gamebooku nevyskytují žádné číselné hodnoty, není třeba nic zapisovat, a tak autor tento systém vůbec nevyužil. K čemu přesně průvodní listina může sloužit a jaké má konkrétní podoby v různých gameboocích? Možným rozlišovacím a porovnávacím bodem je kritérium technické, a to forma průvodní listiny.

První z podob je prostý čistý list papíru⁷⁰, pro přesnost zápisu cifer nejlépe čtverečkovaného. Hráč-čtenář dostane instrukce, co je potřebné si v průběhu čtení zaznamenávat⁷¹. Opravdoví labužníci utvářejí záznamy o své cestě, sepisují jakýsi fiktivní deník o průběhu výpravy se všemi podrobnostmi. Vzniká tak samostatný příběh hráče-čtenáře o příběhu autora.

Další verzí průvodní listiny je použití interních tabulek pro zápis číselných a slovních údajů. Může to si znít banálně, ale pro vyšší interakci s gamebookem je vhodné, když je průvodní listina přímo součástí knihy. Tabulková forma tomuto výrazně dopomohla. Pro

⁷⁰ CHVÁTIL, Vladimír. *O Norikovi (jeho rodičích a bratrech, o loupežnících a o vlkovi, o barvách a tvarech štěstí, o prostém dřevorubci Prouzovi, o moudrém druidovi Dudlibolovi, o hovnu u cesty a mrtvém staříkovi tamtéž, o nečitelných názvech knih a mutantově kopí, tohle už doufám nikdo nepřečte)*. Praha – Brno: Altar 1997. ISBN 80-85979-20-9. Odkaz č. 55. č. 66.

⁷¹ Názor na způsob vedení záznamů se může různit. U nešikovně propracovaných herních systémů je tu možnost, že se ze záznamového archu stane pouhopouhý zmatený shluk číslic a škrtek kvůli častým zvrátům v textu (z vlastní autorovy zkušenosti s hraním herních knih)

průvodní listinu se vyčlenil v gamebooku prostor a autor ji zařadil jako předpřipravenou stránku.

Posledním, nejpropracovanějším typem průvodní listiny, je tabulková forma obohacená o grafickou podobu. Tato průvodní listina je dělena na více samostatných celků, je obsáhlejší, zároveň i prostorově náročnější. Není výjimkou, když zabírá celý dvojlist (takový rozsah se většinou nachází u propracované několikadílné série nebo v publikacích s pravidly odlišnými od většiny titulů). Taková průvodní listina se nachází například v gamebooku *Lone Wolf : Křížová výprava*⁷², kde se nachází na začátku knihy na nečíslovaných (!) stranách 10-13 (viz příloha č. 5). Tyto čtyři strany jsou děleny do jednotlivých celků.

Kolonky na první straně průvodní listiny náleží důležitým schopnostem hlavní postavy, obsahu batohu, počtu porcí jídla a též obsahu měšce. Jedná se o základní informace, co se týče reálnosti příběhu, protože hrdinové procházející příběhem, který se chce tvářit důvěryhodně, musejí mít potřeby, musejí jíst a pít, platit penězi. Právě takovými drobnostmi, jakými jsou jídlo a peníze, získává gamebook na atraktivitě. Díky nim nerozhoduje hráč-čtenář za sebe vždy. Nemá-li u sebe hlavní postava finanční obnos, který je po něm v textu požadován, musí volit takové číslo odkazu, které odpovídá situaci., a tím se zvyšuje pomyslné napětí. Jako nerozhodujete sami za sebe vždy v životě, tak nerozhodujete v těchto případech ani v gamebooku.

Na druhé stránce průvodní listiny se nacházejí fyzické údaje o postavě – *kondice, umění boje* a s nimi související kolonky pro boj s nepřítelem. Také hodnota rytíře řádu, která souvisí s bojovými schopnostmi a dovednostmi, se nachází na této stránce.

Třetí strana patří tabulce zvláštních předmětů. Je dělena na dva sloupce – popis a účinky. Proč je zvláštním předmětům v průvodní listině věnována jedna samostatná strana? Zvláštních předmětů se ve fantasy příbězích nachází velmi mnoho a jejich účinky jsou rozsáhlého charakteru nebo zdaleka ne jednoznačné. Zvláštní předměty nebývají obsahem batohu. Jedná se víceméně o kouzelné předměty, artefakty – pečeti, amulety, prsteny, náhrdelníky, dále výbušniny, dýky s magickou silou, medailony nebo též bylinné směsi. Tyto předměty se nosí buď přímo na těle, nebo u opasku, v kožené brašně atd. Aby se jasně oddělil jejich význam od „obyčejných“ položek v batohu, patří jim samostatná strana.

⁷² DEVER, Joe. *Lone Wolf: Křížová výprava*. Praha: AG-kult/AFSF 1998. ISBN 80-85390-50-7. s. 10-13.

Čtvrtá, poslední strana, je vyčleněna pro bojový arzenál, kam náleží jednoduše zbraně, které si hráč-čtenář během dobrodružství volí. Pokud ovládá mistrovství konkrétní zbraně, má to poznamenáno zde. Další kolonkou je například počet šípů, když vlastní jeho hrdina luk.

Různí autoři umisťují své průvodní listiny na odlišná místa. Ale v jednotné struktuře nalézá čtenář sílu, proto autoři rozsáhlých sérií (*Fighting Fantasy*, *Lone Wolf*) umisťují průvodní listinu zásadně na začátek knihy. U série *Lone Wolf* se nachází průvodní listina ihned za stranami s nakladatelskými údaji, následuje úvod – zasvěcení do příběhu, pravidla a samotný text hry. Je to vhodné řešení pro orientaci v návratu do průvodní listiny. U edice *Fighting Fantasy* je průvodní listina naopak posunuta až za úvod a pravidla, ale před samotný text, čímž se mu zase co nejvíce přibližuje. Odlišnosti lze nalézt u německého zástupce gamebookové literatury – *Das große König-Artus-Spielbuch*⁷³. U tohoto titulu se nalézá průvodní listina až na konci knihy, což je trochu netradiční, ne však neúčelné – otočit na konec gamebooku je pohodlné a časově úspornější než neustálé listování mezi prvními stranami.

2.5 Gamebook v elektronické podobě

S rozvojem internetu se dostavila také odlehčená forma elektronická. „Odlehčením“ mám na mysli spíše negativní postupy jako okleštění herního systému, elektronické publikace amatérsky píšících autorů, nižší úroveň interakce hráče-čtenáře s herním prostředím atd. Rozhodně neuvádím elektronickou podobu gamebooku jako něco přínosného a revolučního, spíše jen jako doplňkový artikl k „papírové“ podobě. Elektronické gamebooky nelze souhrnně evidovat, protože nemají jednotnou formu, místo uveřejnění a někdy ani odpovídající kvalitu. Z literárního hlediska je považuji za možnost uplatnění neznámých autorů, tvorbu z okruhu fanoušků nebo vedlejší linii, která vznikla ovlivněním hlavním proudem a paralelně ji doprovází díky rozvoji internetu. Gamebook na internetu už není pravým papírovým gamebookem, pokud by se náhodou nestalo, že se dočká vydání. Přesný název elektronické formy by měl znít „game e-book“. Elektronická herní kniha se ale nadále označuje jako gamebook, aby nevznikaly zbytečné rozpory. Udržuje se jednota pojmenování, i když pro daný jev je tento název neadekvátní.

⁷³ WOLF, Robert. *Das Grosse Spielbücher: Das große König-Artus-Spielbuch*. Bergisch Gladbach: Bastei – Verlag. Gustav H. Lübbe GmbH & Co 1988. ISBN 3-404-28166-7. Poslední nečíslovaná strana.

Velkou zásluhu na české (a slovenské) amatérské tvorbě mají počítačové programy *GameBook Engine 1.0*⁷⁴ a *Fantasy GameBook Engine v4.60*⁷⁵ (existuje ještě program *OpenGameBook Engine*⁷⁶, jehož uživatelská verze je ve fázi vývoje, stejně tak elektronické gamebooky v něm vytvořené). Tyto programy umožňují na základě předepsaných zdrojových kódů a algoritmů vkládat textová pole a utvářet vlastní elektronické gamebooky, publikovatelné na internetu. Pro publikaci českých výtvorů je od roku 2006 zřízena webová stránka⁷⁷, kde je možno stáhnout program na tvorbu elektronických gamebooků a poté buď své pokusy prezentovat k hraní na internetu, nebo si zkusit zahrát některý z vytvořených. Též zahraniční profesionální i amatérské pokusy si lze na internetu najít jako textový soubor pro MS WORD, online nebo ve formátu PDF^{78 79 80}.

Jedním z povedenějších na internetu snadno dostupných českých elektronických gamebooků je *Oheň ve větru*⁸¹. Jedná se o klasický fantasy příběh, ve kterém hráč-čtenář ztvárňuje hlavní postavu trpaslíka Balduina z Kruithe. Druhým českým zástupcem, kterého lze spustit přímo z internetu, je *Alkavana : Údolí v temnotě*⁸². Ten vznikl jako reakce autora na hraní papírových gamebooků, kde hráč-čtenář ovládá většinou silné hrdinské charaktery. Hlavní postavou jeho elektronického gamebooku je obyčejný sedmnáctiletý chlapec Marek.

Je pozoruhodné, že některé amatérské pokusy o elektronický gamebook jsou na vyšší úrovni než mnohé knižní tituly z této oblasti, přesto je nutno poznamenat, že u počítače se velice těžko povede navodit potřebná atmosféra pro interakci s dějem. Elektronická forma není tak atraktivní jako forma knižní. Jistě by bylo zajímavé převést *Oheň ve větru* a *Alkavana : Údolí v temnotě* do papírové podoby, aby se daly regulérně srovnávat s dalšími tituly. I tak jsou oba výjimečné z důvodu umístění na vlastních webových doménách. Jsou snadno vyhledatelné, což je zpřístupňuje širší uživatelské vrstvě a povyšuje nad jiné amatérské pokusy.

⁷⁴ ČEŘOVSKÝ, Jan. *GameBook Engine 1.0 - Interpret textových / RPG her*. 2000. Jedná se o program vytvořený jako semestrální práce z výpočetní techniky (VTP1B). [online] URL <<http://www.jcsoft.cz/gamebook/>>

⁷⁵ JIRKOVSKÝ, Jan. *Fantasy GameBook Engine v4.60*. 2008. [online] URL <<http://www.gamebooky.syslik.net/>>

⁷⁶ OpenGameBook Project. 2007. [online] URL <<http://gbook.wz.cz/#>>

⁷⁷ [online] URL <<http://www.gamebooky.syslik.net/>>

⁷⁸ Home of the Underdogs – Gamebook Collection [online ke stažení] URL <<http://www.the-underdogs.info/gamebook.php>>

⁷⁹ Gamebook Library [online] URL <<http://gamebooks.mantikora.com/>>

⁸⁰ Project Aon [online] URL <<http://www.projectaon.org/>>

⁸¹ PISKO, Michal. *Oheň ve větru*. [online] URL <<http://hry.mantikora.com/knihovna/gamebooky/hraciokno.php4>>

⁸² *Alkavana: Údolí v temnotě*. AOG pomeranc.cz 2006. [online] URL <<http://vsd.pomeranc.cz/Gamebook/>>

3. Postavy v gamebookové literatuře

3.1 Typologie hlavních postav

Gamebooky jsou obvykle psány ve druhé osobě jednotného čísla (čili z pohledu druhé osoby, kterou jsou nám poskytovány informace), vtělující hráče-čtenáře do role hlavního hrdiny. Hlavní postava je jednou z nejvýznamnějších znaků celého gamebooku. Při hře jde často o hraní role – ztvárnění někoho, kým si hráč přeje v dané situaci být. Gamebooky umožňují ztvárnit v příběhu hlavní postavu. V různých druzích her si volí hráči-čtenáři postavu, která je jim nějakým způsobem sympatická, hodí se k nim. Nebo si ji vyberou na základě logiky a praktických úvah. I v *Člověče, nezlob se* má hráč možnost zvolit si alespoň sympatickou barvu figurek, když už ne specifické vlastnosti. V počítačových hrách může vybírat jednotlivé charaktery, aby co nejlépe vystihly jeho cíle, aby se s nimi sžil nebo se přiblížil roli, kterou chce ve hře hrát. Může si například vybrat mezi barbaram, zbojnicí, trpaslíkem, klerikem (mágem) nebo elfem atd. Chce-li něčím být, hledá to v sobě. Nenajde-li to tam, hledá alternativy, možnosti, jak se tou osobou alespoň na okamžik stát. Nemá-li tyto možnosti, dělá ústupky, aby se co nejvíce přiblížil kýženému ideálu hlavní postavy. V gamebooku takovéto starosti hráči-čtenáři odpadají. Je striktně svázán s jedním hrdinou, jedním typem hlavní postavy, s kterou prochází příběhem a plní úkoly. Není možné volit si pro daný příběh z různých hlavních postav, protože každá je s neměnným schématem příběhu a všemi jeho variantami pevně spjata. Tento nutný nedostatek možnosti výběru, který nelze nijak odstranit, je nahrazen další nedílnou součástí existence hlavního hrdiny, a tou jsou vlastnosti a dovednosti, které řeší autoři zpravidla v průvodní listině. Hlavní postavu hráč-čtenář volí pouze v rámci širšího nabízeného vzorku – v té chvíli porovnává několik gamebooků a vybere si ten, jehož hlavní hrdina nejvíce odpovídá jeho představě.

Hlavní postavu pro jednotlivý příběh vybírá jednoznačně sám autor. Postava musí splňovat především náležitosti nutné pro zařazení do kontextu příběhu. V bojově laděné fantasy bude hlavní postavou rytíř, válečník nebo klerik. V SF se objevuje nejčastěji postava člověka, humanoida nebo mimozemšťana. Rytíř z fantasy do příběhu SF nepatří. Ale existují i *konvertované postavy*, které se v gamebooku uplatnily a rozvinuly do vlastních forem. Například zmíněný motiv hrdinného rytíře se díky známým zásadám rytířství proměnil v postavu supermana. Superman je jakýsi rytíř budoucnosti. Toto je markantní v gamebooku

Najdi SMRT, kde se hlavní postava supermana nazývá *Stříbrný rytíř*⁸³. A jako bylo pro některé rytíře typické rozlišovací znamení brnění a plášť, převzala tuto podobu i postava supermana. Jiné SF příběhy zase pracují s výskytem meče u hlavního hrdiny. Brnění konvertovalo na jasný poznávací znak - kostým superhrdiny, a mnoho takových si s sebou přeneslo do žánru SF plášť (Superman, Batman, Stříbrný rytíř), meč zůstal buď nezměněný, nebo se proměnil v rukojeť, ze které vyšlehne po aktivaci paprsek energie ve tvaru čepele. Tato podoba je známá z filmového plátna (Star Wars), ale nechali se jí inspirovat i Steve Jackson a Ian Livingstone v SF gamebooku *Vzbouřená planeta*, když hlavního hrdinu vybavili laserovým mečem⁸⁴. Umístění příběhu je velice důležité a syžet v první fázi určuje autorovi možné typy hlavních postav, ve druhé fázi pak může přijít konvertování motivů, pokud je to vhodné.

Co tedy gamebook v rámci typologie hlavní postavy nabízí a co jednotlivé tituly od sebe odlišuje? Je třeba poukázat na opětovný markantní rozdíl mezi RPG a gamebooky. Tentokrát je to rozdíl, který mluví v pomyslný neprospěch gamebooku při výběru hlavní postavy. U RPG si hráč svou postavu smí sám vytvořit, definovat a rozvíjet. To je dáno prostorovou neomezeností narace, která není svázána textovou podobou. Zde je onen markantní rozdíl patrný. Gamebook je vázán na konkrétní prostory – prostor příběhu, prostor fiktivního světa i hmotný prostor. Do předem vytvořeného textu s hmotnou podobou gamebooku není možné zahrnout volnost hráčské fantazie ohledně konkrétních podob jeho postavy. Aby to bylo možné, navazující text by se musel s každým zásahem hráčské mysli měnit před očima. Takovéto představy ponechávám budoucím časům virtuální doby. Nedá se než konstatovat, že hráč-čtenář gamebooku se uvoluje svázat s hlavní postavou, kterou mu předložil autor. Ale proč by to mělo být na škodu? Hlavní postavy gamebooků mohou přeci být i tak dostatečně atraktivní a mohou odpovídat představě hráče-čtenáře v závislosti na kreativitě autora. Proto je tento neprospěch pouze pomyslný. „Hraní rolí“ převzaté z RPG se zde změnilo pouze na „hraní zadané role“.

Pro badatelské účely je vhodnou oblastí pole obměn základní typologie postav, které označuji v rámci této práce jako typologii sekundární. Primárním typem je bojovník, zloděj, kouzelník, superman, cestovatel a dá se vždy vložit do jakéhokoliv příběhu v rámci žánrového

⁸³ JACKSON, Steve. *Najdi SMRT*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-22-9. Edice Fighting Fantasy. Prolog na nečíslované s. 1.

⁸⁴ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Vzbouřená planeta*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-29-6. Edice Fighting Fantasy. s. 16.

zařazení. Sekundární typologie jsou veškeré odlišnosti od primární typologie, postavy jsou upravené pro konkrétní příběh a sekundárními znaky zvyšují atraktivitu. V praxi to znamená, že bojovník se konvertuje do různých podob – válečník, voják, žoldněř, agent, zabiják, barbar, rytíř, samuraj, gladiátor, které ho hráči-čtenáři specifikují. Zloděj může být pirátem, což je navíc ještě syntéza s bojovníkem. Kouzelník může být čarodějem, zaklínačem, klerikem, druidem. Superman se dělí specificky podle zvláštních schopností. Cestovatel se dělí na cestovatele časem a cestovatele prostorem – pilota vesmírné lodi, kapitána vesmírné lodi, piráta silnic atd. Jinou sekundární odlišností může být třeba ovládání většího počtu postav prostřednictvím hlavní postavy. To je případ gamebooků, kdy hráč-čtenář ztvárňuje velitelskou pozici – kapitána vesmírné lodi, kapitána pirátské lodi atd. Hlavní postava rozhoduje za skupinu, za kterou má hráč-čtenář odpovědnost (což v RPG nenalezneme). Všechny uvedené typy a mnoho dalších se v gameboocích vyskytují. Sekundární typologie souvisí mnohem více s motivy než se samotným žánrovým zařazením příběhu.

Gamebooky nevytvářejí vlastní nové typy hlavních postav, ale zcela přebírají primární typologii z fantastické literatury, filmu a RPG. U sekundární už není tato jistota stoprocentní. Někteří autoři ji převezmou, jiní ji opětovně konvertují, některým se podaří stvořit novou. Přebírání typologie hlavních postav je důkazem souvislosti mezi žánry literární fantastiky a gamebookem.

3.2 Ženské postavy

Je-li ve většině případů úloha mužských postav v příbězích známa, pak u ženy to bude odlišné. Mužské charaktery plní aktivní funkci v dobrodružných zápletkách děje, vystupují ve velké míře v hlavních rolích. I ve vedlejších rolích vystupují v převaze proti ženám. Jak je tomu u gamebooku?

Mnohé zájemkyně o gamebooky se musejí dodnes spokojit s převahou mužských hlavních postav. Od počátků po současnost není možné nalézt mnoho titulů, kde by hlavní protagonistkou, jejíž činy se budou řídit rozhodnutím hráče-čtenáře, byla ženská hrdinka. Poprvé se tak stalo v roce 1983, kdy spatřil světlo světa titul *Woman in Scale with Sword and*

*Shield*⁸⁵. Jednalo se o gamebook, jehož hlavní postavou byla žena bojovnice vikinského vzhledu. Tato postava, vytvořená pro sérii *Lost Worlds*, vycházela z předlohy sochaře Toma Meiera, spolutvůrce sběratelských cínových figurkových charakterů série *Ral Partha Miniatures* a drží si v oblasti gamebooku neochvějně své ženské prvenství. Výrazné odlišnosti to s sebou ale nepřinášelo a důsledky tohoto faktu pro gamebook nebyly žádné – odlišný gender hlavní hrdinky se v gamebooku nijak významně neprojevil. Její podoba na titulní straně mimochodem nepřímo odkazuje na mužský pohlavní znak – pouzdro meče je umístěno v rozkroku postavy (viz příloha č. 6).

Podruhé se objevila hlavní hrdinka o rok později v superhrdinském titulu *Supergirl : The Girl of Steel*⁸⁶. Na motivu supermanky staví svůj příběh taky *Elektra*⁸⁷, *Spider-Girl*⁸⁸, *Storm*⁸⁹, *Vampirella*⁹⁰ a *Witchblade*⁹¹, komiksové charaktery ze série *Battlebooks*. Za ženskými hrdinkami z *Battlebooks* stojí podepsán Alfred Leonardi stejně jako za *Woman in Scale with Sword and Shield*. Z jeho pera pocházejí ještě dvě další hrdinné ženské postavy – *Bith - Female Cleric*⁹² a *Amara Wintersword, Female Barbarian with Axe*⁹³, která je zatím poslední vydanou ženskou hlavní hrdinkou. Toto byl výčet hrdinek s jedním vydaným dílem gamebooku. V širším pojetí sehrály pouze epizodní roli, ale díky těmto všem (s výjimkou *Supergirl*) se Alfred Leonardi stává jedním z nejvýznamnějších autorů gamebooků využívajících postavy žen coby hlavní postavy příběhu.

Trochu jinak je tomu u postavy *Golden Girl*. Tato hlavní hrdinka se v roce 1986 objevila dohromady ve třech gameboocích série *Find Your Fate Junior*, stojí proto za zhodnocení. V prvním díle⁹⁴ je možné si všimnout, že takřka všechny ostatní postavy příběhu byly ženského rodu. Z toho se dá usuzovat, že tento gamebook měl za úkol oslovit i širší hráčské vrstvy ženského pohlaví narozdíl od *Woman in Scale with Sword and Shield*, která byla pouze počátkem experimentování s možnostmi ženských hlavních hrdinek. U *Golden*

⁸⁵ LEONARDI, Alfred – ROSINUS, James. *Lost Worlds: Woman in Scale with Sword and Shield*. Scottsdale: Flying Buffalo 1983. ISBN 0-917037-41-3

⁸⁶ HELFER, Andrew. *Supergirl: The Girl of Steel*. United States: Simon & Schuster 1984. ISBN 06-714756-6-5

⁸⁷ LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Elektra*. United States: Marvel 1998. ISBN neuvedeno.

⁸⁸ LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Spider-Girl*. United States: Marvel 1998. ISBN neuvedeno.

⁸⁹ LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Storm*. United States: Marvel 1998. ISBN neuvedeno.

⁹⁰ LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Vampirella*. United States: Marvel 1999. ISBN neuvedeno.

⁹¹ LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Witchblade*. United States: Marvel 1999. ISBN neuvedeno.

⁹² LEONARDI, Alfred – GRECI, Dennis. *Runesword: Bith - Female Cleric*. Scottsdale: Flying Buffalo 1991. ISBN 0-917037-56-1

⁹³ LEONARDI, Alfred – CALHOUN, Clyde. *Amara Wintersword, Female Barbarian with Axe*. Scottsdale: Flying Buffalo 2003. ISBN neuvedeno.

⁹⁴ STINE, R. L. *Golden Girl and the Vanishing Unicorn*. United States: Ballantine Books 1986. ISBN 0-345328-60-4

Girl se dá v každém díle pozorovat změna psychologie hlavní postavy odpovídající jejímu genderu. Ve druhém vydaném dílu *Golden Girl in the Land of Dreams*⁹⁵ lze vysledovat vývoj v charakterizaci postavy hlavní hrdinky – náznaky romantiky a problematiku jejího života. To mohlo být způsobeno změnou na postu autora. Druhý a třetí díl pocházejí z pera autorek žen, jejichž mentalita se do hlavní hrdinky promítá odlišným způsobem. Fyziologie postavy *Golden Girl* je už bezpochyby ženská.

Dalšími sérií, kde se vyskytovaly v hlavních rolích postavy ženské, se stala *The Powerpuff Girls Plus You Club : Pick a Powerpuff Path*. Ve skutečnosti se jedná o postavy dívků. Gamebooky jsou inspirovány televizním seriálem *Powerpuff Girls* z produkce stanice Cartoon Network. Publikace vznikly jako bonusová příloha k předplatnému časopisu na rok 2002 pro členy fanclubu seriálu, samostatně nejsou k dostání. Prvním dílem se stal titul *Bubbles Saves the Circus*⁹⁶, následovalo dalších třináct dílů, vždy dvě čísla na měsíc. Hlavními hrdinkami jsou tři smyšlené komiksové postavy – *Bubbles*, *Blossom* a *Buttercup*. Jednotlivé díly se zabývaly vždy jen jednou ze tří hlavních postav, každé postavě je věnováno osm dílů.

Pokud tedy spočítám každou nalezenou ženskou hlavní postavu bez ohledu na počet dílů v sériích, výsledné číslo je třináct, což je vskutku v celé historii gamebooků nízké číslo.

Vedlejší ženské postav v gamebooku hrají mnohdy roli natolik neurčitou, že by se bez narušení příběhu daly nahradit postavou mužskou. Zvláště to platí u ženských postav, které se v gamebooku vyskytují za účelem souboje s hlavní postavou nebo jejího ošálení. Tyto ženy jsem v rámci textu našel maximálně v rozsahu jednoho až dvou odkazů, během kterých se odehraje jejich role. Pokud se vyskytne ženská postava ve více odkazech nebo vícekrát v rámci příběhu, lze se domnívat, že tato role je významnější a autor ji dosadil za nějakým účelem, např. do role hlavní protivnice⁹⁷.

Sexuální stránka žen ve vedlejších rolích jako symbolu mužskou touhy také není v gamebooku uplatňována. Neexistují kupříkladu gamebooky pro dospělé, které by obsahovaly pornografickou nebo erotickou tematiku, ve které by žena sehrávala velice

⁹⁵ STOREY, Alice. *Golden Girl in the Land of Dreams*. United States: Ballantine Books 1986. ISBN 0-345328-61-2

⁹⁶ WEST, Tracey. *Bubbles Saves the Circus*. United States: Scholastic 2002. ISBN 0-439332-28-1

⁹⁷ LIVINGSTONE, Ian. *Jeskyně sněžné čarodějnice*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-37-7. Edice Fighting Fantasy. Využití vedlejší ženské postavy jako hlavní protivnice je zde víceméně technického rázu. Z edice Fighting Fantasy pochází i dříve vydaný titul *Čaroděj z Ohňové hory* a oba tituly se odehrávají ve stejném světě, z pohledu mapy v těsném sousedství. Proto by nebylo vhodné, aby autor využíval dvakrát stejného motivu čaroděje pro tentýž svět, když pozdější titul na předcházející intertextuálně odkazuje.

významnou roli. Avšak pro fantasy je sexuální objekt jedním z poznávacích znaků žánru a možná i proto se ženy ve vedlejších, byť nevýznamných rolích neustále nacházejí. Ženskost vzhledu vnějšího (někdy i vnitřního) je u těchto postav vždy popsána v textu před sehráním jejich úlohy, ať už jsou to protivnice, nebo spojenkyně. Vždy se objeví zmínka o délce vlasů, jejich barvě, barvě pleti nebo tvarech těla. Pokud se jedná o ženskou vedlejší postavu kladnou, vyskytuje se zde dokonce jistá něžnost výrazů v autorově popisu. Vybíraná přirovnání jsou poetičtější:

„Její tvář má kočičí rysy mladé lvice, avšak oči a mladistvé tělo jsou jasně lidské, kromě měkké sametové srsti, která pokrývá pokožku. Vyzařuje z ní sebevědomí a pocit moci, přitom však vypadá zranitelně a smutně.“⁹⁸

Na této ukázce lze pozorovat zmíněná fakta. Autor přirovnává ženu k mladé lvici, čímž hráči-čtenáři také předkládá vizi o vzhledu postavy. Ten při pohledu na ilustraci zjistí, že žena má skutečně podobu kočkovité šelmy, avšak všechny ženské tvary zůstaly zachovány. Slovní spojení „měkká sametová srst“ pouze dokresluje jemnost postavy, která by jinak nebyla tolik patrná. Slovo „sametová“ ještě více stupňuje jemnost slova „měkká“.

I přes tato mnohá zjištění v závěru trvám na přesvědčení, že ženské postavy ve vedlejších rolích nezaujímají v gamebooku natolik významnou pozici, aby nemohly být nahrazeny odpovídající postavou mužskou nebo bezpohlavní. Vzbuzení dojmu sexuality není jejich účelem ani za předpokladu plnění funkce v žánru fantasy. Celkově vzato se žena v gamebooku vyskytuje v nízkém procentuálním zastoupení a jejím úkolem je zpestřit škálu postav, zajistit různorodost.

⁹⁸ DEVER, Joe. *Lone Wolf: Zajatci času*. Praha: AG-kult/AFSF 1996. ISBN 80-85390-38-8. Odkaz č. 58. Ilustrace IV. Jedná se o postavu jasnovidky Seroccy, která pomáhá Lone Wolfovi na cestě jeho dobrodružstvím.

4. Gamebook a literární fantastika

4.1 Gamebook ve fantastice

Fantastická literatura – „*V širším pojetí veškerá literatura, která není realistická.*“⁹⁹

V kapitolách o historii a vývoji gamebookové literatury nebyly příliš zmiňovány vazby na samotnou literární fantastiku. Některé poznatky z literárního kontextu ale vyplynuly. Nyní je třeba uvažovat o blížkém propojení fantastických žánrů a gamebookové literatury. Nejjednodušší je položit si otázku, zdali je vůbec možno některé gamebooky řadit do systému fantastické literatury a jak toto zařazení k fantastické literatuře prokázat?

Je třeba si uvědomit, že gamebooky vznikaly v době svého největšího rozmachu jako tržní artikl poplatný době a reagující na poptávku. Již počáteční pokusy směřovaly k tématům, která byla pro tehdejšího čtenáře přitažlivá, tudíž pomyslně předurčovala ke komerčnímu úspěchu, ve který doufali i vydavatelé. V průběhu let je možno vysledovat, že počáteční témata ještě směřovala k pokusům o nápodobu reality alespoň časově – děj byl umístěn do přítomnosti. Zde se jednalo konkrétně o tituly s tematikou sportovní (fotbal, skateboarding) nebo cestovatelskou, které byly pro zájemce dostatečně atraktivní. Složitější by bylo předložit čtenářské vrstvě gamebook, kde bude hlavní postavou učitel v mateřské školce. Stejně tak od témat vyžadujících odbornější znalosti se autoři a vydavatelé odkláněli. Bylo příliš složité je zpracovat kvůli nutné znalosti terminologie, technických a fyzikálních faktů na odborné úrovni atd. Třeba ztvárnit postavu pilota konkrétního stíhacího letounu je hezká představa, ale odporuje jí nutná znalost technické specifikace stíhacích letounů (o „letu letadlem“ může psát kdekdo, ale vytvořit představu reálného prostředí není lehký úkol). Právě tento prostý fakt vedl k výrazným posunům ohledně žánrového využití. Pro autora bylo mnohem lehčí vytvořit zcela nový fikční svět (značně omezený, stačil i jen nástin) než zpracovávat těžkopádné realistické údaje a soudobé reálie do herně přijatelné podoby. Tato myšlenka je spojena jak s fantasy, tak s vědecko-fantastickými tituly.

Ještě přijatelnější možností pro autora bylo vzít svět již utvořený a navázat na něj příběh. Takto vznikala celá řada gamebooků vycházejících ze slavných komiksů (Batman, Spider-Man), filmových adaptací (Star Wars) a adaptací počítačových her (Super Mario Bros), což zároveň zajišťovalo odbyt přinejmenším mezi komunitami fanouškovských

⁹⁹ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 29.

základen a sběratelů. K těmto gamebookům se řadí i tituly, jejichž autoři převzali svět z RPG. Pokud se povedlo vydat gamebook související s tématem, které se právě hrálo na výsluní, strhla vlna nadšení i část konzumní společnosti. Tyto praktiky jsou všeobecně neměnným základem úspěšného marketingu. Od konce 80. let 20. století přichází opětovný boom žánrů fantasy a science fiction. Ruku v ruce kráčely stolní deskové hry, hry figurkové a RPG, které se dodnes věnují fantasy nejvíce¹⁰⁰. Gamebooky je na cestě doprovázely, a protože obliba fantasy v nezměněné míře dodnes přetrvává, zaujímají i fantasy gamebooky oproti ostatním žánrům vyšší procentuální část herně-knižního trhu. Významným faktem je také, že gamebooky se od konce 80. let 20. století vydávaly paralelně s RPG, s jejich tématem, s využitím jejich názvu a od stejných vydavatelských firem. Jednoduchým vysvětlením je hráčská situace u RPG:

RPG hry jsou záležitostí kolektivní, tvoří je obvykle 2-5 hráčů a postava Gamemastera. RPG vyžaduje mnoho času stráveného ve společnosti hráčů a jejich komunikaci. Čím by tedy mohl být gamebook vedle RPG? Alternativou pro hráče, kteří nemají dostatek času, nemají dostatek spoluhráčů, nemají možnost shlukovat se ke hře. K tomu přibývá fakt, že příznivci gamebooku budou lidé, kteří mají o hru a žánr zájem, ale jsou to především čtenáři a nikdy by si tuto vášeň nenechali upřít. Pro takové je gamebook skutečně vhodnou alternativou. Díky šikovné strategii vydavatelů doplňovaly gamebooky herní a knižní trh.

4.2 Využívané žánry

Má tedy gamebook v kontextu fantastické literatury pevné místo? K verifikaci mých tvrzení o zařazení gamebooku slouží v následujících podkapitolách analýza nejčastějších využívaných žánrů a motivů. Použity byly podklady z odborných encyklopedií, na ně navazují poznatky čerpané z gamebooků.

¹⁰⁰ Potřebná faktografie se nachází v bakalářské práci Petra Janečka Paralelní světy (kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie) určené k obhajobě na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v roce 2008 pod dohledem PhDr. Dany Bittnerové, CSc. [online ke stažení] URL <studierpg.unas.cz/janecek_paralelni_svety.rtf>

Science fiction (též SF, sci-fi, vědeckofantastická literatura) – „*Žánr fantastické literatury zobrazující hypotetický svět, zkonstruovaný s využitím vědecko-technických paradigmat.*“¹⁰¹

Literatura SF se odehrává ve smyšlené realitě, nejčastěji v budoucnosti nebo přítomnosti, případně i v minulosti, v níž je „*něco jinak*“¹⁰². Za základní kámen této skutečnosti se považuje obvykle vynález, setkání s jinou, nepozemskou formou života, neobyčejné a nadpřirozené schopnosti člověka, dosud nerealizovaný experiment, katastrofa, nová světová válka, případně mimozemská. Rozdíl SF a fantasy spočívá právě v tom, že u SF bývají netradiční jevy racionálně odůvodnitelné, případně uskutečnitelné.

„*SF koncipuje alternativní model světa, vzniká jako reakce na rozvoj technické civilizace. Její zábavná funkce se prolíná s různými podobami zvýrazněné funkce kognitivní a popularizační. V mnoha případech se stává také moralitou moderního věku. Tematickým jádrem SF je potenciál a budoucnost lidské civilizace v globální perspektivě.*“¹⁰³

U gamebooků není SF zpracovávána jako majoritní žánr, je předstižena žánrem fantasy. Například u edice *Fighting Fantasy* čítající v České republice čtyřicet vydaných gamebookových titulů je SF zastoupena přibližně jednou čtvrtinou (devět titulů). Edward Packard se ve své rozsáhlé sérii *Choose Your Own Adventure* naopak zaměřuje především na SF tematiku, což je při tak velkém počtu titulů významné procento pro SF. Autor úspěšné série *Lone Wolf*, Joe Dever, se pro změnu nedotkl ve svých dílech SF tematiky vůbec.

Nad vysledovanými protiklady vyvstává úvaha, proč je tomu tak, že SF je v konečném součtu spíše v defenzivě. Odpověď se nalézá v řadách čtenářstva a jeho zájmu o fantastickou literaturu a zapojení čtenáře do aktivního herního systému. Míra ovlivnění gamebooků systémy RPG byla vysoká. Proto bylo pro autora výhodné a jednodušší použít i stejný žánr a svět. Nejčastěji ztvárňovaným prostředím u RPG je svět fantasy. Není tedy divu, že fantasy je před SF upřednostňována. Toto způsobily zároveň marketingové snahy vydavatelských firem, které uspokojují poptávku jak po fantasy RPG hrách, filmech a beletrii, tak i gameboocích v mnohem vyšší míře než po SF. Vydavatelé gamebookové literatury naplňovali přednostně poptávku ve vlnách stoupajícího a klesajícího zájmu o SF. Autoři SF gamebooků kupodivu často nepřebírali rozsáhlé SF světy z beletrie, komiksu a filmu. Vytvářeli spíše vlastní fikční

¹⁰¹ MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X. s. 621.

¹⁰² NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 32.

¹⁰³ MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X. s. 621-622.

světy v rámci jednotlivých titulů nebo sérií kratšího rozsahu. Výjimku tvoří svět, který se skví na tomto poli zcela oprávněně. Je jím důvěrně známý svět filmového plátna – *Star Wars* George Lucase. Tento svět je dodnes celosvětovým fenoménem a jeho zpracování proniklo i do gamebooků. Tématika světa *Star Wars* se vyskytuje v osmi různých sériích. Žádný jiný SF svět se v tolika sériích nevyskytl. Stále se ale jedná o výjimku.

Fantasy – „*Populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci.*“¹⁰⁴

Termín fantasy je v současnosti díky nekončícímu boomu nejasněný. V anglické jazykové oblasti souhrnně označuje všechnu fantastickou literaturu, a proto se dělí ještě na další hesla jako sword and sorcery, heroic fantasy a high fantasy. Tyto žánry tvoří protipóly k žánrům SF. Jsou to příběhy odehrávající se v imaginárních světech nebo historii a nikoliv fantastické příběhy ze současnosti a budoucnosti. Nevysvětlitelný jev, nadpřirozeno nebo přímo projev magie a mystiky jsou ústředními motivy fantasy literatury. Postavy jsou archetypálního charakteru. Ve fantasy se vyskytují postavy „*hrdiny, jeho druha, mistra, mága, protivníka, sexuálních objektů a žánrotvorných fantastických stvoření. Stěžejní je motiv cesty, úkolu.*“¹⁰⁵

Fantasy se stala nejčastěji zpracovávanou tématikou pro gamebooky. Fantasy světy jsou lákavé pro čtenáře svou mystikou smyšlené minulosti a obsaženou magií, též hraje do jisté míry svou úlohu nevysvětlitelnost a nereálnost. Dobrou živnou půdu a inspiraci pro fantasy gamebooky připravil již J. R. R. Tolkien se svými světoznámými literárními díly. Tolkien vytvořil svůj vlastní rozsáhlý svět s postavami, národy, jazykem a historií tak dokonale, že někteří dnešní čtenáři by byli schopni dušovat se o jeho skutečné existenci. Tohoto využil například Joe Dever, když vytvářel sérii *Lone Wolf*. V této fantasy sérii neváhal využít podobných technik a stvořil též zcela vlastní rozsáhlý svět s národy¹⁰⁶, jazykem¹⁰⁷, mapami světa^{108 109} a chronologickou minulostí imaginárních zemí¹¹⁰.

¹⁰⁴ MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X. s. 187.

¹⁰⁵ Tamtéž. s. 188.

¹⁰⁶ [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/well/geoenc.html>>

¹⁰⁷ [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/well/giakdict.html>>

¹⁰⁸ [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/maps/polit-s.jpg>>

¹⁰⁹ [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/maps/polit-j.jpg>>

¹¹⁰ [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/well/time.html>>

Otomar Dvořák sdílí identický názor:

„Autor si podle osvědčeného Tolkienova vzoru vytvořil fiktivní pohádkovou zemi Sommerlund (přiložena je i orientační mapka) a naplnil ji fiktivními dějinami boje mezi dobrem a zlem.“¹¹¹

Je už jen otázkou, zda Otomar Dvořák měl tehdy ponětí o existenci dalších dílů série, protože Sommerlund je v celém rozsahu jen jedna země, jeden stát, součást celku – fiktivního světa Magnamundu.

Antiutopie, dystopie – Žánr fantastické literatury, který „projektuje možná rizika budoucího vývoje“¹¹². Antiutopický SF příběh popisuje hypotetickou společnost (civilizaci), která je horší než naše současná“¹¹³. Antiutopie má především za cíl varovat a zapůsobit na čtenáře tak, aby se zamyslel nad důsledky možného vývoje naší vlastní společnosti.

Při pátrání po výskytu antiutopické tematiky jsem se opřel o vzorek devíti SF titulů edice *Fighting Fantasy*, které byly podrobeny detailnímu náhledu. Bylo tak objeveno následující:

Dva tituly neobsahovaly antiutopické tendence vůbec. Pět titulů byly žánrově vymezeny jiným způsobem, ale obsahovaly antiutopickou myšlenku jakožto projev nesplněného poslání v případě neúspěchu hráče-čtenáře. V praxi se jedná o motiv následné nadvlády jedince či organizace nad světem, čímž by se myšlenka antiutopie teprve rozvinula, příchozí realita by byla horší než současná.

Dva tituly lze označit za projev antiutopismu¹¹⁴ v gamebooku zejména díky prostředí, do kterého je umístěn děj. Jedná se o svět v budoucnosti na planetě Thalos, kde se kloubí moderní robotická technika obyvatel s výskytem pravěkých ještěřů – dinosaurů. Těžká robotika je zde používána k pasení pravěkých ještěřů, kteří jsou chováni pro farmářské účely. Neméně důležitým prvkem k předchozímu je přítomnost nepřátelské rasy Karosseanů, kteří naplánovali útok na lidskou rasu v podobě spavé nemoci. Ta má zotročit veškeré ostatní obyvatelstvo na planetě Thalos. Právě v této chvíli nadvlády se Thalos stává „horším světem“.

¹¹¹ DVOŘÁK, Otomar. *Chcete být statečným hrdinou?*. Labyrint revue. Praha: Labyrint 1993. ročník III. č. 4. s. 18. Jde o recenzi gamebooku Lone Wolf: Útok ze tmy od Joe Devera.

¹¹² MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X. s. 666.

¹¹³ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN: 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 29.

¹¹⁴ Gamebooky nejsou stejně jako mnohá SF a fantasy díla žánrově přesně vymežitelné, spíše se jedná o projevy a kombinování. U gamebooku bych toto označil za míšení nebo prolínání žánrů.

Tento celek utváří antiutopický charakter světa, ve kterém se bude hlavní hrdina pohybovat¹¹⁵.

Druhý titul obsahuje antiutopii v podobě našeho světa ovládnutého mimozemskou rasou arkadianského impéria. Jako hlavní hrdina zde hráč-čtenář podniká výpravu do srdce jejich impéria, na domovskou planetu Arkadianů, aby zničil centrální počítač a osvobodil tak lidstvo z podmanění mimozemskou civilizací. Po celou dobu příběhu se pohybuje v podmanění – horším světě¹¹⁶.

*Hard science fiction*¹¹⁷ (tvrdá SF, též hardcore SF) – Původně označoval tento termín čistou SF ze *zlatého věku SF*, později se začal používat pro veškerou klasickou, tradiční SF literaturu, která se opírá o poznatky vědy (zejména fyzikálních věd).

Ačkoliv se mnohé postupy v gamebookovém SF titulu mohou na první pohled jevit jako značně vědecké, při bližším náhledu tomu tak není. Pro vyřešení zadaných úkolů, problémů či hádanek bohatě stačí základní logické operace, všímavost nebo poznatky ze samotného textu, kterých si je pouze třeba povšimnout nebo si je zapsat pro pozdější využití. Veškeré vědecké úkony a složité procedury nebo zařízení jsou popisovány tou nejjednodušší cestou:

„V transformační jednotce je tělo i výstroj přemístovaného rozloženo na částice, které jsou pak vyslány na místo určení, dané přesnými, popřípadě přibližnými souřadnicemi. Tam se částice a atomy seskupí v původní rozložený tvar – dojde ke zmaterializování. Celá procedura netrvá déle než několik vteřin, pokud je zaměření přesné.“¹¹⁸

Je tedy dostatečně jasné, že vědecké poznatky nemá smysl v gamebooku hledat, z hlediska pochopitelnosti postačí současný stav. Hard SF byla ve své oblasti literaturou zabývající se možnými vážnými problémy doby, zatímco gamebook zůstává v tomto ohledu „pouze“ hrou. Tento žánr se tedy v gamebooku vyskytovat pravděpodobně nebude, výjimky jsou samozřejmě možné, ale spíše sporadické.

¹¹⁵ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Komando robotů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-86030-47-4. Edice Fighting Fantasy.

¹¹⁶ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Vzbouřená planeta*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-29-6. Edice Fighting Fantasy.

¹¹⁷ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 29-30.

¹¹⁸ JACKSON, Steve. *Raketoplán Poutník*. 2. vyd. Plzeň: PERSEUS Publishing 1999. ISBN 80-86030-75-X. Edice Fighting Fantasy.

Cyberpunk (kyberpunk) – Cyberpunkem se označuje specifický směr moderní SF zakládající se na technicistní poetice a dynamice. Kyberpunková díla se formálně vyznačují rychle plynoucím dějem a vnitřní energií textu. Tvrdý styl a množství slangových slov v mluvě doplňuje a podepisuje celkový ráz žánru. Jako hlavní postavy volí autoři kyberpunku jedince z okraje společnosti. Ústředními tématy bývá sžití člověka s moderní technikou, zejména počítačovou a kontrast zájmů jedince a establishmentu. Příběhy se obvykle odehrávají v detailně prokreslených a přesvědčivých světech budoucnosti, často koexistujících vedle paralelního světa – matrixu, virtuálním světě počítačových dat. Typickými postavami jsou „postavy hackerů, usilujících o pokoření moderních informačních technologií, charakteristický je rovněž motiv propojení živých organismů s elektronikou a počítačovými sítěmi.“¹¹⁹

S kyberpunkem má gamebook zaměřený na SF rozhodně společné znaky. Slangové výrazy se sice do gamebooku nehodí kvůli srozumitelnosti textu, ale občas se vyskytují. Těž spád plynoucího děje je paralela více než zřejmá. Čím méně obsahuje gamebook akci a rozhodování, tím více nudí. Jako hlavní hrdina příběhu se sice hráč-čtenář nestylizuje přímo do jmenovaných postav na okraji společnosti, ale přesto je možné i zde vystopovat paralely a podobnosti. Být osamoceným jezdcem v pustině, vesmírným zabijákem, superhrdinou skrývajícím svou totožnost, revolucionářem, to do jisté míry koresponduje s jakousi separací hlavní postavy od společnosti. Moderní technika je tu společníkem na každém kroku v podobě palubních zařízení, ničivých zbraní, počítačových systémů, přenosových kabin, světelných mečů. Takovéto motivy a projevy spojují kyberpunk a gamebookovou literaturou, ale větších shod už se nedočkáme. „Matrix“, virtuální svět, nebyl dosud nikdy v gamebooku využit zejména díky vlastní složitosti ztvárnění, které se hodí spíše pro vizuální zpracování, které známe z filmového plátna.

*Sword and sorcery*¹²⁰ (meč a čarodějnictví) – Termín označuje dějové fantasy příběhy, v nichž hraje hlavní roli drama, boj a magie. Často je používán pro označení fantasy zaměřené více na děj a napětí než na myšlenky a detailnější popis fantastického světa.

¹¹⁹ MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X. s. 625.

¹²⁰ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 34.

Termín sword and sorcery se ale také někdy označuje jako upřesňující pro termín fantasy a toto vyznění koresponduje s využitím sword and sorcery v gamebookové literatuře. Z třiceti vydaných titulů vyloučíme osm titulů zaměřených na SF. Ze zbylých dvaadvaceti titulů můžeme přinejmenším osmnáct označit za spadající do žánru sword and sorcery. Jejich hlavní náplní není nijaké vyšší poslání, ani zde není nijak povyšován význam boje. Boj je pouze prostředkem pro řešení konfliktních situací. Zároveň se ve všech osmnácti titulech vyskytuje magie, a to v různých podobách – kouzelných schopnostech hlavního hrdiny a jeho protivníků, kouzelných předmětech (artefaktech) a jejich používání nebo hledání. U některých titulů je magie obsažena už v názvu – *Čaroděj z Ohňové hory*¹²¹, *Černokněžníková krypta*¹²², *Jeskyně sněžné čarodějnice*¹²³. V *Talismanu smrti*¹²⁴ se vyskytuje magický artefakt ukrývající v sobě určitou tajemnou sílu. Kapitoulou sama pro sebe by byla čtyřdílná série *Magie*, která do sword and sorcery přímo spadá.

Sword and sorcery není svázána poselstvím, jako je tomu u high fantasy, proto se hodí mnohem více pro využití u jednotlivých titulů bez návaznosti a pokračování.

*Heroic fantasy*¹²⁵ (hrdinská fantasy) – Část fantasy většinou identická se sword and sorcery. Někdy se ale od sword and sorcery liší podle obsahu – heroic fantasy je zaměřena více na boj, zatímco sword and sorcery na výskyt magie a čarodějnictví.

I heroic fantasy má mezi gamebooky svého vlastního zástupce. Tím je titul *Zápas mistrů*¹²⁶. Za normálních okolností by se jednalo o gamebook spadající svou tematikou a zařazením pod křídla sword and sorcery. Tento titul má ale něco, co všem předcházejícím schází a co ho odlišuje. Jsou to gladiátorské hry, které tvoří přibližně čtvrtinu až třetinu obsahu textu. Rozptyl je možný s přihlédnutím k různým variacím průběhu. Někdo projde gladiátorskými hrami dříve, někdo zvolí delší nebo obtížnější cestu. Hlavní a jedinou náplní gladiátorských her není nic jiného než boj, po ukončení her přichází na řadu cesta labyrintem

¹²¹ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Čaroděj z Ohňové hory*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-901706-1-7. Edice Fighting Fantasy.

¹²² JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Černokněžníková krypta*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1999. ISBN 80-86030-29-6. Edice Fighting Fantasy.

¹²³ LIVINGSTONE, Ian. *Jeskyně sněžné čarodějnice*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-37-7. Edice Fighting Fantasy.

¹²⁴ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Talisman smrti*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-02-4. Edice Fighting Fantasy.

¹²⁵ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 30.

¹²⁶ LIVINGSTONE, Ian. *Zápas mistrů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN: 80-86030-43-1. Edice Fighting Fantasy.

plným nástrah a nestvůr, které je nutno porazit, tedy opět boj. A tím se do značné míry splňuje předpoklad přiřazující *Zápas mistrů* k heroic fantasy, jinými slovy ho dostatečně odlišuje od jiných titulů. Přiřazení k žánru je opodstatněné.

*High fantasy*¹²⁷ (vysoká, vznešená fantasy) – Ani tento termín není příliš ujasněný, ale používá se často pro fantasy, která se nesoustřeďuje jen na napínavé scény a postupy pokleslejší dobrodružné literatury, ale spíše na sílu a poselství příběhu, na jeho mýtický rozměr.

Pátrat po prvcích high fantasy v dílech gamebookové literatury není snadné. Sílu příběhu nejlépe podpoří dlouhotrvající hluboké souznění hráče-čtenáře se světem, ve kterém se on sám v podobě hlavního hrdiny pohybuje. Síla příběhu závisí na individuálním prožitku hráče-čtenáře a tento prožitek zase závisí na uvěřitelnosti světu, ve kterém se pohybuje. Jakou měrou se dokáže čtenář vmísit do dění příběhu uvnitř knihy, takovou odezvu mu kniha poskytne. A teprve po tomto upřesnění se dá prokázat původní tvrzení o dlouhodobém sloučení (či empatickém vztahu) hráče-čtenáře s hlavním hrdinou. Propracované světy pohlcují mnohem více. A čím častěji se hráč-čtenář setkává se stejnými vjemy, znaky a symboly, tím více si na ně zvyká a přesouvá je do jakési sféry běžnosti, která se nachází sama v poli uvěřitelnosti a lze ji přijmout za svou. Proto se mnohem více hráč-čtenář vcítí do příběhu, jehož svět má danou minulost, přítomnost a (relativní) budoucnost, opakující se znaky (jazyk, postavy, národy, druhy). Takový příběh je náročný na rozsah, a proto se u gamebooků jedná v tomto případě především o série s návazností.

Typickým příkladem je *Lone Wolf* se svým vlastním uměle vytvořeným světem, národy a historií. Pokud absolvoval hráč-čtenář pouze některý díl, má šanci jen na prožitek, který dokáže poskytnout právě tento díl. Pokud ale postupuje sérií posloupně, stává se součástí celku historie světa Magnamundu s pocitem, že historii současně vytváří. Prožitek je mnohem mocnější. Tuto sílu jednoty světa podporuje také poselství příběhu, které se v sérii *Lone Wolf* vyskytuje. Celá série se zakládá na boje *dobra proti zlu* a odlišuje high fantasy od sword and sorcery, kde hlavní postava nemusí být kladná. *Lone Wolf* je rytířem řádu Kai, jako jediný přežil masakr v klášteře, který naplánovali *Temní páni*. *Lone Wolf* reprezentuje dobro, zlo je prezentováno spolkem *Temných pánů*, kteří se snaží podmanit si sousedící státy a později celý svět. Pro high fantasy je typické, že hlavní postava ovládá nějakou dovednost,

¹²⁷ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 30.

později objevené magické schopnosti, nebo je předurčena vykonat významný čin. V případě *Lone Wolfa* se splňují všechny tři znaky high fantasy – speciální dovednosti nabyté v klášteře jsou vybírány na začátku každého dobrodružství hráčem-čtenářem a pomáhají při průchodu dobrodružstvím, magii zde zastupují *Kameny vědění*, v nichž je ukryta moudrost řádu Kai. Významným činem je předurčení hlavního hrdiny ke zničení *Temných pánů* a znovuoobnovení slavného rytířského řádu. V každém gamebooku je mu připomenuto toto proroctví. Po absolvování většího počtu dobrodružství *Lone Wolfa* nabývá hráč-čtenář pocit, že je jeho hlavní postava ve světě Magnamundu legendou.

Horror (též horor) – „*Žánr populární literatury zaměřený na vyvolávání pocitů hrůzy, strachu a napětí.*“¹²⁸

Horror je příběh, který má ve čtenáři vyvolávat pocity hrůzy, strachu, úzkosti a s nimi spojeného napětí. Horrovy mohou být jednak realistické, jednak nadpřirozené (v takovém případě se řadí k fantastické literatuře). Realistické horrovy mohou být časově zasazeny do minulosti, přítomnosti i budoucnosti, zdrojem napětí a původcem strachu je ale reálná bytost – člověk, zvíře, hmyz, též choroba a epidemie. Nadpřirozené se mohou také časově zařadit do všech období, ale liší se tím, že původce strachu je někdo či něco nereálného, nadpřirozeného, mýtického nebo mystického původu. Na rozdíl od SF nebo fantasy není horor definován obsahem, ale estetikou. Velký důraz je kladen na adekvátní prostředí vytyčené za hranicemi běžného žití. Horrovy se odehrávají na tajuplných opuštěných místech – v temných ruinách, sklepeních, opuštěných domech, hradech, hřbitovech. Netradičně třeba v běžném pracovním prostředí během noci. Hororové prvky můžeme často vysledovat ve spojení s fantasy příběhem nebo u science fiction. Mezi archetypální postavy žánru se řadí „*upír, monstrum, vlkodlak, šílený lékař, zombie, démon, duch. Nověji také psychopat, zlé dítě, antikrist apod.*“¹²⁹

Horror je velice specifický žánr, jeho prvky a projevy se v gamebooku složitě odhalují. Teoreticky se dá říct, že napětí z četby a hraní gamebooku se dá označit za hororové buď zcela, nebo vůbec. Málokdy se totiž stane, že by se při čtení a hraní gamebooku vznikl tak intenzivní pocit strachu, že by některý titul byl vyloženě strašidelný a hororový. Napětí

¹²⁸ MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X. s. 253.

¹²⁹ Tamtéž. s. 253.

z očekávání, co bude následovat, doprovází sice při každém otočení na další odkaz, ale není dostatečně intenzivní, aby vyvolalo tísnivé pocity. Toto je způsobeno především hráčem-čtenářem samotným v závislosti na fragmentarizaci příběhu do odkazů. V knize, která ho svým příběhem a dějem strhne, dělí od možného přerušení napětí větší úsek – odstavec, podkapitola, kapitola. Narozdíl od gamebooku si může autor knihy se čtenářem více pohrát a tyto úseky naopak využít pro zvýšení napětí nebo pro uklidnění děje. Autoři gamebooků tuto možnost nemají, u nich se způsob utváření napětí liší. Jsou vázáni formou rozdělení větvených dějových linek do odkazů a využívají momentu překvapení a uklidňování napětí při otáčení na ně. Tím je vysvětlen spíše rozdílný postup autorů beletristických knih a autorů gamebooků při ztvárnění napětí. Existují gamebookové publikace, které by se daly zařadit žánrově k horroru.

Jednou z nich je *Pekelný dům*¹³⁰ z edice *Fighting Fantasy*. Toto dílo přesně odpovídá žánrovému vymezení. Děj se odehrává v současnosti nebo nedávné minulosti a je zasazen do prostředí strašidelného domu – panství hraběte Droma, který je zároveň černým knězem Kelnozem. Gamebook samotný se od ostatních odlišuje právě v jedné podstatné věci, a tou je strach – strach jako samostatný údaj při hře, jako vlastnost s proměnlivými hodnotami. Pokud hráč-čtenář překročí maximální povolenou výši strachu, jeho cesta skončila, hlavní postava zemřela na následky vyděšení. V *Pekelném domě* se vyskytují zmíněné archetypální postavy a i mnoho jiných. Cestou může hráč-čtenář narazit na *hrbáče, zombii, pekelného démona, ducha v ženské podobě, bezhlavého rytíře, neviditelného, ghůla, kostlivce, poltergeist, uctíváče ďábla, upíra, oběšence*. Osamělé sídlo je dobře zvoleným prostředím pro uplatnění hororových ambic. Rozsáhlý dům má mnoho pokojů, také podzemní struktury nejsou výjimkou. V *Pekelném domě* se nacházejí tajemné katakomby a tajné místnosti, do kterých se hlavní hrdina dostává. Způsob vstupu do místností se zde odlišuje od běžného otevírání nespécifikovaných dveří – vchody do pokojů jsou označeny jmenovkami, a tak vybere hráč-čtenář podle názvu, do kterého pokoje jako hrdina vstoupí. Tyto názvy v něm mají předem zvyšovat napětí a jednoduchý princip je skutečně dobře využit. Hráč-čtenář se setkává na dveřích s nápisem *Diabolův pokoj, Satanův pokoj, Azazelův pokoj, Belialův pokoj, Abaddonův pokoj* atd. Pokud zná název pokoje, pracuje mnohem více jeho fantazie a představuje si, s čím strašidelným se v pokoji může setkat. A představivost je jedním z pilířů horroru. Pro příkladnost byly vybrány dvě ukázky z *Pekelného domu*, dva odkazy se smrtí hlavního hrdiny. Shodou okolností se jedná o setkání se stejným protivníkem, ale při jiném postupu:

¹³⁰ JACKSON, Steve. *Pekelný dům*. 2. vyd. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-86030-40-7. Edice *Fighting Fantasy*.

„Když klesneš k zemi, tato nestvůra z pekla k tobě přistoupí a rozdrtí tě kopyty, která jsou podobná kozím. Porazil jsi hraběte Droma, ale ne PÁNA...“¹³¹

„Pekelný démon k tobě přistoupí a zaútočí na tebe svými drápy; chytí tvou paži takovou silou, že ji zlomí. Vykřikneš a chytíš se za poraněnou paži, nyní nepoužitelnou v boji. Ale tvá bolest netrvá dlouho. Nemůžeš už dělat nic, abys porazil tuto nepozemskou příšeru. Boj a tvůj život zakrátko skončí...“¹³²

Mezi těmito dvěma citacemi je rozdíl v postupu autora při vyvolávání pocitu hrůzy. První informuje o tom, jakou konkrétní smrtí je dobrodružství ukončeno. Naturalistický popis výjevu, známý ze splatterpunkových děl, se zde nevyskytuje, ale přeci jen má hráč-čtenář povědomí o nechutném rozdrčení hrdinova těla. Představuje si v mysli konkrétní chvíli. Druhá citace pracuje mnohem více se scénou nadcházející a v textu nevyjádřenou. Chvilí, kterou si hráč-čtenář v děsu domýšlí. Život zakrátko skončí. Jakým způsobem? Roztržením, zakousnutím, postupným lámáním dalších končetin, stažením z kůže? U tohoto odkazu bude pracovat fantazie více. Samotný titul čerpá v mnohém z hororové tematiky, ale je nutno přiznat, že jen těžko dosáhne kvalit hororové beletrie. Ztvárňovat násilí a hrůzostrašnost totiž není hlavním cílem gamebooku. Tím je zprostředkovat hráči-čtenáři prožitek z účasti na příběhu. Vsugerovat pocit strachu hráči hry je mnohem složitější než vsugerovat ho pouhému čtenáři knihy. Nejagresivněji vyhlížejícím objektem strachu, jaký se v *Pekelném domě* vyskytuje, je oběšenec za oknem a bezhlavý rytíř, kterému kape z useknuté hlavy krev. Je to jeden z mála příkladů, kdy je o krvi v textu vůbec zmínka. *Pekelný dům* se řadí spíše ke konzervativnímu hororovému titulu, co se scénické hrůzy týče.

Českou tvorbu zastupuje mezi hororovými gamebooky *Zeleva dobrodružství – Zlodhův hrad*¹³³. Celý příběh se od začátku ubírá cestou mrazivého tajemna, s jakým je popisován prolog. Příběh je zasazen podle názvu do tajuplného hradu, o kterém se vypráví, že je v něm ukryt poklad a lidé, kteří vstoupili, se již nikdy nevrátili. Tento námět je tak trochu pohádkový, ale provázen temnějším prostředím a chmurným autorovým stylem se mění v ucelenou atmosféru neustálé úzkosti. Prostředí je tedy hororovému žánru vyhovující. Výskyt archetypálních postav není rozsáhlý, jako tomu bylo v *Pekelném domě*. Setkáme se zde několikrát se *zombii* a dalšími nepřáteli jsou spíše reálné postavy – *rytíři*, *bandité*,

¹³¹ Tamtéž. Odkaz č. 180.

¹³² Tamtéž. Odkaz č. 52.

¹³³ KEJKLÍČEK, Libor – PAVEL, Libor. *Zeleva dobrodružství: Zlodhův hrad*. Ostrava: Dech draka 1995. ISBN 80-901920-0-9

pavouci, medvěd apod. Přítomnost těchto bytostí mně vede k závěru, že *Zlodhůd hrad* je více realistickým hororovým gamebookem než *Pekelný dům*. Zpestřením titulu jsou paradoxně odkazy textu, kde hráč-čtenář zvolil špatně a narazil na smrt. Ty jsou vyvedeny v nezvyklé formě rýmovaných dvojverší (s jednoduchým rýmem a,a) a podtrhují strašidelnou atmosféru příběhu. Rozhodně je to zpracování netradiční, efektivní a v jistém smyslu i humorné:

„*Když se hlava s kamenem sťukne,
kámen vydrží, lebka pukne.*“¹³⁴

„*Poklad velký chtěl sis odnést do dáli,
hlava tvá teď spolu s ním se kutálí.*“¹³⁵

„*Díky té své chamtivosti neutečeš smrti,
umrlec ti hrozným stiskem žebra na prach drtí.*“¹³⁶

4.3 Využívané motivy

*Android*¹³⁷ (z řeckého *andros* – podobný člověku) – Android je jedna z umělých bytostí vytvořená člověkem a obývající imaginární realitu SF. Bývá definován jako umělá bytost organického původu, zatímco pojem robot se váže k umělým bytostem vytvořeným mechanicky. Hranice mezi androidem a robotem je tak nezřetelná, že ji někteří autoři vůbec nerespektují. Podstatnější je rozdílný vztah mezi lidmi na jedné straně a roboty či androidy na straně druhé. Zatímco roboti jsou téměř jednoznačně považováni za člověku podřízené, organický původ androidů je pro řadu autorů příležitostí k moralizování na téma práva lidí zotročit si jiné bytosti. Podle posledních snah rozlišit důkladně mezi androidem a robotem se stanovuje, že za androida se považuje umělé stvoření humanoidního vzhledu, tedy s polidšťující podobou a tvary, robotem se pak stávají všechna ostatní mechanická stvoření. Už to, že android se označuje jako bytost, je značně „polidšťující okolnost“.

¹³⁴ Tamtéž. Odkaz č. 243.

¹³⁵ Tamtéž. Odkaz č. 234.

¹³⁶ Tamtéž. Odkaz č. 64.

¹³⁷ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 126-127.

Postava androida v gamebooku nijak nevybočuje z kolejí, které mu byly určeny definicí, ale žádného moralizování na téma zneužívání a zotročování androidů se hráč-čtenář nedočká. Androidi plní právě takové funkce, ke kterým byli jako postava SF literatury stvořeni. Těmi jsou pomocné práce, funkce v bezpečnostních systémech – strážní androidi, kontroly, recepční, číšníci a podobné typy vedlejších postav. V částech textu, které souvisejí s bojem, má android velké zastoupení. Často je hlavnímu hrdinovi protivníkem, kterého je třeba zničit. Proto jsou úlohy androidů veskrze epizodní. A to doslova, protože málokdy se stane, že by úloha androida přesáhla délku právě jednoho odkazu v gamebooku. Výjimečná je ale rozmanitost podob androidů, protože se zdaleka v gameboocích nevyskytuje pouze android humanoidního typu. Lze nalézt i androidy animálního typu, tedy se zvířecí podobou, která není sice běžná, ale přesto se stále jedná o androida, pokud je tělo pokryto živou tkání, tedy například i srstí. Takovým je *Androform*, čtyřnohý android podobný psovi, pokrytý srstí. I tento zástupce androidské fauny má ale v gamebooku stejnou funkci jako jiní androidé – je to hlídací android-pes, určený pro obranu, a je nutno s ním bojovat pro další pokračování v příběhu¹³⁸.

Zajímavé epizodní využití androida se podařilo v díle *Vesmírný zabiják*, kde je android vtipně použit jako předmět směny. Hlavní hrdina nabídne hlavu mluvícího androida-číšníka domorodému národu, jehož příslušníci jsou jím natolik uchvázeni, že ho vymění za součástku zdobící vrchol jejich totemu, o kterou hráči-čtenář jako hlavnímu hrdinovi jde.¹³⁹

*Kosmické cesty*¹⁴⁰ (z řeckého kosmos – řád, svět) – Kosmické cesty byly považovány za hlavní náplň SF, a když nastala éra skutečných letů do vesmíru, objevila se otázka, zda SF nepřišla o své místo na slunci. Toto téma zůstává nadále jedním z nejvýraznějších poznávacích znamení SF.

Kosmické cesty jsou často ztvárňovaným motivem na pozadí příběhů. Jsou doprovodným motivem k hlavní dějové lince. Na rozdíl od jiných SF titulů se v gamebookové literatuře nezaměřují autoři na samotné kosmické cesty a jejich průběh, ale používají jich už jen k meziplanetární dopravě. Tato doprava vesmírem pomocí různých vesmírných lodí, raket a dalších dopravních prostředků je pro autory zcela běžná a není na ni kladen žádný zvláštní

¹³⁸ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Ketherské bratrstvo*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-17-2. Edice Fighting Fantasy. Odkaz č. 301. Odkaz č. 184.

¹³⁹ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Vesmírný zabiják*. 2. vyd. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-86030-42-3. Edice Fighting Fantasy. Odkaz č. 16. Odkaz č. 242.

¹⁴⁰ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 143-145.

důraz. Gamebook, který si bere motiv kosmických cest větší měrou za své, je *Raketoplán Poutník*¹⁴¹ z edice *Fighting Fantasy*. Další zmínky o kosmických cestách a letech najdeme i v jiných titulech – *Vesmírný zabiják*¹⁴², *Ketherské bratrstvo*¹⁴³ a *Vzbouřená planeta*.¹⁴⁴ Příkladem série, která z motivu kosmických cest vychází, jsou *Space Hawks* Edwarda Packarda.

*Kyborg*¹⁴⁵ – Termín vznikl stažením anglického sousloví cybernetic organism (česky kybernetický organismus). Označuje se jím stav pevného spojení člověka či jiného živého organismu s mechanickým zařízením nebo strojem, které využívá principu zpětné vazby a umožňuje tak člověku (organismu) vykonávat činnost, jíž by jinak nebyl schopen. Kyborg dokáže vyvinout mnohonásobně větší sílu než člověk, může být mnohem rychlejší, spotřebovává při práci méně kyslíku, snášet nižší teploty a podobně. V moderní SF, zvláště v kyberpunku, se často vyskytuje motiv kyborga vzniklého spojením člověka s počítačem. Nastává tak situace, kdy naopak člověk nahrazuje umělé inteligenci počítače chybějící schopnost pohybu. Impuls k inovaci „kyborgovské“ SF přineslo rozšíření nové, tzv. vysoce technické medicíny, která klade důraz na využívání bioniky a implantaci náhradních dílů mechanického původu do lidských organismů.

Kyborg je postava přímo související s kyberpunkovým žánrem. Kyborga též nalezneme v některých gamebookových dílech. Jeho nejvýraznějším zástupcem zde je záporná postava pojmenovaná *Titanový kyborg* (vl. jménem Vladimír Utošský), vyskytující se v titulu *Najdi SMRT*¹⁴⁶. Tato postava prostupuje jako protivník celým dílem, ač není prakticky vůbec přítomna v jednotlivých epizodách, hráč-čtenář se o ní a jejím jednání dovídá jen pomocí útržkovitých zpráv a indicií, pomocí kterých pátrá vyšetřující superhrdina po *Titanovém kyborgovi*. Toto má přesné opodstatnění vzhledem k uplatňovanému hernímu systému a žánrovému zařazení kombinujícím SF s komiksem a detektivkou.

¹⁴¹ JACKSON, Steve. *Raketoplán Poutník*. 2. vyd. Plzeň: PERSEUS Publishing 1999. ISBN 80-86030-75-X. Edice *Fighting Fantasy*.

¹⁴² JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. 2. vyd. *Vesmírný zabiják*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-86030-42-3. Edice *Fighting Fantasy*.

¹⁴³ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Ketherské bratrstvo*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-17-2. Edice *Fighting Fantasy*.

¹⁴⁴ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Vzbouřená planeta*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-29-6. Edice *Fighting Fantasy*.

¹⁴⁵ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 145-146.

¹⁴⁶ JACKSON, Steve. *Najdi SMRT*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-22-9. Edice *Fighting Fantasy*. s. 1. s. 7.

*Mimozemšťané*¹⁴⁷ – Hypotetické formy života nepozemského původu. V SF literatuře jedno z nejčastěji ztvárňovaných témat. Názor na existenci mimozemských bytostí a civilizací se rozvětvoval na mnohé teorie počínaje civilizacemi inteligentními nepřátelskými přes inteligentní nepřátelské a konfliktní až do neinteligentní formy života. Konfliktní pojetí souviselo s motivem vesmírných válek.

Otázkou je, které postavy se ještě dají u postav v SF gamebooku považovat za mimozemšťany? Někdy není ani hlavní postava biologicky jasně definována. Hráč-čtenář neví, zda on sám neztvárňuje postavu mimozemského původu. U některých děl si je naopak jist, že je člověk nebo humanoid, pokud je to v textu výslovně uvedeno. V jiných titulech se naopak jasně uvádí, že je příslušníkem mimozemské rasy a jeho úkolem je zkoumat nebo ochraňovat vlastní, pozemský či jiný svět. V takových titulech rozhodně hráče-čtenáře zajímá jeho fyzická podoba, vlastnosti a dovednosti. Ve vedlejších úlohách jsou postavy mimozemšťanů často využívány jako protivníci, ať už jednotlivě nebo jako nadřazená rasa, která si chce podmanit lidstvo. Hlavní postavu mimozemšťana může ztvárnit hráč-čtenář například v sérii *Earth Inspectors (Vesmírní inspektori)*. Protivníky jsou mimozemšťané např. v gamebooku *Vzbouřená planeta*¹⁴⁸.

*Mutant*¹⁴⁹ (z latinského mutare - měnit) – Mutant je organismus či jedinec, který se v důsledku mutace odlišuje v podstatných rodových znacích a vlastnostech od svých rodičů nebo jedinců svého druhu. Svěbytným typem mutanta je v podstatě jakýkoliv superman.

Zástupců postavy mutanta lze nalézt v gamebooku dostatek. Stačí si vzít pod drobnohled některé hlavní postavy, které v různých dílech hráč představuje. Jak praví definice, svěbytným typem mutanta je i každý superman, protože jeho tělo nějakou mutací (genetickou apod.) v jistém životním okamžiku prošlo. Taková chvíle se může různit – některé mutace probíhají už při početí plodu, některé po narození, jiné jsou nabyté ozářením, vlivem radiace, kousnutím cizokrajného hmyzu, setkáním s mimozemskou rasou a mnohými dalšími způsoby. Nejčastější výskyt mutantů je v SF gamebooku v roli protivníka. Do role

¹⁴⁷ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 148-149.

¹⁴⁸ JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Vzbouřená planeta*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-29-6. Edice Fighting Fantasy. s. 7-13.

¹⁴⁹ NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 149-150.

supermana se zvláštními schopnostmi a strastmi rozdvojeného života se dostáváme v gamebooku *Najdi SMRT*¹⁵⁰.

Katastrofa – Katastrofické příběhy popisují situaci nepříznivého vývoje životních podmínek. Většinou se uplatňuje v žánru SF. Autoři katastrofických příběhů utváří různé scénáře s důsledky katastrofy, např. zánik lidstva. Původ může být různý – epidemie, přírodní katastrofa, útok mimozemské civilizace, smrtící vynález. Specifickou formou jsou příběhy post-katastrofické, které se zaměřují na situaci období po katastrofě.

Takovýmto post-katastrofickým dílem je *Fantom ulice*¹⁵¹, který se zabývá situací na planetě po zdecimování zbloudilým smrtícím virem. Ze světa se stává nekonečná pustina a lidé přežívají jen v hrstce opevněných měst, nebo projíždějí krajinou jako bandité. Úkolem hlavní postavy je dovézt do domovského opevněného města nádrž s palivem z ropné rafinerie.

*Robot*¹⁵² – Původní význam „umělá bytost stvořená člověkem ke zdařilému napodobování jeho funkce“ ustoupil novému významu „automaticky pracující strojní zařízení, které nahrazuje člověka všude, kde to podmínky vyžadují a dovolují“. Robot je mechanického původu, spíše zařízení strojní. Od strojů se ale liší možností motoriky, většina robotů se pohybuje samovolně, vlastním pohonem.

Robot se stal nedílnou součástí SF literatury. SF gamebooků, ve kterých se robot vůbec nevyskytuje, bude nízký počet. Robot v nich má totiž své pevné místo coby protivník, pomocník nebo transport. V edici *Fighting Fantasy* nenalezneme postavu robota v jednom jediném titulu z devíti publikovaných SF, a to v post-katastrofickém gamebooku *Fantom ulice*.

*Superman*¹⁵³ (z angličtiny – nadčlověk) – Termín anglo-americké SF, označuje vyšší vývojové fáze člověka jako druhu. Superman je v podstatě přirozený mutant, nadaný mnoha fyzickými i duševními schopnostmi.

¹⁵⁰ ¹⁵⁰ JACKSON, Steve. *Najdi SMRT*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-22-9. Edice *Fighting Fantasy*. s 1. s. 14.

¹⁵¹ LIVINGSTONE, Ian. *Fantom Ulice*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-11-3. Edice *Fighting Fantasy*.

¹⁵² NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H). s. 156-157.

¹⁵³ Tamtéž. s. 159.

Superman je postava nejtypičtější pro komiks. V gamebookové literatuře lze přesto také najít jejího zástupce. Je jím např. Stříbrný rytíř v *Najdi SMRT*, který má ale jen omezené nadlidské schopnosti, a to ty, které si hráč-čtenář před začátkem dobrodružství zvolí z nabízených možností. Toto je superman nově vytvořený přesně pro potřeby příběhu. V jiných gameboocích se setká hráč-čtenář se superhrdiny, kteří již existují na filmovém plátně nebo v komiksech – *Superman*¹⁵⁴, *Supergirl*¹⁵⁵, *Justice League*¹⁵⁶, *Batman*¹⁵⁷. Komiksové nakladatelství Marvel¹⁵⁸ vydalo v USA gamebook téměř pro každou postavu supermana, kterého má licenčně ve vlastnictví. Série byla nazvána *BattleBooks*. Vydává se od roku 1998 a v plánu je vydání pětadvaceti titulů. Doposud jich bylo vydáno dvacet dva.

¹⁵⁴ HELFER, Andrew. *Superman: The Man of Steel*. United States: Simon & Schuster 1983. ISBN 06-714746-3-4

¹⁵⁵ HELFER, Andrew. *Supergirl: The Girl of Steel*. United States: Simon & Schuster 1984. ISBN 06-714756-6-5

¹⁵⁶ FLEMING, Robert Loren. *Justice League of America*. United States: Simon & Schuster 1984. ISBN 06-714756-7-3

¹⁵⁷ WENK, Richard. *Batman: The Doomsday Prophecy*. United States: Simon & Schuster 1986. ISBN 06-716831-2-8

¹⁵⁸ Marvel Comics je společnost založená v roce 1939 (jako Timely Publications) Martinem Goodmanem, vydavatelem tehdejších pulp magazínů. Orientovala se na komiksovou tvorbu. Pod jejími křídly vzniklo mnoho známých komiksových hrdinů jako Captain America, Spider-Man, X-Men, Daredevil, Hulk, Iron Man atd. Právě tito a mnoho dalších se objevili v jednotlivých gamebookových publikacích série Battlebooks.

5. Stručná komparace českých a zahraničních děl

Mnoho poznatků při porovnávání různých děl vycházelo z předcházejících kapitol. Možná by se hodilo je připomenout, ale cílem kapitoly věnované stručnému srovnání je poukázat na další množství společných znaků, rozdílů a možnost ovlivnění české scény gamebookovou literaturou zahraniční.

Po podrobnějším prozkoumání velkého počtu gamebooků jsem zjistil, že struktura propojení textových odkazů v gameboocích vykazuje určité odlišnosti. Nalezl jsem dva druhy tohoto jevu.

Prvním druhem je *cyklická návaznost odkazů*. Pro hráče-čtenáře to znamená, že může nastat situace, kdy se v příběhu neustále pohybuje v kruhu u odkazů, u kterých už se dříve vyskytl. Důvodem může být, že pro postup dále potřebuje vlastnit konkrétní předmět nebo znát informaci, kterou prozatím po cestě minul. Proto se musí vracet, aby získal, co mu k postupu schází. Mnohem dokonalejší jsem shledal druh *lineární návaznosti odkazů*. Ta je z pohledu hráče-čtenáře mnohem atraktivnější, protože se pravděpodobně nestane, že by navštívil stejný odkaz dvakrát. Pokud se tak stane, je to určitě záměrem autora (nebo tiskovou chybou – publikace s takovými tiskovými chybami existují). Představa lineárního vzhledu vyplývá ze struktury příběhu. Na výběr má hráč-čtenář standardně dvě až tři možnosti, připočte odkazy, ze kterých pokračuje dále jen jednou možností a představí si linku, po které se pohybuje. I když je zde velká míra větvení děje, v praxi postupuje neustále po prodlužující se čáře. Ta se výběrem klikatí, ale stále pokračuje dále. Nikdy sama sebe nezkrříží, jak je tomu u druhu cyklického. Tyto dvě struktury propojení textových odkazů nepovažuji za vlastní typy gamebooků, pouze za dvě možnosti postupu autorů. Nepřímo souvisí se třemi typy dle herního systému. Cyklická forma se uplatňuje nejvíce v gameboocích *Which Way books* bez pravidel. Lineární forma má největší využití u *Role-Playing Gamebook* a *Adventure Gamebook*. Protože české gamebooky jsou vytvořeny převážně jako *Adventure Gamebook*, uplatňuje se u nich nejvíce forma lineárního postupu. Cyklická forma se objevuje s epizodním využitím v některých dílech až v rámci lineární formy jako herní hříčka pro nachytání čtenáře (*O Norikovi*).

U zahraničních titulů je poměrně vyrovnané procento počtu existujících gamebooků prvního (*Which Way books*) a třetího typu (*Adventure Gamebook*). Vysvětlení je nasnadě. První typ je nejsnáze hratelny, přístupný nejširší vrstvě hráčů-čtenářů. Dalo by se dokonce říct, že prostřednictvím tohoto typu se dostávali mnozí čtenáři k hrám. Třetí typ je určen pro

více zasvěcené, ale obyčejný čtenář se do něj také může pustit a stát se rovnou měrou i hráčem, má-li potřebné nadšení a projevuje zvědavost. Druhý typ (*Role-Playing Gamebook*) není pro širokou vrstvu natolik atraktivní. Nutnost externích manuálů a znalosti RPG není záležitost pro běžného čtenáře, ale pro zasvěcené fanoušky. Z toho důvodu jsou celkové počty publikací s tímto herním systémem nižší. Obecně platí, že konkrétní herní systémy (pravidla, průvodní listiny atd.) úspěšných sérií se přímo přebíraly pouze s formálními úpravami.

Jak je na tom česká scéna v porovnání se zahraničím ve svých počátcích? Pozoruhodným faktem je například vydání *Kosmické hlídky* v roce 1991, kdy vychází ve Spojených státech amerických první díl *Space Hawks*. Oba tituly jsou provedeny v komiksovém zpracování, oba spojuje motiv kosmické hlídky. Na první pohled je tu značná podobnost námětu. Otázkou je, zda mohla mít Ljuba Štíplová možnost seznámit se se *Space Hawks*, nebo je podobnost čistě náhodná. České vydání neexistuje a slovenské přišlo na náš trh až v roce 1992¹⁵⁹. Odpověď může prozradit jediné autorka sama.

České gamebooky, které vycházely samostatně, obsahovaly jinou variantu než přebírání herního systému za zahraničních publikací. Jejich autoři vytvořili vždy svá vlastní pravidla a soubojové systémy. Tím se jednotlivá díla od sebe odlišují, ale zároveň vzniká veliká nejednotnost a složitost herního systému u typu *Adventure Gamebook*. Není nezajímavé, že čeští autoři doposud nevyužili v žádné publikaci typ *Role-Playing Gamebook*, který by se v návaznosti na RPG dal využít u *Dračího doupěte*, české variace *D&D*.

Jednotnost systému přišla u českých zástupců až se sérií *Fighting Fantasy Second Age : Negart Group*. Autorská dvojice Zbyněk Dach a Václav Kroc se nechala plně inspirovat již existující formou. Celý dobře zpracovaný herní systém převzali od *Fighting Fantasy* a nepřímě tak na něj navazují. Inspiraci našli i po stránce vzhledu gamebooku. Struktura knihy v podstatě kopíruje světově proslulé zástupce série. Pravidla se neliší, dokonce i ilustrace jsou vytvořeny v podobném duchu. Jedinou výjimkou je grafická podoba průvodní listiny.

Ilustrace jsou také jedním z možných pohledů na komparaci, ale teorie o využití ilustrací by obsáhly prostor pro celou další práci, proto se věnuji jen základním vyvozeným poznatkům.

Jedny z nejranějších gamebooků – *Tracker Books* – na ilustracích přímo stavěly herní systém. I Edward Packard je už od začátku využíval ve svých sériích. Ilustrace doplňují text, podporují fantazii hráče-čtenáře, upřesňují mu někdy situaci, pomáhají s rozhodnutím. To je

¹⁵⁹ PACKARD, Edward. *Vesmírní sokoli: Rychlejší ako svetlo*. Bratislava: Davay Publishing 1992. ISBN 80-85219-15-8, 80-85219-15-9

příklad ilustrací, které se objevují v přímé návaznosti na text – spodobují vyobrazení konkrétního děje. Také mapy jsou dobrým pomocníkem. V žádném díle série *Lone Wolf* nechybí nikdy na prvním dvojlistu v gamebooku mapa té části světa, ve které se bude hráč-čtenář během příběhu pohybovat. Jiným druhem ilustrace jsou bludiště, hádanky a rébusy. Ty jsou ozvláštněním někdy až stereotypního otáčení na odkazy. Hádanky mají většinou podobu číselné tabulky, do které musíte logikou doplnit číslo. Výsledek je pak odkaz, na který máte otočit. Pokud následující text nedává smysl, je odpověď chybná.

Bludiště jsou zpestřením v gameboocích pro děti. Nalezneme je v titulech s náměty počítačových her, pohádkových postav apod. Konkrétním příkladem jsou *Nintendo Adventure Books*. Tato série má základ ve hře *Mario Super Bros* z herní konzole Nintendo a počítačů.

U ryze českých zástupců je vše jinak. Ilustrace na obálce gamebooku je vždy samozřejmostí, ale vnitřní ilustrace v knize nejsou vůbec pravidlem. Nepočítám samozřejmě *Kosmickou hlídku*, která jakožto komiks na ilustracích staví. Též nepočítám drobné ilustrace mezi textem, které nemají s textem souvislost větší než žánrovou. V zahraničních gameboocích není výjimkou, když je ilustrace přes celou jednu stránku uvnitř gamebooku (*Fighting Fantasy*, *Lone Wolf*, *GrailQuest*). Můžeme se setkat i s ilustracemi na celou dvojstranu (*Lone Wolf*). Ilustrace takového rozměru v českém gamebooku scházely, dokud nespátřil světlo světa první díl ze série *Fighting Fantasy Second Age : Negart Group*. Může to být dáno i tím, že první české gamebooky byly svým principem připodobňovány k tzv. textovým hrám¹⁶⁰ (obecně se mezi hráči ujalo označení „textovky“), které se hrály na starých počítačích, a proto čeští autoři věnovali pozornost především textu. Nejznámější českou textovou hrou je *Arabela*¹⁶¹ na motivy známého českého televizního seriálu. Rozdíl mezi textovkami a gamebooky je patrný. Textovky jsou pouze záležitostí elektronické hry na počítači, knižní podobu nemají. Nemohou být považovány za zdroj inspirace gamebooků, protože počítačová éra se ve světě rozvinula až mnohem později. Gamebooky vznikají především v knižní podobě, která může být převedena do elektronické.

¹⁶⁰ Viz Textovkářův ráj – české a slovenské textovky na internetu - webová stránka pro fanoušky textovek s mnoha stažitelnými hrami [online ke stažení] URL <<http://www.textovky.cz/>>

¹⁶¹ Arabela [online ke stažení] URL <<http://freehry.doupe.cz/recenze/arabela/>>

Závěr

Gamebook je jedinou literární formou, která v sobě kombinuje herní principy s prozaickým textem. Jeho vznik inspirovaly literární experimenty a deskové hry, velmi významně pak vznik RPG her. Pokusil jsem se naznačit vývoj herních knih. Představil jsem zásadní tituly z jejich historie a zjistil, že obraz dnešního gamebooku nevznikl naráz, ale formoval se postupně přebíráním principů z knih, které lze považovat za předchůdce gamebooku. Zde je třeba zdůraznit význam *TutorTextu* pro jeho přínos principu číselných odkazů, úlohu Jorge Luise Borgese a jeho myšlenky variací textu, uveřejněné v povídce *El Jardín de senderos que se bifurcan*, a nakonec Raymonda Queneaua a jeho pohádky *Un conte à votre façon*, kde byl princip variací v povídce uplatněn.

Mezi regulárními gamebooky je třeba vyzdvihnout význam rozsáhlých sérií a edic, které významně přispěly k rozšíření gamebooku mezi různými vrstvami uživatelů. Velký podíl na oblibě gamebooku mají *Choose Your Own Adventure*, *Fighting Fantasy* a *Lone Wolf*, jejichž autoři zúročovali bohaté zkušenosti s literárním a herním trhem.

Typologie gamebooku je vytvořena na základě dvou kritérií, která postihují širokou škálu gamebookové literatury. Prvním kritériem je herní systém gamebooku, druhým je počet a forma závěrečných odkazů.

Označení příjemce textu jako hráče-čtenáře s sebou přineslo úvahu, do jaké míry ovlivňují jeho rozhodnutí vlastní text. On sám není pánem textu gamebooku, je jím autor. Hráč-čtenář je pánem cesty dobrodružstvím – zvolenou variací příběhu. Komplexní vztah mezi gamebookem, jeho autorem a hráčem-čtenářem závisí na interpretaci.

Při snaze zařadit gamebook do kontextu fantastické literatury a obhájit jeho přínos jsem vycházel z poznatků herní historie, vlastních úvah a odborných definic žánrů a vybraných literárních motivů, po kterých jsem pátral. Objevil jsem velké množství motivů fantastické literatury, které se v gamebookové literatuře opakovaly, a dospěl tak k závěru, že autoři gamebooků hojně přebírají témata, náměty a motivy z fantastické literatury a upravují je pro své účely. Prokázalo se tak, že gamebook našel inspiraci a uplatnění v kontextu fantastické literatury. Ale ovlivnění je víceméně jednosměrné. Fantastická beletristická literatura (i tvorba filmová, seriálová a herní) naopak nenachází v gameboocích nové náměty, které by zpracovávala. Toto se potvrdilo i u typologie postav, využívaných v gameboocích.

Stručná komparace se zaměřila na porovnání znaků komplexního celku zahraničních a českých děl. Vyplýval z ní poznatek, že v zahraničí se mnohé gamebooky vzájemně

ovlivňovaly, jejich autoři si vypůjčovali náměty a přebírali herní systémy. České gamebooky začaly vznikat až v roce 1991, tedy se značným zpožděním oproti světu, ale rychle jej doháněly především díky překladům nejznámějších světových gamebookových sérií, ze kterých pak čerpali naši autoři inspiraci.

Gamebook sice v oblibě u hráčů převyšují počítačové hry, virtuální realita a RPG hry, ale stále má mnoho příznivců a jeho pole využití je široké. Myšlenka několika variací textu se promítla na filmová plátna, do dramatu, seriálů i do písňové formy. Stále je třeba připomínat, že gamebook je kombinací dvou oblastí – literární a herní – a vždy si svou jedinečnost uchová. Nepovažuji za pravděpodobné, že by se v dohledné době gamebooky vytratily z knihkupeckých pultů a internetových portálů. Gamebook se možná už nebude výrazně vyvíjet po formální stránce, ale stále tu bude vyplňovat část trhu, která má své specifické odběratele. Gamebooková literatura má pro hráče-čtenáře své kouzlo a určitě si zaslouží pozornost odborníků.

Seznam pramenů a literatury:

Prameny:

- 1) BORGES, Jorge Luis. *Zahrada, v které se cestičky rozvětvují*. Fikce. Zrcadlo a maska. Praha: Odeon 1989. ISBN 80-207-0076-5.
- 2) BRENNAN, J. H. *GrailQuest. Brána zkázy*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris 2000. ISBN 80-85911-74-4.
- 3) BRENNAN, J. H. *GrailQuest. Castles of Darkness*. London: Armada 1984. ISBN 0-00-692307-0.
- 4) BRENNAN, J. H. *GrailQuest. Hrad temnoty*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris 2000. ISBN 80-8591-164-7.
- 5) BRONEC, Michael. *Ve službách krále Reginalda: Do hradu goblinů*. Praha: Altar 1993. ISBN 80-901078-4-2.
- 6) CRAIG, Matt. *Brány Světů. The legends of The three Worlds*. Praha: Wales 1997. ISBN 80-902450-1-3.
- 7) DACH, Zbyněk. *Negart Group: Hlava Smrtihlava*. Plzeň: Luboš Falout - Perseus 2002. ISBN 80-86481-28-X. Edice Fighting Fantasy Second Age.
- 8) DACH, Zbyněk. *Negart Group: Ostrov vyhnanců*. Plzeň: PERSEUS Publishing 2000. ISBN 80-72880-11-X. Edice Příběhy fantasy.
- 9) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Flight from the Dark*. London: Sparrow/Beaver Books 1984. ISBN 0-09-935890-5.
- 10) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Hrad smrti*. Praha: AG Kult/AFSF 1994. ISBN 80-85390-24-8.
- 11) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Křížová výprava*. Praha: AG Kult/AFSF 1998. ISBN 80-85390-50-7.
- 12) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Stín na písku*. Praha: AG kult/AFSF 1994. ISBN 80-8539-040-X.
- 13) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Torgarské kobky*. Praha: AG-kult/AFSF 1996. ISBN 80-85390-35-3.

- 14) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Útok ze tmy*. Praha: AG Kult/AFSF 1992. ISBN 80-85390-06-X.
- 15) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Zajatci času*. Praha: AG-kult/AFSF 1996. ISBN 80-85390-38-8.
- 16) DEVER, Joe – GRANT, John. *Stíny nad řádem Kai. Legendy o Lone Wolfovi*. Praha: AFSF 1995. ISBN 80-85390-27-2.
- 17) DEVER, Joe – GRANT, John. *Temno přichází. Legendy o Lone Wolfovi*. Praha: AFSF 1995. ISBN 80-85390-36-1.
- 18) ESTES, Rose. *Endless Quest: Dungeon of Dread*. United States: TSR Hobbies 1982. ISBN 0-935696-86-5.
- 19) FLEMING, Robert Loren. *Justice League of America*. United States: Simon & Schuster 1984. ISBN 06-714756-7-3.
- 20) FOURNEL, Paul -*L'Arbre à théâtre: Comédie combinatoire. La Littérature potentielle*. Paris: Gallimard 1973. ISBN neuvedeno.
- 21) HELFER, Andrew. *Supergirl: The Girl of Steel*. United States: Simon & Schuster 1984. ISBN 06-714756-6-5.
- 22) HELFER, Andrew. *Superman: The Man of Steel*. United States: Simon & Schuster 1983. ISBN 06-714746-3-4.
- 23) CHVÁTIL, Vladimír. *O Norikovi (jeho rodičích a bratrech, o loupežnících a o vlkovi, o barvách a tvarech štěstí, o prostém dřevorubci Prouzovi, o moudrém druidovi Dudlibolovi, o hovnu u cesty a mrtvém staříkovi tamtéž, o nečitelných názvech knih a mutantově kopí, tohle už doufám nikdo nepřečte)*. Praha – Brno: Altar 1997. ISBN 80-85979-20-9.
- 24) JACKSON, Steve. *Magie: Kharé – bašta zla*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-10-5. Edice Fighting Fantasy.
- 25) JACKSON, Steve. *Magie: Koruna králů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-8597-610-2. Edice Fighting Fantasy.
- 26) JACKSON, Steve. *Magie: Napříč Shamutantskou pahorkatinou*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-04-0. Edice Fighting Fantasy.

- 27) JACKSON, Steve. *Magie: Sedm mystických hadů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-8603-016-4. Edice Fighting Fantasy.
- 28) JACKSON, Steve. *Najdi SMRT*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-22-9. Edice Fighting Fantasy.
- 29) JACKSON, Steve. *Pekelný dům*. 2. vyd. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-86030-40-7. Edice Fighting Fantasy.
- 30) JACKSON, Steve. *Raketoplán Poutník*. 2. vyd. Plzeň: PERSEUS Publishing 1999. ISBN 80-86030-75-X. Edice Fighting Fantasy.
- 31) JACKSON, Steve. *Sorcery! Kharé - Cityport of Traps*. United States: Penguin 1984. ISBN 0-140318-08-9
- 32) JACKSON, Steve. *Sorcery! The Crown of Kings*. United States: Penguin 1985. ISBN 0-140072-09-8
- 33) JACKSON, Steve. *Sorcery! The Seven Serpents*. United States: Penguin 1984. ISBN 0-140318-09-7
- 34) JACKSON, Steve. *Sorcery! The Shamutanti Hills*. United States: Penguin 1983. ISBN 0-140067-94-9
- 35) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Čaroděj z Ohňové hory*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1994. ISBN 80-901706-1-7. Edice Fighting Fantasy.
- 36) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Černokněžníková krypta*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1999. ISBN 80-86030-29-6. Edice Fighting Fantasy.
- 37) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Ketherské bratrstvo*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-17-2. Edice Fighting Fantasy.
- 38) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Komando robotů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-86030-47-4. Edice Fighting Fantasy.
- 39) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Talisman smrti*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-02-4. Edice Fighting Fantasy.
- 40) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *The Warlock of Firetop Mountain*. London: Puffin Books 1982. ISBN 0-14-031538-1.

- 41) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Vesmírný zabiják*. 2. vyd. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN 80-86030-42-3. Edice Fighting Fantasy.
- 42) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *Vzbouřená planeta*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1997. ISBN 80-86030-29-6. Edice Fighting Fantasy.
- 43) KEJKLÍČEK, Libor – PAVEL, Libor. *Zelekova dobrodružství: Zlodhův hrad*. Ostrava: Dech draka 1995. ISBN 80-901920-0-9.
- 44) LE LIONNAIS, François. *La Lipo (le premier manifeste). La Littérature potentielle*. Paris: Gallimard 1973, ISBN nevedeno.
- 45) LEONARDI, Alfred – CALHOUN, Clyde. *Amara Wintersword, Female Barbarian with Axe*. Scottsdale: Flying Buffalo 2003. ISBN nevedeno.
- 46) LEONARDI, Alfred – GRECI, Dennis. *Runesword: Bith - Female Cleric*. Scottsdale: Flying Buffalo 1991. ISBN 0-917037-56-1.
- 47) LEONARDI, Alfred – ROSINUS, James. *Lost Worlds: Woman in Scale with Sword and Shield*. Scottsdale: Flying Buffalo 1983. ISBN 0-917037-41-3.
- 48) LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Elektra*. United States: Marvel 1998. ISBN nevedeno.
- 49) LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Spider-Girl*. United States: Marvel 1998. ISBN nevedeno.
- 50) LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Storm*. United States: Marvel 1998. ISBN nevedeno.
- 51) LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Vampirella*. United States: Marvel 1999. ISBN nevedeno.
- 52) LEONARDI, Alfred – TUCCI, William (Billy). *Witchblade*. United States: Marvel 1999. ISBN nevedeno.
- 53) LIVINGSTONE, Ian. *Fantom Ulice*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-11-3. Edice Fighting Fantasy.
- 54) LIVINGSTONE, Ian. *Jeskyně sněžné čarodějnice*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1996. ISBN 80-86030-37-7. Edice Fighting Fantasy.

- 55) LIVINGSTONE, Ian. *Zápas mistrů*. Plzeň: PERSEUS Publishing 1998. ISBN: 80-86030-43-1. Edice Fighting Fantasy.
- 56) LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. Scottsdale: Flying Buffalo 1976. ISBN 0-940244-01-2.
- 57) MARTINDALE, Chris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Curse of the Werewolf*. United States: TSR Hobbies 1987. ISBN 0-880384-32-8.
- 58) MONTGOMERY, Raymond Almiran. *Journey under the Sea*. Vermont: Chooseco 1977. ISBN 1-933390-02-6.
- 59) MOORE, Roger E. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Nightmare Realm of Baba Yaga*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880382-86-4.
- 60) PACKARD, Edward. *Sugarcane Island*. Vermont: Vermont Crossroads Press Original 1976. ISBN 0-671-29884-4.
- 61) PACKARD, Edward. *The Cave of Time*. United States: Bantam Books 1979, ISBN 0-553-20892-6.
- 62) PACKARD, Edward. *Vesmírní inspektoři: Amerika – Proč je na pyramidě na dolarové bankovce oko?*. Praha: Studio dobré nálady – nakladatelství Kredit 1993. ISBN 80-85279-98-63.
- 63) PACKARD, Edward. *Vesmírní sokoli: Rychlejší ako svetlo*. Bratislava: Davay Publishing 1992. ISBN 80-85219-15-8, 80-85219-15-9.
- 64) QUENEAU, Raymond. *Un conte à votre façon*. Časopisecky v *Le nouvel observateur*. Červenec 1967.
- 65) SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Clash of the Sorcerers*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880383-10-0.
- 66) SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Prisoners of Pax Tharkas*. United States: TSR Hobbies 1985. ISBN 0-880382-09-0.
- 67) SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: Sceptre of Power*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880382-85-6.
- 68) SIMON, Morris. *Super Endless Quest Adventure Gamebook: The Sorcerer's Crown*. United States: TSR Hobbies 1986. ISBN 0-880383-08-9.

- 69) SORCER, Tom. *Ohnivá poušť*. Brno: Jota 1994. ISBN 80-85617-32-3.
- 70) STINE, R. L. *Golden Girl and the Vanishing Unicorn*. United States: Ballantine Books 1986. ISBN 0-345328-60-4.
- 71) STOREY, Alice. *Golden Girl in the Land of Dreams*. United States: Ballantine Books 1986. ISBN 0-345328-61-2.
- 72) STREEPY, May. (*TutorText on*) *Nutritional Cooking*. New York: Educational Science Division. US Industries 1962. ISBN nevedeno.
- 73) ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. *Kosmická hlídka: Hra pro chytré děti*. Praha: Panorama 1991. ISBN nevedeno (brož.).
- 74) WENK, Richard. *Batman: The Doomsday Prophecy*. United States: Simon & Schuster 1986. ISBN 06-716831-2-8.
- 75) WEST, Tracey. *Bubbles Saves the Circus*. United States: Scholastic 2002. ISBN 0-439332-28-1.
- 76) WOLF, Robert. *Das Grosse Spielbücher: Das große König-Artus-Spielbuch*. Bergisch Gladbach: Bastei – Verlag. Gustav H. Lübbe GmbH & Co 1988. ISBN 3-404-28166-7.
- 77) WOLF, Robert. *Král Artuš a jeho družina*. Praha: Baronet & Litera Bohemica 1993. ISBN 80-85621-80-0.

Literatura:

- 1) DVOŘÁK, Otomar. *Chcete být statečným hrdinou?*. Labyrint revue. Praha: Labyrint 1993. ročník III. č. 4.
- 2) MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka 2004. ISBN 80-7185-669-X.
- 3) NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr. a kol. *Encyklopedie literatury science fiction*. AFSF a H&H 1995. ISBN 80-85390-33-7 (AFSF). ISBN 80-85787-90-3 (H&H).

Seznam internetových pramenů:

- 1) Project Aon [online] URL <<http://www.projectaon.org/>>
- 2) ČEŘOVSKÝ, Jan. *GameBook Engine 1.0 - Interpret textových / RPG her*. 2000. Jedná se o program vytvořený jako semestrální práce z výpočetní techniky (VTP1B). [online] URL <<http://www.jcsoft.cz/gamebook/>>
- 3) OpenGameBook Project. 2007. [online] URL <<http://gbook.wz.cz/#>>
- 4) JIRKOVSKÝ, Jan. *Fantasy GameBook Engine v4.60*. 2008 aj. [online] URL <<http://www.gamebooky.syslik.net/>>
- 5) Home of the Underdogs – Gamebook Collection [online ke stažení] URL <<http://www.the-underdogs.info/gamebook.php>>
- 6) Gamebook Library [online] URL <<http://gamebooks.mantikora.com/>>
- 7) PISKO, Michal. *Oheň ve větru*. [online] URL <<http://hry.mantikora.com/knihovna/gamebooky/hraciokno.php4>>
- 8) *Alkavana: Údolí v temnotě*. AOG pomeranc.cz 2006. [online] URL <<http://vsd.pomeranc.cz/Gamebook/>>
- 9) QUENEAU, Raymond. *Un conte à votre façon* [online] URL <<http://www.gefilde.de/ashome/denkzettel/0013/queneau.htm>>
- 10) QUENEAU, Raymond. *Un conte à votre façon* [online] URL <http://www.infolipo.org/ambroise/cours/immediat/images/queneau_cavf.pdf>
- 11) QUENEAU, Raymond. *Un conte à votre façon* [online] URL <<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/queneau/conte/conte.cgi>>
- 12) JANEČEK, Petr. *Paralelní světy (kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie)*. Bakalářská práce určená k obhajobě na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy v roce 2008 pod dohledem PhDr. Dany Bittnerové, CSc. [online ke stažení] URL <studierpg.unas.cz/janecek_paralelni_svety.rtf>
- 13) [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/well/geoenc.html>>
- 14) [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/well/giakdict.html>>
- 15) [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/maps/polit-s.jpg>>

- 16) [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/maps/polit-j.jpg>>
- 17) [online] URL <<http://lonewolf.wz.cz/well/time.html>>
- 18) Textovkářův ráj – české a slovenské textovky na internetu [online] URL <<http://www.textovky.cz/>>
- 19) Arabela [online ke stažení] URL <<http://freehry.doupe.cz/recenze/arabela/>>
- 20) [online] URL <http://www.kb.nl/bc/koopman/1976-1989/afbeeldingen/kb2765_c4_04_u.jpg>

Seznam příloh:

- 1) STREEPY, May. *(TutorText on) Nutritional Cooking*. Ukázka.
- 2) QUENEAU, Raymond. *Un conte à votre façon*. Ukázka + schéma.
- 3) PACKARD, Edward. *Sugarcane Island*. Titulní strana + schéma.
- 4) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. *The Warlock of Firetop Mountain*.
Titulní a zadní strana.
- 5) DEVER, Joe. *Lone Wolf: Křížová výprava*. Průvodní listina.
- 6) LEONARDI, Alfred – ROSINUS, James. *Lost Worlds: Woman in Scale with
Sword and Shield*. Titulní strana.

Přílohy:

1) STREEPY, May. (*TutorText on*) *Nutritional Cooking*. Ukázka:

Nutritional Cooking

1

To many experienced homemakers, cooking is just routine work. And to many beginners, it is an impossible mystery, shrouded in vague expressions such as "a pinch of salt," "season to taste," and "cook until done." But most homemakers, whether new or experienced, share the same goals. They want to be good homemakers, and they want to be good cooks.

In this book, we are going to show you how you can be a good cook and, even more, how you can ensure your family's good health through the nutritional method of cooking.

Good health does not come from taking a vitamin pill now and then. Nor does it come from eating a variety of foods. Instead, it comes from eating *nourishing* foods day in and day out. Over and over, prominent scientists have emphasized that improper diet slowly undermines health.

Many well-meaning cooks believe they are giving their families nourishing meals because they serve a certain variety of foods—meat, vegetables, fruits, bread, etc. And, to a certain extent, they are right. At least, they are providing variety. However, these same meals could be almost twice as nutritious if homemakers cooked their foods the nutritional waterless way.

Today's smart homemaker knows that good health depends upon the food a person eats from day-to-day. Her job is to make sure that her family eats well-balanced, nourishing meals.

The modern homemaker knows, too, that it pays to buy quality. And *quality* is just the word to describe the elegant, stainless steel, waterless cookware she uses in her kitchen.

Please turn to page 5.

2

You did not follow instructions.

The first part of this book on nutritional cooking is not put together like an ordinary book. You do not turn directly from page 1 to page 2 to page 3, and so on. The first part of the book will make no sense if you try to follow that procedure.

Each page will tell you what page to turn to next.

If you had followed instructions, you could not have arrived at this page.

Please return to page 1 and follow the directions at the bottom of that page.

3

[from page 8]

YOUR ANSWER: Multi-ply, stainless steel, waterless cookware is so efficient because it cooks from the bottom only.

Wrong.

Most *ordinary* pans cook from the bottom only.

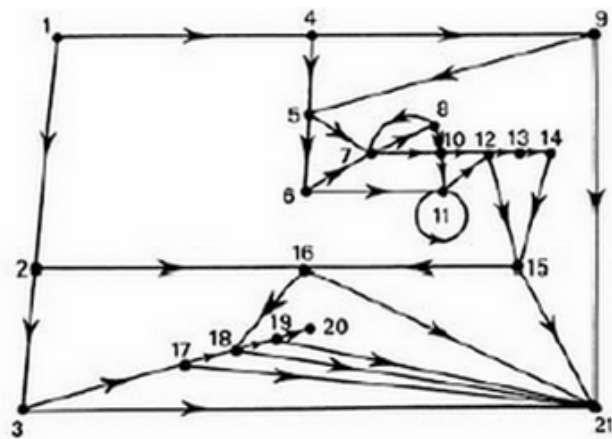
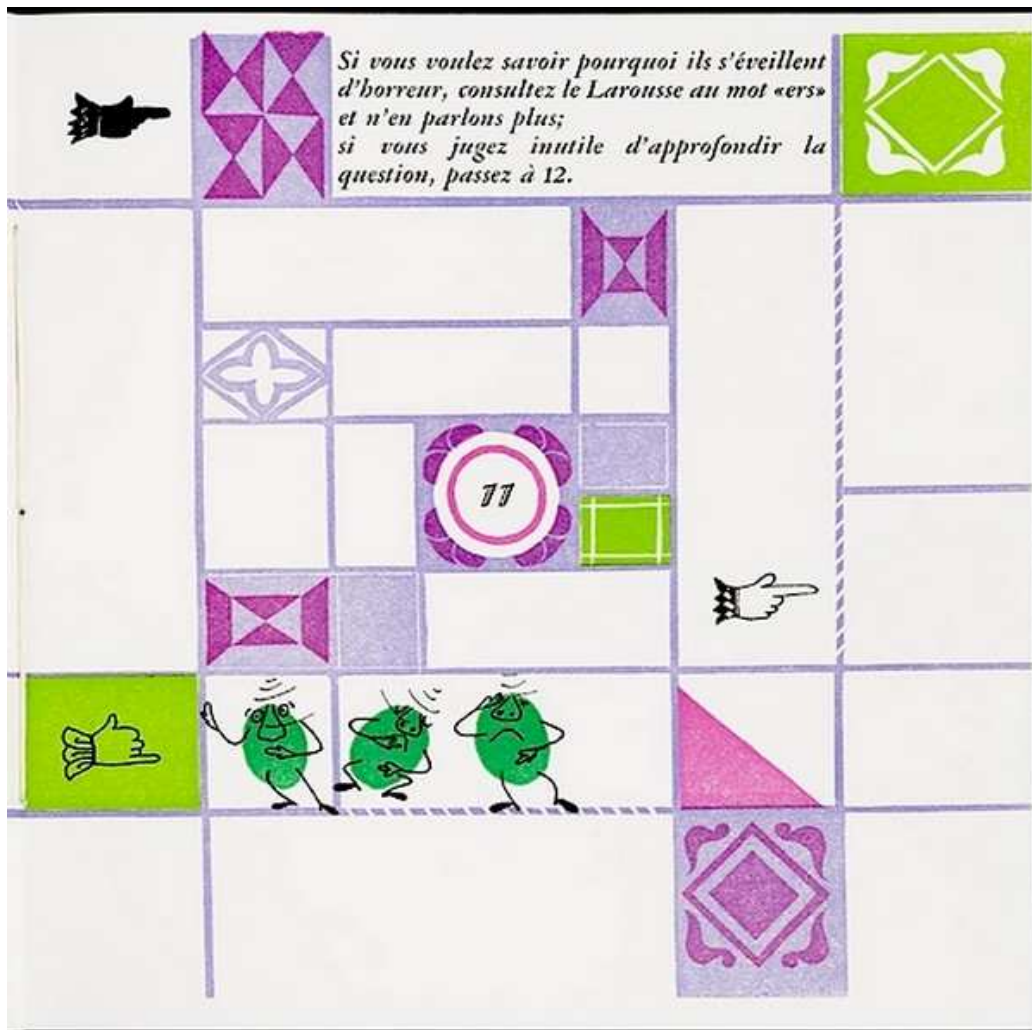
What happens is this. The heat from the range heats the bottom of the pan. And the bottom of the pan heats the water inside the pan which, in turn, cooks the food. For example, if you are boiling a vegetable in water in an ordinary pan and you turn the heat very low, the vegetable will stop cooking. It stops cooking because the water stops boiling.

Now, a vegetable cooked in a special waterless utensil is cooked by direct heat which comes at the vegetable from *all surfaces* of the pan. In other words, heat is used to cook the food and not to boil water.

Special waterless cookware is efficient because of the way it is built. The multi-ply metal, shape of the units, and close-fitting lids are designed so that heat travels evenly to all surfaces of the utensils.

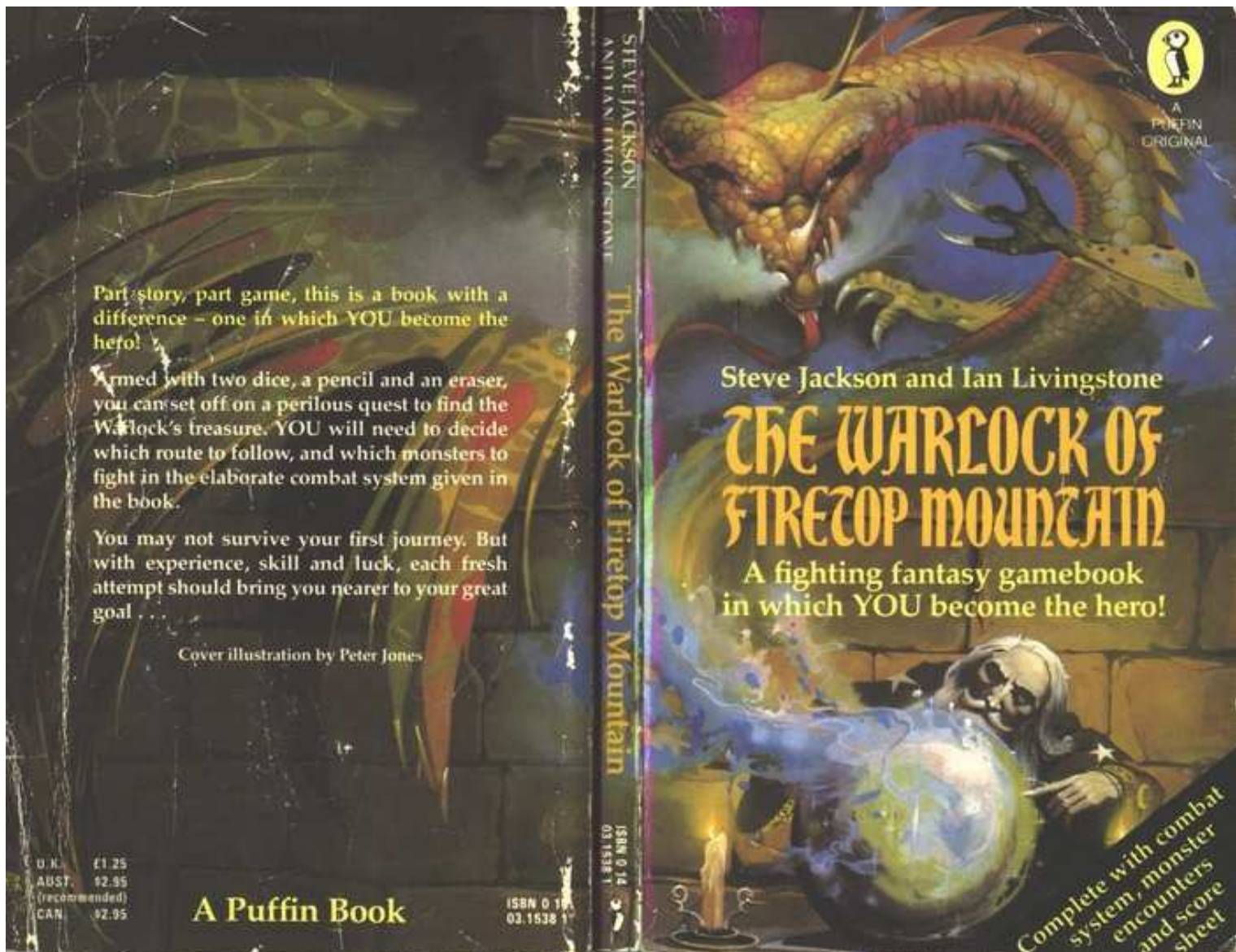
Now, please return to page 8 and choose the right answer

2) QUENEAU, Raymond. *Un conte à votre façon*. Ukázka + schéma:

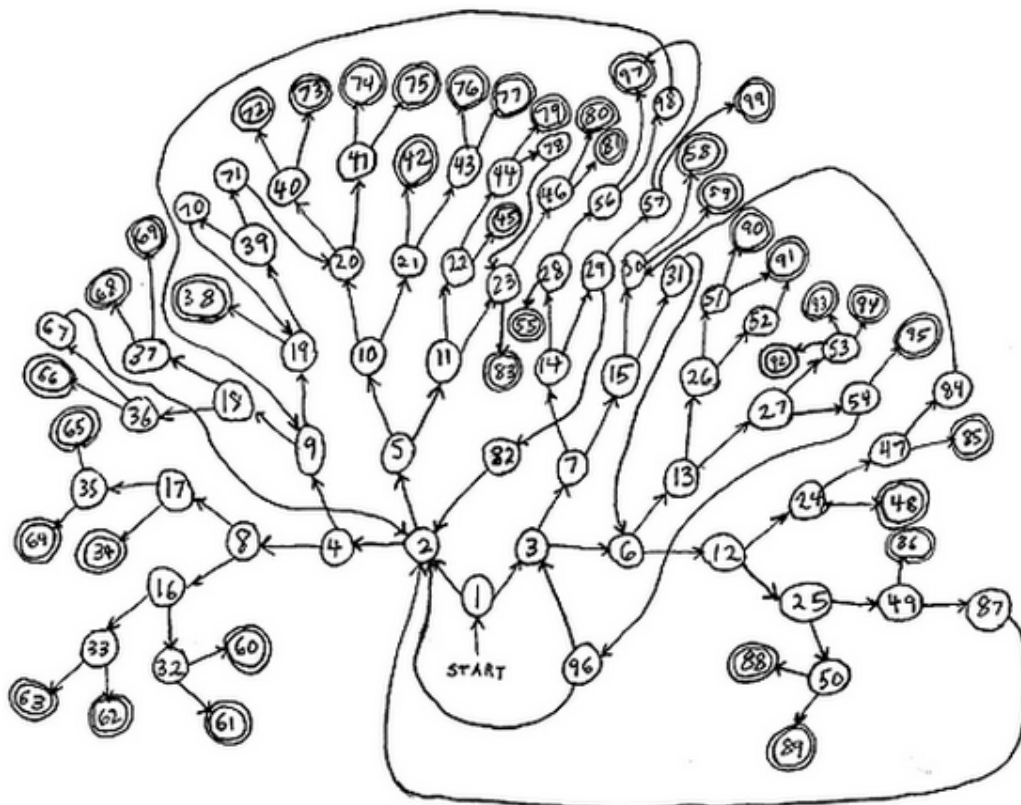
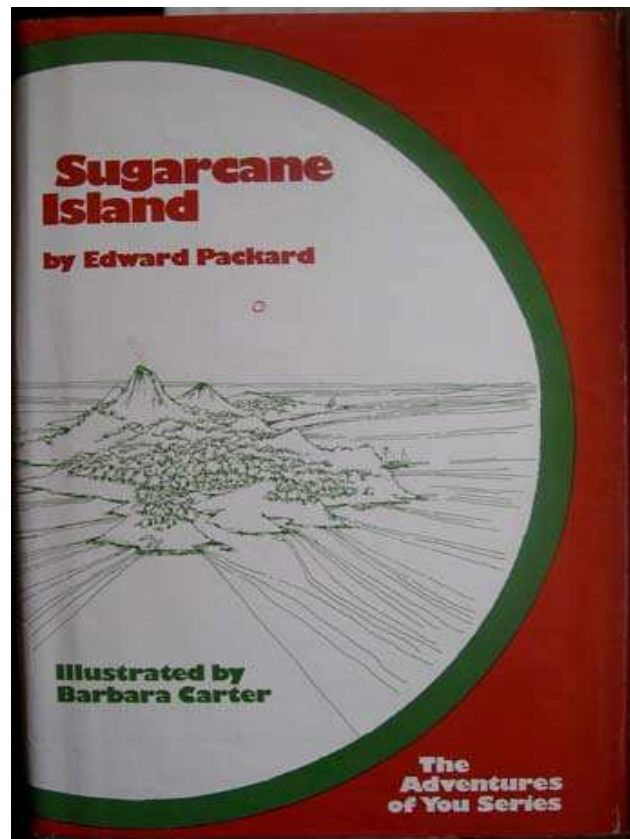


3) JACKSON, Steve – LIVINGSTONE, Ian. The Warlock of Firetop Mountain.

Titulní a zadní strana:



4) PACKARD, Edward. *Sugarcane Island*. Titulní strana + schéma:



5) DEVER, Joe. Lone Wolf: Křížová výprava. Průvodní listina:

Průvodní listina

Grand Master Kai disciplíny poznámky

1
2
3
4
5
6

5 para disciplíny pro toho, kdo úspěšně absolvoval jeden Admistrativní Grand Master Kai
6 šest disciplíny pro toho, kdo úspěšně absolvoval šest Admistrativní Grand Master Kai

OBSAH BATOHU: (nejvýše 10 položek)	POTRAVINY										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">1</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">3</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">5</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">6</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">7</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">8</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">9</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">10</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	<p style="font-size: x-small;">JKB pokud nemá co do sebe, když dostaneš pokyn k jídlu</p> <p>MĚSÍC obsahuje Zlaté mířen (nejvýše 30)</p>
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

UMENÍ BOJE


KONDICE

0 = smrt

ZÁZNAM BOJE

KONDIČNÍ body	Bojový koeficient	KONDIČNÍ body	NEPRITEL
LONE WOLF			
LONE WOLF			
LONE WOLF			
LONE WOLF			
LONE WOLF			
LONE WOLF			

Hodnost Grand Master Kai



ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY

POPIS	ÚČINKY

ZBRANĚ

ZBRANĚ (nejvýše 2 zbraně)

1
2

Pokud v boji užiješ zbraň, a k tomu ovládat příslušnou Dokonalost ve zbraní, přičteš 5 bodů k UB.

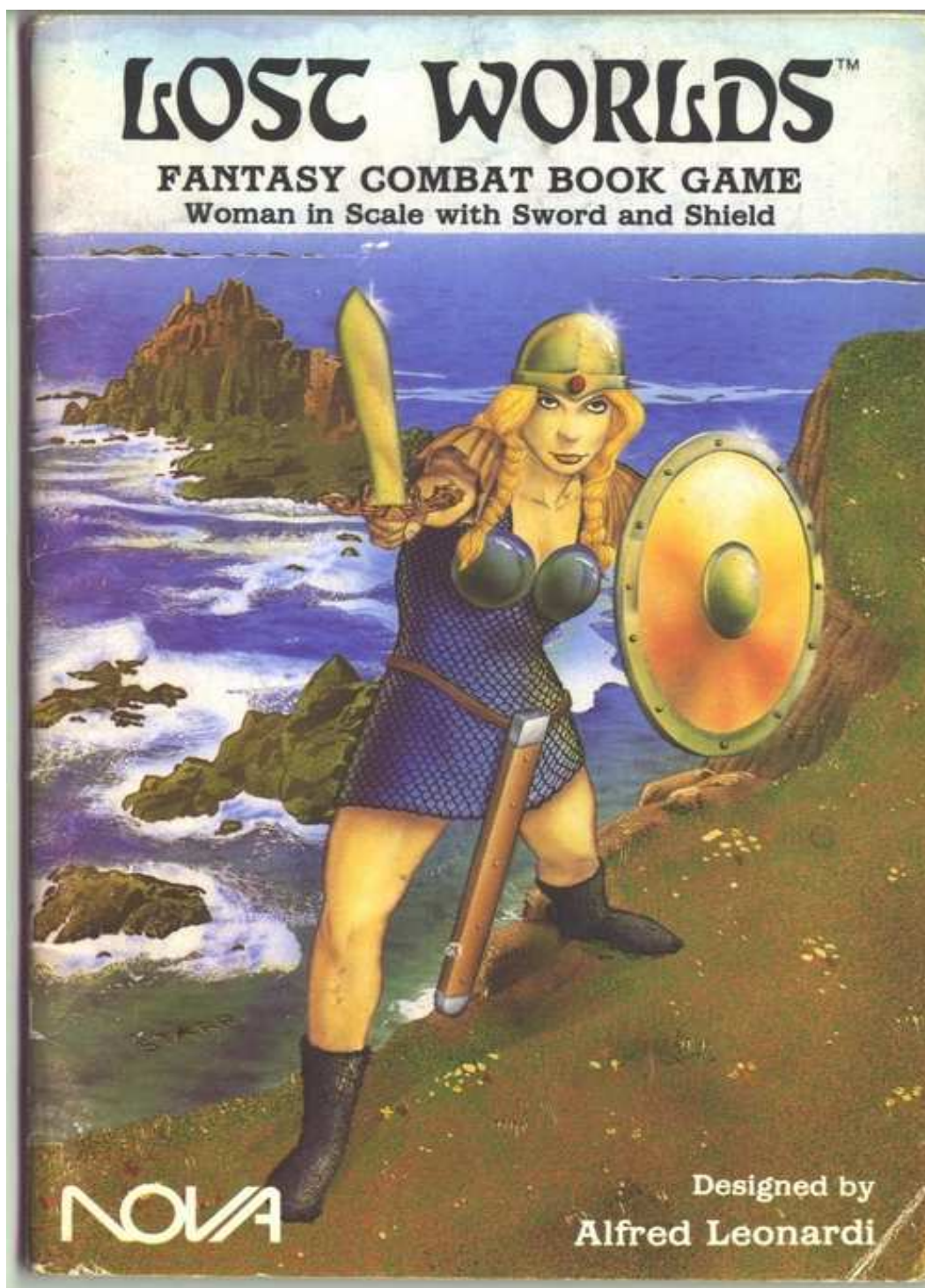
OVLÁDÁNÍ ZBRANĚ

DÝKA	KOPÍ
PALČÁT	KRÁTKÝ MEČ
VÁLEČNÉ KLADIVO	LUK
SEKYRA	MEČ
BOJOVÁ HŮL	MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ

TOULEC A ŠÍPY

Toulec	Počet šípů
ANO / NE	

6) LEONARDI, Alfred – ROSINUS, James. *Lost Worlds: Woman in Scale with Sword and Shield*. Titulní strana:



Resumé

The gamebook is the only literary form, which combines game principles and prosaic text. Its origin was inspired by literary experiments and board games, then by the emergence of Role-Playing games significantly. I have tried to describe the development of gamebooks. I have presented major titles of gamebook history and found out that the picture of today's gamebook wasn't formed all of a sudden, but gradually by taking the principles from the books which can be regarded as precursors of the gamebook. Here, it's necessary to emphasize importance of *TutorText* for its contribution with the principle of numerical links, the role of Jorge Luis Borges and his thought about variations of the text, published in short story *El Jardín de senderos que se bifurcan*, and finally Raymond Queneau and his fairy tale *Un conte à votre façon*, where the principle of text-variations was applied on the story.

From among regular gamebooks, there is necessary to underline the importance of large-scale series and editions which contributed a great deal to expansion of gamebooks among different layers of users. The authors applied rich experience from the literary and game market to many series. *Choose Your Own Adventure*, *Fighting Fantasy* and *Lone Wolf* have the large part on the popularity of gamebooks.

The typology of gamebook was created on basis of two criteria that affects a wide scale of gamebook literature. The first criterion is the gaming system the second is the number and form of final links.

Noting the recipient of the text as player-reader brought the consideration, how much the player-reader affects the text itself. He isn't the master of the text in gamebook, it's the author who is. The player-reader is the master of his own way through the adventure – the chosen variation of the story. Comprehensive affinity between gamebook, its author and player-reader depends on interpretation.

In the effort to include a gamebook to the context of fantastical literature and defend its contribution, I based on knowledge of gaming history, my own considerations and technical definitions of selected literary genres and motives, which I searched for. I have discovered a large number of motives of fantastical literature, which gamebooks recurre, and it came to the conclusion that authors of gamebooks widely assume the themes, ideas and motives of fantastical literature and they adapt them for their own purposes. For example, this is confirmed by the typology of characters used in gamebooks. It proved that the gamebook form has found inspiration and application in context of fantastical literature. But this process

of affecting goes just in one direction. Fantastical beletristic literature (with film and game creation), on the contrary, doesn't adapt new ideas from gamebooks.

The chapter about brief comparison focused on signs of comprehensive unit of foreign and Czech works. It brought the knowledge, that some foreign gamebooks have affected each other; their authors have overtaken ideas and gaming systems. Czech gamebooks began to arise in 1991 with a considerable delay compared to the world, but they quickly caught up mainly due to translations of some gamebook world's most famous series where Czech authors drew inspiration from.

Although the popularity of the gamebook is overtopped by computer games, virtual reality and RPG games, there is still a lot of supporters and the field is wide in use. The idea of more variations has reflected the movie screen, in drama, serial stories and song form. Still, it should be remembered that the gamebook is a combination of two areas - literary and gaming – and this always keeps its uniqueness. I don't believe, that gamebooks will fade from bookstore panels and internet portals in the foreseeable future. The gamebook may no longer be significantly developed after the formal site, but still it will fill the part of the market which has its own specific customers. The gamebook literature has its charm for a player-reader and it certainly will deserve an attention of some other skilled labours.