

# UNIVERZITA PARDUBICE

Fakulta filosofická

Katedra literární kultury a slavistiky

Historicko-literární studia

## **Interaktivní struktura narativu v textových hrách**

**Vojtěch Štěpnička**

# Prohlášení

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Bobrové, dne 27. 3. 2020

.....

Vojtěch Štěpnička

# Poděkování

Tímto bych rád poděkoval především vedoucímu své bakalářské práce Mgr. Jiřímu Studenému, Ph.D. za jeho ochotu a vstřícný přístup. Také děkuji své rodinně a Heleně Tučkové za trpělivost a podporu.

## **Anotace**

Bakalářská práce se zabývá interaktivním narativem, jakožto jedním z prostředků vyprávění. Jedná se taktéž o důležitou součást gamebooku. První část se věnuje teoretickému rozboru narativu, interaktivity a imerze. Přihlédnuto je rovněž ke strukturám narativu. Postupně je v práci zobrazeno propojení systému vyprávění v různých literárních žánrech. Poukazuje se zde také na prostředky, kterými disponuje vypravěč a jak je s těmito prostředky nakládáno v literárních dílech.

Druhá část obsahuje analýzu textových her (gamebook), které disponují výstavbou interaktivního textu.

## **Klíčová slova**

Interaktivita, narativ, imerze, efekt motýlích křídel, gamebook, textová hra

# **Title**

Interactive structure of narrative in text games

## **Abstract**

The bachelor thesis deals with interactive narrative as one of the means of narration. It also makes an important part of a gamebook. The first part follows up theoretical analysis of narrative, interactivity and immersion. The structures of the narrative are taken into consideration as well. Gradually in the thesis, there is shown a connection of narration systems of various literal genres. Also, it points out the means, which the narrator has and how are those means handled in literal works.

The second part contains an analysis of text games (gamebook), which are endowed with a composition of interactive text.

## **Keywords**

Interactivity, narrative, immersion, butterfly effect, gamebook, text game

# Obsah

Úvod .....	1
<b>1. Narativ.....</b>	<b>3</b>
1.1. Aristotelova teorie mythu .....	4
1.2. Schéma narativu .....	6
1.3. Vypravěč.....	7
1.3.1 Kätte Friedemanová .....	9
1.3.2. Norman Friedman .....	9
1.3.3. Další teorie o vypravěči.....	11
1.4. Fokalizace .....	12
1.5. Funkce příběhu.....	14
<b>2. Imerze.....</b>	<b>16</b>
2.1. Prostorová imerze.....	18
2.2. Prosto časová imerze .....	19
2.3. Časová a emociální imerze .....	20
<b>3. Interaktivita .....</b>	<b>21</b>
3.1. Graf struktury interaktivního textu gamebooků.....	27
<b>4. Gamebook .....</b>	<b>28</b>
4.1. Pravidla pro hraní.....	30
4.1.1. Obecná pravidla .....	30
4.1.2. Specifická pravidla.....	30
4.2. Cheatování .....	35
4.3. Typologie odkazů.....	36
<b>5. Dračí doupě.....</b>	<b>39</b>
<b>Závěr .....</b>	<b>46</b>
<b>Seznam literatury .....</b>	<b>48</b>
<b>Přílohy.....</b>	<b>51</b>

# Úvod

Žijeme v době, kdy se jako jedno z hlavních témat, řeší moderní technologie a nakolik nás jako lidi ovlivňují. Téma spojené s technologiemi najdeme ve spoustě studiích, které se snaží nalézt odpovědi. Nicméně pokrok nelze zastavit. Vynalezli jsme zařízení, které za nás dokáže počítat, myslet, plánovat... Otázkou zůstává, kam se tento pokrok posune dál. Dočkáme se snad chodících robotů? Kybernetických dětí? Tyto a spousta dalších teorií a spekulací vyplývá na povrch v dnešních dnech. Hlavním problémem ovšem zůstává otázka: Jak máme k technologiím přistupovat?

I oblast kultury (především) literatury ovlivnil příchod nových technologií. Literatura již není pouze záležitostí papíru, ale dnes známe i elektronické podoby textů, a dokonce je v hojné míře využíváme. Jak plynul čas jsme si zvykli více používat elektronická média pro komunikaci a tím postupně vytlačujeme psanou korespondenci. Sotva si dnes někdo pošle dopis poštou, případně ani neví, jak by takový dopis měl formálně vypadat. Knihy se digitalizují a jejich čtení nemusí nutně probíhat přes počítač, ale existují čtečky knih, které navíc zpříjemňují přístup ke knihám (nemusíme chodit do knihovny či knihkupectví).

Tato bakalářská práce se zabývá přínosem nových technologií do literatury z hlediska interaktivity. Zaměřuji se na výhody, které digitální svět propůjčil literatuře a jak je s těmito prostředky nakládáno. Detailněji rozebírám strukturu narativu a vysvětluji rozdíly oproti standardnímu textu.

Vezmu-li za příklad počítač. Uživatel má skoro neomezené vlastnosti, jak si toto médium může upravit podle svých individuálních požadavků. Následně je pak systém počítače přizpůsoben tak, že nabízí uživateli volné pole působnosti, které interaguje podle činností, které jsou prováděny. Pokud cvaknu levé tlačítko na myši, počítač akci převede a vyhodnotí reakci, kterou systém provede. Ve chvíli, kdy chceme, aby postavíčka ve hře popošla doprava, cvakneme na klávesnici šipku doprava a postava se ve hře pohne daným směrem.

Teď si představme, že by na podobné bázi mohla pracovat kniha. Čtenář by si sedl ke knize, otevřel její jedinou stránku (podobně jako čtečka knih), zde by se objevil původní text, který by po přečtení zmizel a nabídl čtenáři možnost, jak a kam se má příběh vyvíjet. Po vyplnění krátkého dotazníku/zaškrtnutí volby se objeví další stránka textu, která již bude

sympatizovat s potřebami čtenáře. A takto by se to opakovalo až do té doby, než by se čtenář dočetl až na konec. Ve své podstatě by se čtenář malými kroky přibližoval k pojetí sjednocení čtenáře a autora v jednu osobu. Pokud budeme předpokládat, že se i v budoucnosti budou technické prostředky nadále vyvíjet, mohli bychom dojít až ke spekulacím, kdy nám bude text předkládán na bázi našich myšlenek.

Tato představa mě velmi zaujala a dala vzniknout myšlence napsat na toto téma bakalářskou práci, kterou zrovna čtete. Jedná se o velmi rozsáhlé téma, které je poměrně mladé, tudíž tato práce není kompletní průvodce tématem interaktivity v literatuře, ale budu se snažit co nejvíce přiblížit problematice v její základní podobě. Svoji práci jsem hlavně opřel o dílo Marie-Laure Ryanové *Narativ jako virtuální realita. Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*<sup>1</sup>, jelikož se zde autorka věnuje přesným bodům, které obsahuje moje práce. Jelikož se jedná o aktuální téma, nebylo prozatím vydáno tolik teoretických publikací, které by tuto oblast zkoumaly.

Na začátku práce se budu věnovat i teoretickému pojetí samotného narativu, aby následný rozbor její interaktivní části byl přehlednější. Svě poznatky budu doplňovat o studie známých literárních škol a skupin, jenž se tomuto tématu věnují (s menšími či většími obměnami) dodnes.

Na první pohled se možná bude zdát, že práci chybí zásadní podbody (historie gamebooků, staré gamebookové série apod.), nicméně na téma gamebooků již vyšla bakalářská práce<sup>2</sup> v roce 2008 jejíž autor byl Martin Holec. Nechtěl bych se tu opakovat stejnými úseky, tak se v mé práci budu snažit doplnit informace a dívat se na toto téma z jiného úhlu, abych tuto problematiku obohatil.

I přesto se mi toto téma zdá jako nevyčerpatelný zdroj nových otázek. Rád bych se i nadále věnoval propojení interaktivní literatury s technologiemi. Jedná se o velmi aktuální problematiku, která se každým dnem může měnit. Osobně jsem názoru, že budoucnost je literatuře velmi nakloněná, akorát je potřeba, jí dobře využít.

---

<sup>1</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7.

<sup>2</sup> Gamebook - Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury. Digitální knihovna UPa [online]. Copyright ©2007 [cit. 15.11.2020]. Dostupné z: <https://dk.upce.cz/handle/10195/30303>



# 1. Narativ

Narativ<sup>3</sup> neboli vyprávění je termín, který se dostal do našeho prostředí z Francie. Nicméně samotná podstata pojmu pochází již z antického Řecka. První, kdo definoval narativ byl Aristoteles ve svém díle *Poetika*<sup>4</sup>, kde pokládá základy pro teorii vyprávění (této koncepci je věnovaná samostatná podkapitola, viz. dále). Počátky literární tvorby a její reflexe byly formovány hlavně za pomoci lyrické a epické poezie, proto se tradiční koncepce prozaické tvorby probíjela do popředí velmi ojedinele.

Potřeba spisovatele vyjádřit hlavní myšlenku, nenaplňovala poezie svojí rozsáhlostí. Postupná dimenze z veršovaných na neveršované texty dosáhla do bodu, kdy se začali sepisovat toky myšlenek a odtud už nebyla daleká cesta ke vzniku románu. „*Ve dvacátém století však román poezii zastínil tím, co píše spisovatelé, i tím, co čtou čtenáři, a od šedesátých let začal narativ převažovat rovněž ve výuce literatury. Lidé poezii studují nadále – často se to vyžaduje -, ale romány a povídky se staly základem učebních plánů.*“<sup>5</sup> Do centra pozornosti se dostal nejen díky strukturalistům, ale i ruským formalistům. Každá z těchto škol si s pojmem „pohrávala“ po svém. Většina z vytvořených teorií se opírala o základy *Poetiky*, popřípadě ji rozváděla do větších detailů. Snažili se stanovit otázky, na které si následně vytvářeli komplexní schémata používané dodnes. I když vznikaly termíny odlišných názvů, ve své podstatě šlo o stejnou definici, která se odlišovala v menších detailech (ruští formalisté vytvořili pojmy *syžet* a *fabule*). Výsledky jejich bádání se pak inspirovali postmoderní spisovatelé, kteří se snažili koncepci klasického narativního textu rozložit a tím dali vzniknout modernímu narativnímu textu.<sup>6</sup>

Pro popis narativu vycházím hlavně ze sborníkových prací, které tuto oblast zachycují v celé své šíři. Jelikož je narativ otázkou různých teorií, pokouším se tuto problematiku pojmut z hlediska současné podoby textu, přičemž tomuto způsobu se věnují hlavně práce *Vyprávění v kontextu*, *Krátký úvod do literární teorie* a v neposlední řadě i kniha *Vypravěč* od Tomáše Kubíčka.

---

<sup>3</sup> Původní slovo pochází z francouzštiny (narrate = vyprávění).

<sup>4</sup> ARISTOTELÉS. *Poetika*. Překlad Milan Mráz. Vyd. v Antické knihovně 1., celkem 8. Praha: Svoboda, 1996. 226 s. Antická knihovna; sv. 67. kapitola 6 – 7.

<sup>5</sup> CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Překlad Jiří Bareš. Druhé rozš. vyd. Brno: Host, 2015. Teoretická knihovna; sv. 1. str. 93.

<sup>6</sup> JEDLIČKOVÁ, Alice, ed. a SLÁDEK, Ondřej, ed. *Vyprávění v kontextu*. 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu Akademie věd České republiky, 2008. str. 11 – 42.

Narativ je ve své podstatě vyprávění, proces přenosu příběhu recipientovi. Autor vytvoří text se všemi náležitostmi, ale hlavně vymyslí příběh, který za pomoci postav či vypravěče poskytne čtenáři. Jde tedy o komunikační předávku informací, kdy je čtenáři konstruován obraz fikčního světa, který je následně rekonstruován za pomoci čtenářova úhlu pohledu. Čtenář zde figuruje jako zpětná vazba, ale také i jako spoluautor díla. Aby se text mohl stát narativem, musí splňovat určité zásady: příběh musí obsahovat zvrát/neočekávatelný postup/dějový obrat, druhou variantou je paralelnost událostí – události jsou kladeny za sebou, ale mají společný propojovací faktor.

Příkladem zde dávám svoji vymyšlenou scénu: Helena včera šla nakoupit víno. Pepa šel nakoupit maso. Dva zdánlivě nesouvislé dějové linky zde musí spojit některá událost př. Helena a Pepa se poprvé potkají v samoobsluze a za rok se spolu vezmou. V takovém případě už můžeme mluvit o narativu.

Už od počátku lidstva má člověk přírodně vrozenou potřebu vymýšlet a představovat si příběhy. Tyto tendence jsou v nás zabudované již od narození. Jako malé děti si před spaním necháváme číst pohádkové příběhy, které pak rozvíjíme ve snech. Dospělejší čtenáři využívají příběhů za účelem simulace reálného života.<sup>7</sup>

Příběhy jsou a budou i nadále nezbytnou součástí našeho života. Samozřejmě, že podoby textové struktury či vizuální stránky se budou měnit podle doby, sociálních podmínek apod. Hlavní účel však zůstává stejný. S příchodem nových technologií se nám naskýtá příležitost, skombinovat vyprávění a moderní technologie do takové míry, že si sám čtenář bude moci určovat, kam se narativ bude posouvat. Taková to technologie je ovšem záležitostí budoucnosti.

## 1.1. Aristotelova teorie mythu

Stěžejní spis, z kterého vychází většina literárních teoretiků, napsal řecký filozof Aristoteles. V *Poetice* se snaží definovat tragédii a poezii na základě antických děl (Aischylos, Euripides...). Ačkoliv se jedná o rozbor tragédie, zmiňuje se zde o ději (mythos) což se později ukáže jako základ, pro vytvoření narativní koncepce. Stanovuje, jak by měl vypadat ideální děj, z jakých částí má být vystavěn a jaké náležitosti by měl obsahovat. Tohoto schématu se držela

---

<sup>7</sup> CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Překlad Jiří Bareš. Druhé rozš. vyd. Brno: Host, 2015. Teoretická knihovna; sv. 1. str. 94.

většina prozaických textů až do 19. století, kdy se spisovatelé rozhodli tyto struktury záměrně narušovat. Avšak v každém období najdeme tradičně písíci i experimentálně písíci autory.

Tragédie má mít správně šest složek: děj, povahy, mluva, myšlení, výprava a v neposlední řadě hudba. Děj je pro Aristotela nejdůležitější z těchto složek. Jedná se o zobrazení jednání neboli sestavení událostí. Myšlenky či povaha nemůžou vyniknout, pokud by tragédie neobsahovala rozvrstvený děj. „*Celé je to, co má začátek, střed a konec.*“<sup>8</sup> V této koncepci můžeme spatřit klasický model prozaického textu: úvod, střed a závěr. Knižní model pak vychází z modelu: prolog, epizoda, epilog.<sup>9</sup> Jednotlivé části děje mají mít svůj rozměr. Ten se odráží podle autora, který by si měl sám rozhodnout. Rozsah by neměl být ani malý, aby ho měl možnost postřehnout každý divák. Neměl by být ani moc velký, aby divák nepřehlédl jeho jednotnost a celkové vyznění.<sup>10</sup>

Důležitost, na kterou dále naráží autor, spočívá v celistvosti děje. „*Tedy právě jako v ostatních uměních se jednotné zobrazení týká jedné věci, tak musí i děj, protože je zobrazením jednání, zobrazovat jednání jedno a celistvé a jeho části se musí skládat z událostí tak, aby přesune-li se některá část nebo odejme, octl se ve zmatku a pohybu i celek.*“<sup>11</sup> Události, které mají na sebe návaznost jsou pro diváka pochopitelnější, než kdyby vznikly odnikud za pomoci náhodného objevu. Je čistě na autorovi, jak využije propojování událostí, proto vznikají narativy jednoduché či složité, které vyžadují větší pozornost čtenáře.<sup>12</sup> Později se budou objevovat spekulace, co je tedy možné považovat za narativ a co je jenom sled událostí, které jsou poskládány za sebou bez spojitosti. Rozvratu struktury tohoto modelu využili v největší míře postmodernisté.

Dílo by mělo být tvořeno s rozvahou. Autor má rozmýšlet každou část, kterou bude tvořit, aby se nedošlo k omylu či nelogické situaci. Důležitou součástí děje, nad kterou se má každý pozastavit, je zvrát neboli přechod mezi zápletkou a rozuzlením. Tato zápletky může být vytvořena třemi různými postupy: peripetie – proměna události za pomoci pravděpodobnosti či náhody, anagnorise – což je přeměna nevědomosti ve vědomost, drastika – velmi nepříjemná událost (smrt, bolest, zranění).<sup>13</sup>

---

<sup>8</sup> ARISTOTELÉS. *Poetika*. Překlad Julie Nováková a Květoslava Komárková. 5. vyd., (v Orbisu 1.). Praha: Orbis, 1962. 96 s. Knihovna divadelní tvorby. str. 43.

<sup>9</sup> Aristoteles zde používá slovo Exodos, což je ve své podstatě významově to samé.

<sup>10</sup> ARISTOTELÉS. *Poetika*. Překlad Julie Nováková a Květoslava Komárková. 5. vyd., (v Orbisu 1.). Praha: Orbis, 1962. 96 s. Knihovna divadelní tvorby. str. 41 – 43, 48.

<sup>11</sup> Tamtéž str. 44.

<sup>12</sup> Tamtéž str. 46.

<sup>13</sup> Tamtéž str. 46 – 55.

Tento model děje se uplatňuje s menšími proměnami i v dnešní době. Větší odklon představují již zmínění postmodernisté, kteří svojí filozofií razí cestu hraní si s klasickým konceptem textu. I když je Aristotelův model uplatňován v tragédii, můžeme právě děj (*mythos*) využít pro účely popsání prozaických textů.

## 1.2. Schéma narativu<sup>14</sup>

Se základním schématem každého narativu přicházejí strukturalisté. Ti rozdělují narativ na dvě nezbytné části – příběh a diskurz. „Příběh (*histoire*), tj. obsah neboli řetězec událostí (jednání a dění) spolu s tím, co lze nazývat existenty (postavy, prvky prostředí), a diskurz (*discours*), tj. výraz neboli prostředek, jímž se obsah vyjadřuje.“<sup>15</sup>

Když tuto definici zjednodušíme: příběh je to co chce v narativu zobrazit a diskurz nám udává, jakým způsobem tento příběh zobrazíme. Tuto formu zobrazení narativu najdeme už od počátku v *Poetice*. Ruští formalisté využívají pojmů *syžetu* (příběh) a *fabuli* (diskurz).<sup>16</sup>

Příběh je nadále dělen na *existenty* a *události*. Za *existenty* můžeme považovat viditelné objekty, které se v textu přímo objevují. Čtenář je schopen za slovy transformovat fyzickou představu – strom (tvořen korunou, větvemi, kmenem), zima (chlad, sníh, bílá barva). *Události* tvoří strukturu příběhu. Autor ji tvoří imaginárně na pozadí textu. Čtenář tak musí zapojit intuici, aby tyto metody rozpoznal – Martin zabije v souboji Davida, jelikož mu přebral partnerku. Bez toho, aniž bychom věděli, jaký vztah mezi sebou zaujímají David a Martin, by nám nedošel kontext a příběh by se zdál být naprosto nesmyslný.

Druhé schématické dělení narativu je jeho dělení na základě promluv.<sup>17</sup> Narativní text je složen z promluvy vypravěče a z promluvy postav. Reprezentace vypravěče v textu je velmi důležitá a narativ se bez ní neobejde. Vypravěč hraje úlohu konstruktéra fikčního světa. Vytváří prostředí, místa, čas a další náležitosti fikčního světa. Hlavním úkolem je ovšem prezentace takto vytvořeného světa, čtenáři. Kromě funkce konstrukční, zastává vypravěč i pozici kontrolní, jelikož má přehled nad děním. Do příběhu zasahuje, upravuje, ale hlavně ho vede

---

<sup>14</sup> Viz. příloha č.4 – č.10.

<sup>15</sup> CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurz: narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2008. Teoretická knihovna; 21. str. 18.

<sup>16</sup> Tamtéž str. 19

<sup>17</sup> Autorem je latinský gramatik Diomedes

podle autorovi představy. Vytváří tak pomyslné mantinely, ve kterých se mohou čtenáři pohybovat.<sup>18</sup>

Promluvy postav vnímáme skrze jejich dialogů. Někdy se může objevit i ve formě tzv. monologu. Tyto promluvy vnímáme jako doplnění příběhu a jeho zpestření. Postavy mohou zastupovat roli akční – to jsou ty postavy, které jednají, nebo vytváří činnost. Druhou roli, kterou mohou zastupovat je role interpretační – postavy nejednají, ale pouze prosazují svůj názor, pocity či komentáře. Někdy se mohou objevit v textu i postavy, které nehrají v příběhu žádnou roli a je na ně pouze odkazovány. Takovéto postavy se nepočítají do vedlejších postav, ale nazýváme je tzv. neosoby.<sup>19</sup>

### 1.3. Vypravěč

Problematika vypravěče je neuvěřitelně rozsáhlá a i přesto, že se jí v minulosti věnovalo několik monografií, a to nemluvě o nesčítném množství studií, zůstává i dnes tato problematika v zásadě nepopsaným listem, který bude nejen obtížné zaplnit, ale možná je to i nemožné. Beze sporu můžu konstatovat, že vypravěč je základní a nejdůležitější součástí každého narativu a teorie vyprávění. Během dlouhé doby se pozice vypravěče vyvíjela a podrobovala potřebám autora. Spisovatel fungující zároveň jako stvořitel vypravěče, má plnou moc si vybrat z velké škály typů vypravěčů, či si pro svoje účely vytvořit typ doposud neobjevený. Pokusím se v této kapitole aspoň načrtnout základní pojetí vypravěče.

Velkým zvratem ve vývoji vypravěče sloužil přechod z klasického textu do moderního textu. „*Paradoxně se zájem o vypravěče projevil v literární teorii tehdy, když se vypravěč vytrácel z vyprávění.*“<sup>20</sup> Moderní typ textu se objevuje zhruba v druhé polovině 19. století a zaznamenal důležitý posun nejen v oblasti literární teorie. V této době se literárním teoretikům otevírá prostor pro zkoumání. Ustanovili si novou disciplínu – vyprávění. Nový narativ se snažil aktivně zapojit čtenáře do textu a nevnímat ho pouze jako čtecí subjekt, nýbrž jako spoluvůrce fikčního světa a příběhu. „*Rostoucí obliba a velké rozšíření nového typu narativu vycházelo i z toho, že umožnil literatuře traktovat otázky vnitřního života postav v jejich mnohovýznamovosti, a tím zcela přestavět kritéria a způsoby výstavby literární skutečnosti.*“<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře*. Vyd. 2. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2014. Scholares; sv. 41. str. 13.

<sup>19</sup> Tamtéž str. 14.

<sup>20</sup> KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007, Studium; 20. str. 17.

<sup>21</sup> Tamtéž str. 18.

## Klasický narativní text

Tento narativní typ se držel v popředí literatury až do poloviny 19. století, kdy ho postupně vytlačoval modernější typ. Nicméně s klasickým narativním textem se můžeme setkat dodnes, sice v menší míře, ale rozhodně bychom ho neměli považovat za neexistující. Ideálním představitelem tohoto typu je *Babička* od Boženy Němcové.<sup>22</sup>

Hlavním znakem je objektivní vyprávění ve třetí osobě (er-forma) doplněná dialogy v podobě přímé řeči postav. Vyprávění je plynulé, přerušené pouze přímou řečí. Text (nemyslím myšlenku textu) je ve své podstatě jednoduchý, bez zbytečně složitých výjevů, nesmyslných či nahodilých událostí. Dodržují se grafické a jiné platnosti pro text. Jako čtenáři máme tedy jasný přehled nad dějem, který si drží svoji formu od počátku až do konce. Velmi důležitá je zde práce s vyprávěcím jazykem.

Účel tohoto typu bylo nechat čtenáře číst příběh, aby z něho mohl vyvodit hlavní myšlenku a dílo tak pochopit.

## Moderní narativní text<sup>23</sup>

Snaha vyčlenit či omezit vypravěče vedla v moderním textu k vytvoření nových typů vypravěčských promluv. Hlavní tendencí moderního textu je vymanění se z područí formy a snaha ustanovit volný způsob vyjadřování. Odpadá tedy grafické značení některých forem řeči, přičemž přímá řeč si nechává stejnou formu, ale k této řeči se přidává i neznačená přímá řeč, polopřímá řeč a někdy i řeč smíšená. Prvky obsahující klasický narativní text bychom v moderním našli také, ale zde ji využívají autoři jako prostředek k vytvoření nestálosti. „Zatímco klasický text byl spolehlivým a téměř mechanickým prostředkem konstrukce fikčního světa, moderní text činí z této konstrukce riskantní dobrodružství s nepředvídatelnými následky.“<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře*. Vyd. 2. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2014. Scholares; sv. 41. str. 17 – 24.

<sup>23</sup> Tamtéž str. 25 – 42.

<sup>24</sup> Tamtéž str. 25.

### 1.3.1 Kätte Friedemanová<sup>25</sup>

Literární teorie potřebovala prvotní impuls pro hledání typologie vypravěče a jejímu intenzivnímu bádání. S prvním soustavným bádáním přišla Kätte Friedmannová ve svém díle *Die Rolle des Erzählers in der Epik (Úloha vypravěče v epice)*. „Její zájem vychází od dobově diskutované problematiky objektivitu v literárním díle, jež je právě důsledkem oslabování vypravěčské přítomnosti.“<sup>26</sup> Dobová kritika si vyžadovala díla, ve kterých vypravěč ustupuje do pozadí, či je úplně z textu vytažen a promluvy se ponechají pouze postavám.

Friedmannová se snaží se svojí prací této myšlence oponovat. Podstata její studie je hlavně vyvrátit myšlenku, že by vypravěč epického textu mohl zmizet a být nahrazen promluvou jinou. Tento postoj následně převzal i Gerard Genette, aby dovysvětlil určité části a svými poznatky obohatil.

Hlavním médiem pro zkoumání se stal román, jelikož splňoval podmínky epického narativního textu nejlépe. Velký problém se ukázalo špatné rozpoznávání mezi autorem a vypravěčem, který se snaží Friedmannová řešit. Vypravěče prosazuje jako strategický prvek vyprávění a autor jako vně textu stojící osoba. Nicméně i v této práci můžeme místy vnímat jejich propojování.

Friedmannová sestavila první prototyp vypravěče a vyprávění, odstartovala tak zájem o vypravěče. Na její koncepci můžeme narazit, jako na základní prvek prací, prakticky u všech literárních teoretiků zabývajících se touto otázkou. Mezi pokračovateli můžeme zařadit Romana Ingardena, Henryho Jamese či Normana Friedmana.

### 1.3.2. Norman Friedman

Díky základní koncepci vypravěče od Friedmannové, se mohl inspirovat i teoretik Norman Friedman, jenž se snažil tento problém blíže specifikovat za použití kategorizaci. Jeho pozornost je upřena na přenos příběhu ke čtenáři (tzv. showing a telling). Aby dosáhl uspokojivé odpovědi musel si stanovit 4 otázky, na které hledal odpověď ve své kategorizaci:

***Kdo mluví ke čtenáři?*** – řešení v jaké osobě vypravěč vstupuje do děje

***Z jakého úhlu či z jaké pozice je pohlíženo na příběh?*** – periferie, z vnějšku, proměnlivá pozice

---

<sup>25</sup> KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007, Studium; 20. str. 25 – 42.

<sup>26</sup> KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007, Studium; 20. str. 20.

*Jakou informační cestu používá vypravěč, aby příběh dopravil ke čtenáři?* – vjemy, pocity, myšlenky

*Jakou pozici zaujímá čtenář k příběhu?* – blízká vzdálená, proměnlivá

Na základě těchto otázek vytvořil Friedman několik kategorií vypravěče (později se tento koncept rozšířil o více typů).<sup>27</sup>

**Produktorská vševědoucnost** – Vypravěč není ničím omezený. Má volné pole působnosti nezávisle na čase a prostoru. Zároveň je oprávněn vstupovat do děje vlastními komentáři či postřehy. Tyto mimo dějové promluvy (mohou být i dějové, to záleží na autorovi) se mohou vztahovat k morálce, etice, politice a nemusí nutně souviset s probíhajícím příběhem.

**Neutrální vševědoucnost** – Od předchozího typu se liší přímým vměšováním do díla. Z gramatického hlediska se jedná o er-formu.

**„Já“ jako svědek** – Vypravěč se nachází v roli svědka příběhu, do něhož může být více méně zapojený. Jeho i čtenářův pohled je omezen jen na to co je pozorovatelné.

**„Já“ jako protagonista** – Vypravěč je hlavní postavou románu. Nachází se v centru dění a okolo něho je vystavěn děj.

**Mnohostná selektivní vševědoucnost** – Spočívá ve vymezení vypravěče z vyprávění. Čtenář naslouchá jakoby nikomu. Informace k němu přichází prostřednictvím postav. Dochází tak k scénickému vyprávění.

**Selektivní vševědoucnost** – Oproti předchozímu typu spočívá přísun informací pouze prostřednictvím jedné postavy.

**Dramatický způsob** – Informace, které čtenář přijímá jsou omezeny pouze na to, co postava dělá či říká. Tudíž je zde absence o vnitřních stavech, myšlenkách a pocitech. Tyto vnitřní stavy si ovšem čtenář může vyvodit z dialogů.

**Kamera** – Autor je zde úplně vyloučen. Události jsou promítány tak jak za sebou plynou bez jakékoliv struktury. Představa událostí jako bychom je sledovali přes namířenou kameru do prostoru. Od dramatického způsobu se ovšem tento typ moc neliší, a tak je obtížné je mezi sebou rozpoznat.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007, Studium; 20. str. 25 – 42.

<sup>28</sup> Tamtéž str. 30-42.



Tento výčet kategorií nemůžeme považovat za plně ideální. Autor zde spojuje osobu vypravěče s osobou autora dohromady a někdy mezi nimi obtížně rozhoduje. Nicméně tento problém stíhá literární teorii dodnes. Friedmanovu kategorizaci můžeme považovat za základní rozdělení vypravěčských možností, kterým se inspirovala a následně rozšiřovala studia literárních teoretiků (viz. Wilhelm Füger). „*V následujícím vývoji se proto literární teorie, která zkoumala vyprávění jako situaci vyprávění, tedy jako komunikační akt, vydala směrem, v němž uvažovala o vypravěči nikoliv jako o zakládající intenci, ale jako o jednom z příznaků, které k této intenci odkazují.*“<sup>29</sup> Po Friedmanovi se do zkoumání pustili teoretici jako Gérard Genette, Wayne C. Booth a další. Některé z jejich koncepcí zde uvedu, spíše jako doplnění Friedmanovy kategorizace.

### 1.3.3. Další teorie o vypravěči<sup>30</sup>

Prvním badatelem, který se snažil vytvořit implicitní intencionální instanci, která vstupuje mezi vypravěče a čtenáře, byl americký literární teoretik Wayne C. Booth se své knize *Rétorika fikce*. V ní kritizuje klasické pojetí: základní rozdělení vyprávění na **er-formu** a **ich-formu**. Podle Bootha nesplňují pospolitost. Vytvořil si pro své účely trojici vypravěčských kategorií, ve kterých se snaží vymezit pozici vypravěče.

**Implikovaný autor** – Neboli autorovo druhé „já“ je implicitní obraz autora, který stojí za příběhem a liší se od reálného autora.

**Nedramatický vypravěč** – Příběh se vypráví prostřednictvím mluvčího či vědomí. Jedná se o společnou kategorii vyprávění třetí a první osoby. Čtenář si je naprosto vědom vyprávění a dotváří ho. Tento typ vypravěče ovšem postrádá jakoukoliv personální charakteristiku.

**Dramatický vypravěč** – Vypravěč vstupuje na scénu se všemi potřebnými životními prvky. Zastává roli postavy/postav a vytváří dramatické pojetí příběhu. Dále pak tento typ můžeme rozlišovat na pozorovatelskou funkci, průvodce dějem.

S další teorií přišel i teoretik Gérard Genette, který knize o fokalizaci naráží i na pozici vypravěče. Vytvořil čtyři nové kategorie, které vesměs odpovídají kombinaci předchozích forem. Intradiegetický vypravěč, který je určitým způsobem zainteresován do probíhajícího děje. Extradiegetický vypravěč jenž stojí mimo děj. Homodiegetický vypravěč, který se nachází

---

<sup>29</sup> Tamtéž str. 53.

<sup>30</sup> Tamtéž str. 53 – 74.

uvnitř příběhu, zasahuje a komentuje. Heterodiegetický vypravěč stojící mimo děj na pozici ve které je i čtenář. Tyto kategorie jsou používány dodnes při literárních analýzách.

## 1.4. Fokalizace<sup>31</sup>

S termínem fokalizace (zaostření) přichází do literární teorie francouzský teoretik Gérard Genette, který přebírá koncepci *point of view* od teoretika Stanzela a snaží se tento koncept poupravit. Ve svém díle *Discours du récit*<sup>32</sup> popisuje dílo jako komplex, který je tvořen z neodlučitelných částí. Tyto části je nutné pochopit a až potom je spojovat dohromady. Dílo se má tedy číst, tak že si nejdříve uvědomíme jednotlivé subjekty vyprávění jako postavy, prostředí, vypravěče a až následně tyto subjekty začneme spojovat dohromady.<sup>33</sup> Fokalizace nám pak určuje co se vypravuje, ale hlavně jak se to vypravuje. Někdy pro toto označení používáme slovo perspektiva.

Jelikož je Genetteova studie komplikovaná využiji zjednodušenou koncepci od Cullera, kterou doplním o Genetteovy poznatky. Tématem fokalizace se taktéž zabývala teoretička Míeke Balová, ale její koncepci bych v této práci již nechtěl rozvádět.

Genette si jako většina teoretiků položil otázku: Kdo a z jakého pohledu k nám promlouvá skrze text? V debatách většiny teoretiků se shledáme s častými odkazy na „toho kdo“ mluví a skrze koho přijímáme příběh. Závažnou roli v této nepřehledné situaci hraje samozřejmě role vypravěče, nicméně nemalou roli zde hrají i postavy. Právě přes jejich myšlenky, do kterých se jako čtenáři vložíme, dovytváříme (ač bychom to někdy ani tušili) komplexnost příběhu. Tím, že si „vlezeme“ do hlavy aktéru dění, vnímáme jejich činnost, ale hlavně jejich myšlení z jejich pohledu. Snáze si díky tomu odvodíme třeba rozhodnutí postav, charakter, citový či celkový dopad událostí. Tento proces nazval Genette procesem fokalizace.<sup>34</sup> Například na oslavu sv. Mikuláše bude pohlížet jinak dítě a jinak dospělý, který si uvědomuje, že se jedná o kostýmu, na druhou stranu může vnímat daleko intenzivněji duchovní pouto s touto tradicí.

Genette si rozdělil oblast zkoumání do dvou oddílů – **oblast hlasu** a **oblast způsobu**. Oblast hlasu je věnován pozici vypravěče a oblast způsobu obsahuje prostředky předávání informací z textu. Tyto dva oddíly s jejich pod formami úměrně zpracoval Culler, který je rozdělil do tří

---

<sup>31</sup> Tamtéž str. 74 – 85.

<sup>32</sup> V českém překladu vyšlo jako Rozprava o vyprávění.

<sup>33</sup> KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007, Studium; 20. str. 74-75.

<sup>34</sup> CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Překlad Jiří Bareš. Druhé rozš. vyd. Brno: Host, 2015. Teoretická knihovna; sv. 1. str. 99.

fokalizací: časová (oblast hlasu), distance a rychlost (oblast způsobu), meze vědění (oblast hlasu a zároveň zasahuje i do oblasti způsobu).<sup>35</sup>

**Časová fokalizace** je proces přeměny myšlenek postavy v určitém časovém úseku. „*Vyprávění může zaostřovat události skrze dobu, v níž se odehrávají, či dobu krátce poté nebo dlouho poté.*“<sup>36</sup> Nevylučuje se zde i možnost příběhu, který je psaný v minulosti. Naše myšlenky a názory se mění vlivem času, kdy získáváme zkušenosti a přizpůsobují se našemu okolí. Je tedy velmi pravděpodobné, že názor na konkrétní situaci, který jsme měli v dětství, bude jiný než ten, který budeme mít na tuto situaci v dospělosti. Člověk se vyvíjí jak fyzicky, tak i mentálně. Nejedná se pouze o tento lidský posun, ale naše myšlení interaguje s novými problémy, které promýšlí i do budoucna. Nemusí se jednat o dlouhodobé záležitosti, ale například už jen představa, co bude zítra k obědu. Zvláštním typem je pak příběh složený z více částí (román v dopisech). Důležitá je práce s časovou fokalizací hlavně v detektivním žánru, kdy my jako čtenáři očekáváme, že se případ vyřeší až na konci knihy, přičemž jsou nám předkládány postupně důkazy, které nám (čtenářům) mají pomoci s vyřešením případu. Výsledek pak slouží spíše pro formu kontroly našich rozhodnutí.

**Distance a rychlost** určuje tempo vyprávění a úhel pohledu, který jako čtenáři můžeme k textu zaujmout. Distance nám určuje vzdálenost, ze které na příběh nahlížíme. „*Příběh lze zaostřit takřka pomocí mikroskopu nebo skrze dalekohled; buď se pomalu rozvíjí detail, nebo je rychle řečeno, co se stalo.*“<sup>37</sup> Rychlost pak s distancí velmi úzce souvisí, jelikož to, zda se díváme na detail či na široký záběr událostí, udává tempo, kterým se odvíjí děj. Pokud se tu budeme bavit o detailu rozhodně očekáváme, že věty budou protáhlé, souvětí rozvitá, bude obsahovat velké množství popisných informací, právě za účelem informovat čtenáře. Na druhou stranu, pokud půjde o popis děje, za účelem jeho posunu, budeme očekávat rychlé úderné věty, bez zbytečných popisů. Krásný příklad uvádí Culler: „*Vděčný panovník dal princovi svou dceru za ženu, a když král zemřel, princ se ujal trůnu a obratně vládl po mnoho let.*“<sup>38</sup> Stejně tak je důležité odlišovat činnosti, které se běžně v příběhu opakují a činnosti, který mají ojedinělý charakter. Autoři pak často záměrně zaměňují a kombinují tyto činnosti dohromady.

Gennet v této fokalizaci rozdělil dva typy vyprávění. Vyprávění o událostech – kdy jako čtenáři získáváme množství informací díky osobě informátora, detailní popisy apod. A

---

<sup>35</sup> Tamtéž str. 99 – 101.

<sup>36</sup> Tamtéž str. 99.

<sup>37</sup> Tamtéž str. 100.

<sup>38</sup> Tamtéž str. 100.

vyprávění o slovech – jež zahrnuje dialogy, monology, komentáře a další vyprávěcí dodatky pocházející z promluv postav či vypravěče samotného.

**Meze vědění** označuje specifickou věc či způsob, přes který se k čtenáři dostává děj. Zde záleží čistě na autorovi, jaký prostor dovolí čtenáři k objevování. Děj může být líčen skrze kameru, brouka na zdi, sochy apod. Je zde důležité ovšem dodržet určitá pravidla spojená s tímto médiem. Stejný děj bude jistě jinak zobrazen, pokud se na něj bude dívat brouk na zdi, či mimozemšťan z vesmíru. Někdy se tak k čtenáři dostane omezené vědění, nebo naopak až přehnaně detailní vědění. Nejeфекtivnějším způsobem se ukazuje vševědoucnost, jež bývá také nejčastěji užívána. Postava/vypravěč zde není nijak limitován a čtenář, tak disponuje širokým úhlem pohledu.

Gennet rozlišuje tři typy úhlu pohledu na fikční svět. *Nulová fokalizace* vychází z konceptu, kdy vypravěč ví více než samotná postava. *Interní fokalizace* nastává ve chvíli, kdy je vypravěč informačně na stejné úrovni jako postava, či je dokonce součástí jedné z postav. *Externí fokalizace* pak odkazuje na vypravěče, který ví méně informací, než postava a odsunuje se na pozici svědka událostí. Zde už ovšem zabředávám do osoby vypravěče, jež jsem rozebral v předchozí kapitole.

Fokalizace je nutnou součástí příběhu a bez ní by většina příběhů vyzněla nelogicky. Díky tomuto procesu dokážeme porozumět a lépe se vcítit do postav příběhu. Tím že pochopíme situaci i z pohledu postav ucelíme si nesouvislosti. Autoři tohoto procesu využívají a velmi často se setkáme s jejich kombinací, která napomáhá estetičnosti díla. Komplikace může nastat ve chvíli kdy se vytváří příběh v příběhu. Ztrácí se pozornost a tvoří se komplikace s porozuměním. „Gennetův systémový návrh je třeba vnímat v tradici strukturalistického vnímání díla, tedy v neustálém vzájemném vztahu a dynamickém napětí jednotlivých „oblastí“. Perspektiva je pak výslednicí souhry všech jednotlivých složek narativního díla.“<sup>39</sup>

## 1.5. Funkce příběhu

O funkci příběhu se vedou mezi teoretiky velké diskuze. Na první pohled nám příběh dodává určité potěšení<sup>40</sup> z jeho čtení. Rádi si čteme či vyprávíme příběhy, které v nás svojí zápletkou probudí city/potěšení. Reálný život má své každodenní plynutí, které je z velké části

---

<sup>39</sup> KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007, Studium; 20. str.79.

<sup>40</sup> Ryanová tento jev označuje slovem *imerze* (tomuto termínu je věnovaná samostatná kapitola).

bez významných zvrátů.<sup>41</sup> Narativ v sobě skrývá tendenci, tento plynulý chod rozvrátit a donutit člověka vylézt z komfortní zóny, ovšem v rámci simulace (možnost zkoušky reálného prostředí ale za pomoci technologií), přičemž naše rozhodnutí v tomto prostředí neovlivní skutečnost. Snaha zapojit se do plnění úkolů, řešení otázek, odhalování tajemství, budí v čtenářovi touhu s textem pracovat a interně se zapojovat do činnosti vypravěče.

Dalším důvodem k využívání narativu je zisk informací o světě a jeho chodu. Zde se dostáváme na hranu sporu, jaké texty můžeme řadit do faktické a do fiktivní oblasti. Nechci se tu do tohoto sporu zapojit, ale jen zmíním, že i fiktivní vyprávění obsahuje informace použitelné v reálném světě. Jedná se hlavně o fokalizování do jednotlivých postav příběhu. Čtenář je schopen se duševním převtělením vžít do role postavy a řešit tak za ni problematiku. Může se inspirovat v jednání, měnit názory na světovou problematiku, či se dostat do situace, která by se mu v reálném životě nikdy nestala. Příběh tedy představuje prostor pro čtenáře, který svým čtením tento prostor využívá, dotváří ho a následně si z něho vytahuje informace.<sup>42</sup>

Ovlivňenost textem můžeme jasně vnímat v žurnalistické sféře. Ačkoliv se na venek tváří noviny, či jiné médium propagující publicistiku, neutrální, nemůžeme než souhlasit nad tvrzením, že již samotný výběr události je sám o sobě neobjektivním rozhodnutím. Propaganda pak tento princip přebírá v úplném měřítku a text většinou obohacen i obrazovým materiálem, dostává do rozhodující pozice jako prostředek k ovlivňování lidských myšlenek a názorů.

O tom, jaké další funkce příběh obsahuje, můžeme vést dlouhé debaty. Tak na tuto problematiku nahlíží většina teoretiků – položit si otázku a zkusit na ni nalézt odpověď. Předpokladem pro objasnění ovšem zůstává nezaujatost žádným příběhem, což by v praxi znamenalo, že by člověk nesměl přečíst/vyslechnout žádný příběh, a to je vcelku nemožné. I potom bychom mohli o výsledcích spekulovat. „*Zdá se tedy pravděpodobné, že na tuto otázku nebudeme schopni najít odpověď, pokud na ni vůbec nějaká odpověď existuje.*“<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Překlad Jiří Bareš. Druhé rozš. vyd. Brno: Host, 2015. Teoretická knihovna; sv. 1. str. 102.

<sup>42</sup> Tamtéž str. 102 – 103.

<sup>43</sup> Tamtéž str. 104.

## 2. Imerze

Imerze je ve své podstatě jev vtažení čtenáře za pomoci čtení do fikčního světa.<sup>44</sup> Dochází k mentálnímu přenosu našeho vědomí do jiného prostředí. Ve své podstatě opouštíme myšlení v reálném světě a dostáváme se do prostoru fikčního světa, ve kterém si představujeme, že se nacházíme i fyzicky i psychicky. Když vezmeme do ruky beletrii, otevřeme ji a začneme v ní číst, dostáváme se do fikčního prostředí, jenž na nás působí probouzením emocí a myšlenek. Každý titul na nás působí odlišným způsobem a v různé míře. Tato tendence v zásadní míře ovlivňuje zážitek, který si z četby odneseme.

*„Představa čtení jako imerzivní zkušenosti ponoření je založena na předpokladu, který se v literární teorii používá tak často, že zapomínáme na jeho metaforickou povahu. Má-li se odehrát ponoření, musí nám text poskytnout obsah, do kterého se ponoříme, a tímto obsahem není, jak nám nehorázně matoucí metafora naznačuje, oceán, nýbrž svět textu.“<sup>45</sup>*

Jak z citátu vyplývá, musí mít text obsah. Tudíž imerzivní zkušenost nemůžeme zažít u každého psaného textu. Největší příležitost máme u beletristických děl, protože text hraje významnou roli ve funkci imerze. Stavba textu, slovní obraty, tropy, ale i celé odstavce či výjevy. To vše zanechává nesmazatelnou stopu na každém čtenáři.

K samotnému ponoření nás kniha musí doslova pohltnout. Z počátku přistupujeme ke knize z reálného světa. Vnímáme okolí kolem nás, zvuky, chutě, pachy apod. Ve chvíli, kdy otevřeme knihu, se přesouváme do fikčního světa. Než se pořádně začteme, stojíme na jakési hranici. Podvědomě vnímáme imaginární obraz příběhu z knihy, ale stále jsme si jistí přítomností v reálném životě. Postupně se vydáváme za hranice reality a necháváme se unést fantazií. Začne se nám vše mísit, až do té fáze, kdy od sebe nerozeznáme realitu a fikci. Konečný výsledek hluboké imerze je totální ponoření do světa fikce, kdy nevnímáme okolí, ale pouze to, co se děje ve fikčním světě.<sup>46</sup>

K tomu abychom tohoto stavu dosáhli je zapotřebí zaujmout nenáročný přístup ke knize. Musíme se jí nechat vést, netlačit, ale ani bez spolupráce to nepůjde. *„Aby byl příjemný, musí být zážitek pohlcení knihou dočasný a musí se lišit od závislosti, která je jeho nebezpečnou*

---

<sup>44</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 116.

<sup>45</sup> Tamtéž str. 117.

<sup>46</sup> Tamtéž str.120 – 125.

*sestrou*.<sup>47</sup> Měl by po dokončení knihy pomalu doznívat, až zmizí úplně. Dobré literární dílo by v nás mělo zasadit semínko lačnosti, které nás má nalákat na opakované přečtení. Většina čtenářů totiž čte rychločtením a knihu tak přečte jen kvůli obsahu slov, ale ne kvůli významu slov. Proto někdy imerzivní zkušenost přichází až s druhým, třetím...čtením. Čtenář zpomalí a začne si všimnout propojení struktur. Teprve tehdy až začne chápat jednotlivé nuance, začne vnímat, jak se noří do hloubky knihy.<sup>48</sup>

V roce 2012 vytvořil Clayton James Cubbit sérii videoklipů na platformě Youtube nazvanou *Hysterical literature*. Hlavním cílem byla propagace kvalitní literatury na základě imerzivního zážitku ze čtení knih. Ve videu vystupovala dívka, která seděla a četla svoji oblíbenou knihu (tu knihu, která byla cílem propagace). Postupně se dívka více a více prohlubuje do světa textu. Celé to vyvrcholí v té nejintenzivnější pasáži, kdy se dívka dočká orgasmu. Video mělo sloužit hlavně za účelem propagace, a tak se jedná o jasný podvrh. Imerzivní zážitek může být pouze po stránce emoční nikoli fyzické.

Cílem imerze je vytvoření dostatečného přesvědčení čtenáře, že se nenachází v simulaci, ale že je obklopen reálně fikčním světem, kterého lze využít podle svých představ. Pokročilost imerze využívají ve větší míře hlavně nové technologie – počítače, herní konzole... Do popředí se v poslední době dostává představa virtuální reality tzv. VR. Skrz speciálně upravené brýle, se uživatel dostane do simulovaného prostředí, kde za pomoci dvou ovladačů může ovládat své pohyby. Tělo zůstává v reálném světě, ale díky tomu, že jsou smysly (zrak, sluch) zaměstnány novým prostředím více než reálným světem, se uživatel naprosto vžije do své nové role ve virtuálním světě, která ho pohltí. U někoho se tak může projevit strach z výšek, i přesto, že si je uživatel vědom nereálnosti světa. Na podobném principu pracují počítačové hry. Fyzické tělo je v tomto případě nahrazeno virtuálním avatarem – postavičkou ve virtuálním prostoru – kterou hráč ovládá za pomoci klikání na klávesnici a pohybem myši. Při hraní počítačových her se hráč soustředí, jelikož využívá více smyslů a tím se více a více noří do virtuálního prostoru. Imerze se zde vytváří na základě interaktivity a soustředění. Můžeme tedy stanovit pravidlo, že čím více interakce, tím lépe může člověk dosáhnout imerze.

---

<sup>47</sup> Tamtéž str. 124.

<sup>48</sup> Tamtéž str. 120 – 125.

Ryanová podle vlastnosti textu rozděluje 3 typy imerze. Vlastnostmi zde myslí způsob, jakým text zapojuje čtenáře do narativu. **Prostorová imerze** neboli jak čtenář reaguje na scénu, **časová imerze** – reakce na zápletku, **emociální imerze** – reakce na postavy<sup>49</sup>

## 2.1. Prostorová imerze

*„Od Faulknerovy Yoknapatawphy po Alenčinu Říši divů, od Joycova Dublinu po Narnii C. S. Lewise literatura mnohokrát ukázala, že je schopná vytvořit děsivý pocit přítomnosti prostorového uspořádání a jasnou představu jeho topografie. Tyto mentální geografie, ať už nás děsí nebo přitahují, se stávají čtenářovým domovem a pro některé z nás se mohou stát centrem pozornosti na úkor narativní akce.“<sup>50</sup>* Každý příběh se odehrává ve vytvořeném prostoru (fikčním světě). Jeho budováním nechává autor prostor pro čtenáře, aby si mohl přenést tento obraz do své představy. Této představě dopomáhají hlavně čtenářovy zkušenosti. Daleko lépe si tak představíme hlavní nádraží v Brně než procházku po povrchu Venuše. Čím méně toho víme o dějišti, tím více necháváme proniknout naši fantazii. V takovém případě jsme úzce spjati s tím, co nám popisuje a jak nám popisuje samotný autor díla. Vykreslený prostor si každý čtenář individualizuje podle sebe. Doplnuje ho o svoje poznatky. Tyto poznatky nemusí vycházet pouze z vizuálních předmětů, ale třeba i vůně, zvuk v nás můžou asociovat situace z každodenního života, které si při četbě vybavíme a s menšími obměnami zasadíme do kontextu knihy.

U gamebooků je představa prostoru zásadní. Oproti neinteraktivním textům, zde prostor nefiguruje jen jako kulisa, ve které se postava pohybuje po předem dané dráze. Každý odkaz nabízí nové prostředí, v němž je čtenáři nabízeno hrací pole. Prostředí do značné míry ovlivňuje naše rozhodování. Pokud se naše postava bude nacházet v močálech, ve kterých bychom se sami necítili dobře, budeme dbát větší opatrnosti a při rozhodování o dalších krocích nebudeme riskovat a vybereme si tu nejpříjemněji vyhlížející možnost.

Z reálného života víme, že prostředí se významně podílí na psychice člověka. Stejně tomu je i ve fikčním světě, kde je psychika postavy nahrazená tou naší. Takže prostředí nám pomáhá pochopit i psychickou stránku postavy. Jak se cítí, co prožívá... Aby autor pomohl

---

<sup>49</sup> Tamtéž str. 150.

<sup>50</sup> Tamtéž str. 151.



čtenáři, často situace sám komentuje za pomoci vypravěče. Naznačuje čtenáři, jakým směrem by mělo směřovat jeho myšlení.

*„Jak ubývá světla, přichází sněžná bouře. Vítr se žene po otevřené ledové pláni a neúnavně se opírá do stanu. Pleskání cely a bolest v omrzlých prstech na ruce i na nohou tě začínají rozčilovat. Začínáš si přát, abys do tohoto sněžného pekla nebyl nikdy vkročil...“<sup>51</sup>*

## 2.2. Prosto časová imerze

Do této kategorie řadí Ryanová možnosti práce s časem a vypravěčem v díle. Vypravěči se věnují v samostatné kapitole, tak zde rozeberu práci s časem. Základní rozdělení vypravěčského času: přítomný, minulý a budoucí. Přičemž u vyprávění je velmi oblíben minulý čas proložený časovými posuny, prolepsi, analepsi. Setkáme se s ním například i v ústním vyprávění.<sup>52</sup> *„Petr se šel se mnou podívat na to místo kde jsem viděl ducha. Dělal si ze mě srandu, jelikož se ukázalo, že duch ve skříni byl náš Alik, kterého jsem tam omylem zavřel.“* Čtenář při čtení minulých textů spoléhá na dokončenost příběhu. Autor je ten, kdo příběh zažil, nebo ten kdo ho stvořil a zná ho celý. Ví, co se stalo a co se stane v každém úseku. Nechává se unášet událostmi.

Nejvíce imerzivní styl vyprávění je v přítomném čase. Takové dílo vykazuje iluzi, že je autor přítomen ve stejné chvíli jako čtenář. Čtenář čte text a vnímá průběh fikčního světa, tak jak plyne reálný svět. Nemusí se prát s časovými rozdíly. Monumentálně se této otázce věnoval Paul Ricoeur ve svém díle *Čas a vyprávění*. Rozhodně není vhodné psát celý text jedním časem – dobrou variantou je tyto styly nakombinovat a doplnit např. retrospektivní části. Gamebooky využívají vyprávění v přítomném čase s kombinací vyprávění v druhé osobě. Tohle použití logicky vyplývá z potřeby sjednotit čtenáře s postavou, aby vzniklo iluzivní pouto. O dosažení tohoto efektu se může přesvědčit zadní anotací série *Lone Wolf*: *„Jsi Lone Wolf, poslední z rytířů Kai. Šokující zprávy otrásají tvou vlastí...Vydáš se proto na sever do království ledu...“<sup>53</sup>* Čtenář se stává postavou/postava se stává čtenářem.

---

<sup>51</sup> DEVER, Joe. *Kaltské jeskyně*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2012. 24, [248] s. Lone Wolf; kn. 3. odkaz č.62.

<sup>52</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 161 – 169.

<sup>53</sup> DEVER, Joe. *Kaltské jeskyně*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2012. 24, [248] s. Lone Wolf; kn. 3. zadní strana obalu.

### 2.3. Časová a emociální imerze

S časem díla souvisí úzce tempo, které tlačí čtenáře kupředu = napínavost knihy. Literatura dokáže svými prostředky upnout čtenáře k příběhu natolik, že ho nepouští až do úplného naplnění. Každý čtenář, který ještě neotevřel knihu, očekává podobnou strukturu, která je složena hlavně ze zápletky a jejím následným řešením. O to více se těší oblíbené díla, která tyto struktury narušuje a přicházejí s něčím novým a hlavně nevídaným. Hlavním cílem je udržet čtenáře v napětí. Toho může dosáhnout autor několika způsoby. Jedním ze způsobů může být překvapení – vytvoření nenadálé situace, kterou čtenář nepredikuje.<sup>54</sup>

*„Zjistíš, že obrovská nestvůra je javek, smrtící dvouhlavý jedovatý had. Pohybuje se velmi rychle a tobě je jasné, že mu po této úzké římsce neutečeš...“<sup>55</sup>*

U různých žánrů vnímáme jinou potřebu a intenzitu napětí. Akční romány, detektivky apod. strhávají čtenáře již od začátku do spirály napínivosti. Postupem v knize se zvyšuje intenzita. Čtenáři jsou podsouvány nové skutečnosti, které dopomáhají k vyřešení celé zápletky a čím je čtenář blíže, tím více se snaží ponořit do příběhu. Čtenáři Sherlocka Holmese se nejvíce těší na posledních pár stran, kde jim detektiv vysvětlí, jak a kým byl čin spáchán. Dosažením cíle, dosáhne i čtenář jistého uspokojení, nebo naopak rozhořčení, když je příběh ledabyly zakončen. Jiné očekávání budeme mít samozřejmě od milostného románu. Ačkoliv i při čtení *Quo Vadis* můžeme pociťovat určité napětí. Zajímavým faktem je, že i při predikaci událostí, pociťujeme stejné emoce.<sup>56</sup> Pokud budeme sledovat již po páté film *Titanic*<sup>57</sup>, budeme vnímat milostný příběh páru. Ve chvíli, kdy loď narazí na ledovec budeme stejně jako poprvé strženi událostmi. V hlavě se nám budou míchat myšlenky, emoce, pocity. A stejně jako poprvé budeme vnímat smutek, když se DiCaprio ponoří pod hladinu a již nevyplave.

---

<sup>54</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 171 – 178.

<sup>55</sup> DEVER, Joe. *Kaltské jeskyně*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2012. 24, [248] s. Lone Wolf; kn. 3. odkaz č.229.

<sup>56</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 171 – 178.

<sup>57</sup> Film z roku 1997 popisující romantický vztah na lodi Titaniku, jenž se později potopí při nárazu na ledovec.

### 3. Interaktivita

Z historie víme, že text prochází celou řadou změn a proměn. Tento postoj výrazně prosazovali spisovatelé spadající do postmodernismu. Jejich cíl bylo podřídit literaturu hře. Neboli přiřadit literatuře herní mechanismy. „*U postmodernistů je hra zvláště oblíbená, protože je exemplifikací prchavosti označovaného a nepostižitelné povahy jazyka.*“<sup>58</sup>

Hra je svobodná činnost vystupující z obyčejného života, ovšem můžeme ji oproti jiným potřebám zanedbat. Má sloužit za uspokojením zábavy případně odpočinku. Tato činnost je ohraničena pravidly, místem konání, možnostmi opakování apod.<sup>59</sup> K účasti na hraní je potřeba naše přítomnost. Hra je specifická hlavně v ohraničení činnosti – pravidla podle kterých se musí hráč řídit. Tím, že je tato činnost ohraničena, vzniká prostor uvnitř, který umožňuje taktizovat, přemýšlet. Pro dosažení výsledku bývá z pravidla zapotřebí předmětů: figurky, kostky, karty, hrací žetony... Tím se objevil první problém. Čím může tyto předměty literatura nahradit? Jediné, čeho se může literatura zachytit je samotný text. Většina textových her (včetně gamebooků) je tak tvořena otázkami autora směřované ke čtenáři, jenž se má podílet na jejich odpovědích.

Ryanová rozlišuje 4 typy her podle Rogera Cailloisa: **Agon** což jsou hry založené na soutěžení (fotbal, šachy, křížovky apod.). **Alea** jsou hry založené na štěstí. Ikonicky do této kategorie patří hazardní hry v kasinech (ruleta, kostky apod.). **Mimikry** představují zvláštní kategorii her, ve kterých představuje hlavní náplň lidská fantazie. Ideální příklad poskytují dětské hry, které jsou založeny na principu imaginace. Tento keř je policejní stanice, tento kořen bude sloužit pro vězně, šišky jsou granáty (hry na „jakoby“). **Illix** zastupuje kategorii her, jenž tlačí hlavně na prožitek. Radost dítěte z otáčejícího se kolotoče, strach vzbuzující v nás projížďka strašidelným hradem apod. V literatuře se používá v největší míře kategorie Mimikry, přičemž ostatní se využívají také, ale vytváří méně vhodná prostředí. Nicméně ani kategorie mimiker není úplně ideální, jelikož pravidla si určuje samotný hráč. Osobní pravidla

---

<sup>58</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 211.

<sup>59</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Překlad Jaroslav Vácha. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1971. 226 s. Ypsilon; sv. 13. str. 9-15.

nikdy nevyhovují všem. Proto jsou často tyto textové hry doplněné i o faktor náhody, jenž ruší osobní element, ale ne na takovou míru, aby byl z textu zcela vyčleněn.<sup>60</sup>

Pokud nebudu počítat původní experimenty s literaturou (posílání si dopisů s příběhy mezi autory a jiné) byly první účelové interaktivní texty hypertexty. Hlavní princip zůstává až dodnes stejný. Text je strukturován do příběhových bloků, jenž tvoří několik možných cest narativem. Jedná se o kombinaci hry a literatury, přičemž slova zde vytváří hrací pole. Autorova intence promítnutá do narativních strategií, je vytěšňována co nejvíce do kraje, protože pro hru je důležitý hráč a ne autor. Je to stejné jako když si zapneme počítačovou hru, kde řešíme samotnou podstatu hry, ale již nás tolik nezajímá autor. Jako každá hra má i hypertext své pravidla. Ty slouží na usměrnění zábavy (mantinely hřiště).

*„Interaktivita se zde objevuje na dvou úrovních: jedna je dána médiem neboli technologickou podporou, druhá je vlastní samotnému dílu. Všechna interaktivní díla musejí mít přiměřeně interaktivní médium, ale naopak to neplatí.“<sup>61</sup>*

Otázka, která se tedy nabízí: je text dostatečné interaktivní prostředí? Zásadní vlastnost textu je jeho fixace. Text, který napíšeme, zůstává stejný (pokud ho někdo nevymaže/nepřepíše, neupraví apod.), což předznamenává problém, pokud uvažujeme, že interaktivita vychází ze změny. Jelikož se text nemůže metamorfovat podle našich potřeb, můžeme konstatovat, že se nejedná o ideální interaktivní médium, nicméně rozmanitost světa textu nám poskytuje možnost kombinací. Stejně jako v matematice máme číslo, které nezaznamená změnu, pokud k němu nepřidáme znaménko (případně další číslo). Význam napsaného textu zůstává stejný do té doby, než k němu přiřadíme jinou kombinaci textů, která se vzájemně ovlivňuje. I tak text neztratí svůj obsah, ale změní se samotná podstata, která se promítne v celkovém narativu. Kdybychom vytrhali všechny stránky z knihy, promíchali a následně si jeden list přečetli, získali bychom určitou informaci. Stejného efektu bychom dosáhli i při dalším listu. Ovšem pokud bychom si k těmto stránkám našli jejich následující, rozhodně nám budou dávat větší smysl než samostatné listy. Proto čteme texty od první strany až po poslední. Kompozice díla je tak nedílnou součástí každého textu.

---

<sup>60</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 209 – 235.

<sup>61</sup> Tamtéž str. 243.

Podle typů kombinací rozděluje Ryanová texty:

**Neinteraktivní text/neergodický text/ neelektronický text** – Jedná se o běžný literární text, který se během čtení nemění. Samotná četba je konstantní, nedochází k žádným změnám. Čtenář čte od začátku až do konce vymodelovanou strukturu.

**Interaktivní/neelektronický/neergodický text** – Zde patří interpretované texty. „*Výměna replik mezi rodičem a dítětem při vyprávění pohádky.*“<sup>62</sup> Otec čte neinteraktivní text, jenž je pevně daný (v tomto případě na papíře), nicméně si ho upravuje pro potřeby dítěte, čímž rozvíjí původní podobu a dodává jí neočekávanou novou kombinaci. Stejným příkladem může být dialog, rozhovor.

**Elektronický/neinteraktivní /neergodický text** – Jedná se o texty nacházející se v elektronické platformě. Zjednodušeně jsou to texty v elektronické podobě. V dnešní době bychom zde mohli zařadit texty na elektronické čteče.

**Ergodický/neelektronický/neinteraktivní text** – Jedná se o změny způsobené vnějším okolím. Příkladem za všechny mohou být sluneční hodiny na stěně kostela. Pohybem slunce se mění i dispozice stínu, který určuje počet hodin. Vniknutí vnějšího vlivu do literatury je velmi vzácné, prakticky absurdní, a tak se tento typ v textu nevyskytuje prakticky vůbec.

**Elektronický/interaktivní/neergodický text** – Text či zobrazení textu se mění na bázi uživatelských otázek a odpovědí. Na tomto principu pracují databáze a vyhledávání. Uživatel odpovídá na otázku: Co nebo koho vyhledávám? Databáze na základě uživatelské odpovědi vyhledá již existující texty. Počítačový systém předvyhledává již existující možnosti.

**Ergodický/elektronický/neinteraktivní text** – Jedná se spíše o programy, které za pomoci algoritmů mění pozice přednastavených slov v závislosti na vnějších faktorech. Výměna slov vytváří vždy nové kombinace, které ovšem nejsou nekonečné. Na tomto principu funguje dílo *Mluvící hodiny* od Johna Cayleyho.

**Ergodický/neelektronický/interaktivní text** – Do této kategorie řadíme díla, které jsou složené z ustálených celků, ze kterých můžeme přecházet na jiné celky. V praxi to vypadá tak, že čteme knihu do prvních desítek stran, následuje možnost přejít na jiný celek (případně pokračovat v současné příběhové lince). Na podobném principu pracují i gamebooky, které ovšem velikosti jednotlivých celků přiřazují spíše k odkazům.

---

<sup>62</sup> Tamtéž str. 246.

**Elektronický/ergodický/interaktivní text** – Zde patří vše ostatní, co zde nebylo řečeno. Hlavně bychom tu našli internet, kde je uživateli nabízená celá škála možností a činností. Bezpochyby bychom tu zařadili počítačové hry, jako multifunkční činnost – hráč musí některé činnosti vykonávat koordinovaně (sledovat pohyb kurzoru na ploše a zároveň posouvat kurzor myši...)<sup>63</sup>.

*„Interaktivní text je stroj poháněný uživatelskými vstupy. Proč mu ale čtenář vstupy poskytuje?“<sup>64</sup>*

Hlavním důvodem zůstává samotná podstata interaktivity. Někdy býváme jako čtenáři, pozorovatelé filmu, hráči počítačových her, zklamáni nad průběhem příběhu. Nicméně z této pozice nemáme žádnou moc s tímto chodem něco udělat. Naše pravomoce začínají i končí pouze u výběru otevřít či zavřít. Narativ běžného literárního díla je tvořen lineárně, někdy s doplněním retrospektivy apod., nicméně čtenář nemá žádnou možnost volby a je plně odkázán na autora (nepočítám zde literární experimenty, jelikož to jsou pouze pokusy), který má příběh ve své moci. Interaktivní narativ nabízí čtenáři možnost volby, i když jak víme, je tato volba omezena na autorův výběr. I přesto má čtenář v moci ovlivnit aspoň částečně zápletku příběhu. Díky tomu je jedna a ta samá kniha unikátem, i když ji čtenář čte vícekrát. Čtenářova tendence bývá velmi často vyzkoušet i více možností (více cest příběhem), takže v gameboocích dochází často k cheatování<sup>65</sup>, ale oproti jiným žánrům je v tomto cheatování přípustné – prakticky k tomu i tento formát vybízí.

Možnost určení dalšího postupu vytváří butterfly effect<sup>66</sup> jenž je důsledkem výběru z možností. Jednoduše řečeno naše volba v minulosti ovlivní to, co se stane v budoucnosti. Tedy naše rozhodnutí, které uděláme v minulosti, ovlivní jak a co se bude odehrávat na dalších stránkách. V gameboocích tento efekt nemá fatální důsledky na konec příběhu, nicméně silně ovlivňuje postup k cíli.

*Stojiš před stařenkou zahalenou červeným šátkem. V ruce se jí třese proutěný košík plný roztodivných zářících hub. Evidentně se snaží zvednout svazek kletí. Co uděláš?*

A.) *Rozhodneš se stařence pomoc odnést kletí.*

B.) *Stařenka ti přijde nebezpečná, a tak na ní zaútočíš.*

---

<sup>63</sup> Tamtéž str. 246 – 250.

<sup>64</sup> Tamtéž str. 250.

<sup>65</sup> Tento pojem přehledně vysvětluji v podkapitole níže. V základním pojetí se jedná o podvádění.

<sup>66</sup> V češtině *efekt motýlích křídel*, ale i u nás se častěji setkáme s anglickým výrazem.

*C.) Budeš pokračovat dál.*

Většinou se tyto zásadní okamžiky rozhodování nedají předvídat. Vypadají jako běžné odkazy (jak je tomu i zde), kterých jsou v gamebooku stovky. Jedná se hlavně o situace připomínající reálný život, kde taktéž nemůžeme tušit dosah některých našich rozhodnutí. Samozřejmě si můžeme určit vážnost situace, ale její dosah už se těžko předpovídá. Výběr možnosti zůstává na čtenáři, který přebírá veškerou zodpovědnost za své činy, které nemůže zvrátit, jelikož výběr je nevratný.

**Vyberu si možnost C a pokračuji čtením na daném odkazu:** *Po 10 minutách dojdeš k rozbouřené řece. Proud je tak silný, že sebou strhl i dřevěnou lávku, po které bylo možné projít na druhou stranu. Nepřipadá v úvahu, že bys na druhou stranu přeplaval. Jediná cesta kudy pokračovat, vede přes rozbahněný močál. Vydáš se tedy tudy.*

Čtenář dopředu nemůže vědět, že na dalším odkazu najde rozpadlou lávku a jeho cesta zažije komplikace. Je nucen přijmout svoje rozhodnutí, i když nemá absolutní šanci předpokládat, jaká z variant bude nejlepší, ale tak je tomu i při rozhodování v reálném životě.

**Vyberu si možnost B a pokračuji čtením na daném odkazu:** *Vrhneš se na ubohou stařenku, která je tvým nenadálým výpadem dočista ochromena. Celá ztuhlá stojí na místě až do té chvíle, než ji mečem utneš hlavu. Její tělo se sesype k zemi, z košíku se vytrousí houby. Prohledáváš stařenčino tělo a najdeš u ní 5 zlatých mincí a skleněné lahvičky, které se při pádu rozbily. Pokračuješ v cestě dál. Po 10 minutách dojdeš k rozbouřené řece. Proud je tak silný, že sebou strhl i dřevěnou lávku, po které bylo možné projít na druhou stranu. Nepřipadá v úvahu, že bys na druhou stranu přeplaval. Jediná cesta kudy pokračovat, vede přes rozbahněný močál. Vydáš se tedy tudy.*

Důsledek vypadá velmi podobně předchozímu případu s rozdílem, že průchod B zařídil hráči určitou výhodu (v tomto případě 5 zlatých), ovšem ztráta stařenky může mít nadále v příběhu důležitou roli. O několik odkazů dál se můžeme dozvědět, že to byla opatrovnice královny, a její smrt dostane čtenáře do žaláře apod.

**Vyberu si možnost A a pokračuji čtením na daném odkazu:** *Rozhodneš se nebohé stařence pomoci, což velmi ocenila. Jdeš s ní k její chaloupce a cestou ti vypráví o svém životě. Zjišťuješ, že houby v košíku sbírá pro výrobu lektvarů. Když ji položíš klestí u dveří, podá ti za odměnu jeden z jejích lektvarů, který ti dodá schopnost krátkodobé levitace. Poděkuješ a vrátíš se zpátky na cestu. Po 10 minutách dojdeš k rozbourané řece. Proud je tak silný, že sebou strhl i dřevěnou lávku, po které bylo možné projít na druhou stranu. Nepřipadá v úvahu, že bys na druhou stranu přeplaval. Vzpomínáš si, že jsi před chvílí dostal od stařenky elixír levitace. Vypiješ jeho obsah do dna a náhle se vzneseš nad vodu. Suchou nohou pak dopadneš na opačný břeh a můžeš postupovat dále. Tento čin ti ušetřil spoustu námahy kleštěním si cestu jinudy.*

Možnost A je v tomto případě úplně nejlepší variantou. Hrdina nepřijde při pomoci o nic zásadního, a naopak získá velkou výhodu do budoucího pokračování.

V příkladu, který jsem zde uvedl, není rozhodování natolik zásadní, jak by se mohlo na první pohled zdát. Jde pouze o komplikování cesty k cíli. Gamebooky obecně nepřikládají butterfly effectu většího významu, což předurčuje jejich budoucí potenciál. Problémem tohoto efektu je jeho nepředvídatelnost. Uživatel je často trestán na úkor nevinného výběru. Podobá se to doslova ruské ruletě, který spolu hraje autor a uživatel. Co přidává na realnosti, ubírá na zábavě. Kdo by chtěl číst 150 stránek odkazů, když na 151 zjistí, že nemůže dál pokračovat, jelikož nenašel předmět, který již měl mít, ale z důvodu jiného výběru odkazu, nedostal možnost tento předmět získat. U dnešních gamebooků si je autor těchto momentů vědom a snaží se najít pro čtenáře různé alternativy – vrátit se na odkaz zpátky, okliky, přeskokování odkazů apod.

Zásadní roli butterfly effectu máme možnost vidět například u příběhové počítačové hry *Until dawn*, která si tento efekt zařadila jako hlavní přínos pro narativní složku. Právě díky tomuto titulu se do veřejnosti rozšířila myšlenka interaktivního konceptu narativu. Hru vydalo studio Supermassive games v roce 2015. Již před jejím vydáním probíhala velká marketingová kampaň za cílem nalákat hráče na novou metodu<sup>67</sup> realizace příběhu a nad jeho kontrolou.

Skupina osmi teenagerů vyráží na společnou oslavu do hor, kde před rokem umřely jejich dvě kamarádky. Při bujaré oslavě vyjde na povrch několik milostných trojúhelníků a jednotliví aktéři se začnou vzájemně obviňovat. Vše nabere rychlý spád, když se k chatě

---

<sup>67</sup> Celá hra je propletená symbolikou motýla a jeho křídel – odkaz na butterfly effect.



dostane i uniklý masový vrah, jenž si dělá na teenagery zálusk. Pokus o útěk z chaty jim komplikují i mýtická monstra wendiga, jenž pojídají své oběti, které před smrtí znetvoří.

Hlavní princip hry je položen na promítání dlouhých cutscén<sup>68</sup>, při kterých má hráč možnost volit věty/celé odstavce a tím si dotvářet charaktery všech teenagerů. Jejich profilace a následné rozhodování o činnosti (hlavně ve chvíli, kdy se snaží utéct, dostávají hráči velké možnosti rozhodování), drasticky ovlivňuje, jak a kam se celý příběh bude posouvat. Nastavení hry je velmi intuitivní, takže každý hráč dostane zábavu přesně podle svých preferencí. Nejdříve si hra musí analyzovat a sestavit profil hráče, jenž je šikovně maskován za sérií otázek kladené v konverzaci mezi postavami – Teenagerka Ashley se ptá v jednom momentě kamaráda Toma, z čeho má největší strach. Hráč má možnost volby. Jelikož se většina hráčů snaží ztotožnit se svojí postavou, zvolí možnost volby podle svých preferencí. Například zvolíme-li, že se Tom bojí šílených klaunů, budou se následně ve hře objevovat masky klaunů apod.

Oproti gamebookům z poslední doby je tato hra výstřední hlavně v podání priorit. Na rozdíl od gamebooků, které se snaží vést čtenáře za ruku a být mu nápomocen na každém kroku, kde je hlavní cíl vyhrát, je v této hře hlavní hru hrát. Důležitou roli zde hraje simulace. Konec hry je čistě otevřen a ponechán v ruce hráče. Z osmičlenné skupiny tak můžou přežít úplně všichni, ale na druhou stranu je tu i varianta, že nepřežije nikdo.

### 3.1. Graf struktury interaktivního textu gamebooků

Ryanová všechny struktury interaktivních narativů vypsala a vykreslila do grafů. Pro účel své bakalářské práce se zaměřím hlavně na dva grafy, které úzce souvisí s gamebookovou literaturou. Hlavní graf gamebooků označuje Ryanová jako strom. „*Formální definice stromového vzorce říká, že neumožňuje cestovat dokola. Když už si zvolíme jednu větev, není možný návrat do bodu, kde jsme se rozhodovali, a ke koncovému uzlu vede už jenom jedna cesta.*“<sup>69</sup> Neboli zvolíme-li si možnost z výběru, není možné, abychom se k tomuto výběru zpětně vrátili a pokračovali jinudy. Naše rozhodnutí je zásadní a neměnné. Graf připomíná po vizuální stránce strom (odtud i název). Čtenář začíná v jednom základním bodě (kořen), následně začne číst výběr rozšiřujících bodů (kmen), po několika dalších odkazech si volí větev příběhu, po které se vydá (větve), menší odbočky od cesty rozvíjející atmosféru (listy). Celkový

---

<sup>68</sup> Jedná se o momenty, které jsou předem vytvořené a hráč je nemůže ovlivnit. Působí jako krátké filmové pasáže. Jejich účelem bývá rozvinutí příběhu hlavně na začátku případně na konci hraní.

<sup>69</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 294.

narativ připomíná košatý strom. V určitých bodech může čtenář cestovat mezi jednotlivými větvemi příběhu, ale tyto skoky jsou výjimečné.

Ryanová trochu nešťastně do kompozice stromu „naházela“ všechny gamebooky. Nicméně si myslím, že série jako je *Lone Wolf* spadají i do kompozice bludiště. Bludiště představuje přímou kompozici počítačových adventur<sup>70</sup>. Nicméně gamebook je ve své podstatě také adventurou, takže do této kategorie určitě spadají. Oproti stromu jsou zde cesty více propleteny. Objevují se slepé uličky, logické úkoly, které je potřeba vyřešit pro další průchod. Některé ze slepých uliček můžou končit i tragicky pro hlavního hrdinu. Cílem této struktury je najít správnou cestu k cíli a naplnění příběhu.

Z obou struktur je evidentní, že mezi odkazy působí na čtenáře prázdnota (prázdná místa), jenž je zapotřebí si domyslet za pomoci fantazie. Stejně tomu je i v komiksech. Gamebookům chybí návazný text. Ve chvíli, kdy opouštíme jeden odkaz, vyprávění se přeruší a jakmile začneme číst nový odkaz, objevíme úplně nový text, který nemá návaznost na texty předešlé. Zjednodušeně řečeno je každý z odkazů vlastním textem (velmi podobné pojetí dadaismu). Tyto skoky velmi ubližují čtenářské snaze „vžít se do situace“, jelikož místo toho, aby přemýšlel nad vzniklou situací, musí listovat knihou a hledat vhodný odkaz, na který se má přemístit. Vztah k postavě upadá také díky velmi malému prostoru, na kterém se autor věnuje postavě. Jelikož můžeme číst knížku vícekrát, čtenář dostane pocit, že jeho postava má neomezený počet životů, a tak ztrácí zájem a zábrany, aby k hlavnímu hrdinovi více přimkl. Spíše než bytost vnímáme postavy jako figurky bez jakýchkoliv vlastností.

## 4. Gamebook

Jak již anglický název napovídá – game = hra, book = kniha – jedná se o „hrací knihu“, která disponuje interaktivním narativem. Aktivní účastník se dostává do pozice nejen čtenáře,

---

<sup>70</sup> Pod označení adventury řadíme dobrodružství. Hlavním tématem je cesta, která neprobíhá bez problému. Právě kolize s nepříznivým průběhem dodává dílu na atraktivnosti. Hlavní hrdinové jsou postaveni před problém, který pro zdárný postup musí vyřešit. V literatuře tento pojem splývá s dobrodružným románem, které psal například Jules Verne.

ale i hráče, který si volí cesty příběhem předem připraveného autorem. Kniha se tak stává interaktivním médiem.

Na první pohled jsou tyto gamebooky nerozpoznatelné od ostatních knih. Pravdou je, že většina z nich je brožované/paperbackové vazby, kvůli snadnějšímu přetáčení stránek, což je při čtení tohoto typu knih, nejčastější činnost. Přední strana bývá ilustrovaná výjevem z příběhu. Pro sérii *Lone Wolf* je typické zobrazení hlavního hrdiny, ale hlavně prostředí, ve kterém se příběh bude odehrávat. Díky tomu, že se jedná o sérii, je každá jednotlivá kniha orientována do jiné části fiktivního světa, na což má právě první náhled poukázat. V horní části se pak nachází znak vlka, odkazující na celou sérii.

Hlavní rozdíl se nachází uvnitř gamebooků. Oproti ostatním knihám, zde nenajdeme souvislý text, ale odstavce textů, které na sebe nenavazují. Čtenář začíná prvním odstavcem příběhu, kde na konci najde několik možností, kam mohou vést jeho kroky. Za každou takovou možnost je uvedeno odkazové číslo, které značí, jaký odstavec má čtenář nalistovat a pokračovat dále v příběhu: „*Po krátké chvíli pochodu po lesní stezce přicházíš na křižovatku, kde se tvá stezka napojuje na jinou. Jedna cesta vede na východ, druhá na západ. Chceš-li se otočit na západ a pokračovat dál v tomto směru, otoč na 181. Rozhodneš-li se raději jít na druhou stranu, po východní stezce, otoč na 19.*“<sup>71</sup>

Tuto proceduru opakujeme dále po svém výběru. Pro demonstraci jsem zvolil cestu na západ, tedy možnost označenou č. 181. Prolistuji knihu a najdu si příběh s číslem 181 a pokračuji v čtení. Zde jsem navázal takto: „*Brzy dojdeš na malou lesní mýtinu, uprostřed ní vidíš lavici vyřezanou z vyvráceného kmene stromu. Máš obrovský hlad a musíš se zastavit, abys snědl jednu porci jídla. Když dojíš, můžeš z mýtiny odejít jednou ze dvou cest. Rozhodneš-li se mýtinu opustit stezkou vedoucí na jih, otoč na 39. Chceš-li raději využít užší stezky, která vede na východ, otoč na 296.*“<sup>72</sup>

Díky tomuto algoritickému vyhledávání zde nenajdeme běžné číslování stránek. V pravém případně levém rohu (záleží na tom, o jakou stránku se jedná) nahoře je vepsáno číselné rozmezí, které určuje, jaké příběhy se na stránce nachází. Například rozsah 424 – 426 udává, že se na dané stránce nachází příběhy č. 424, 425, 426. Často se při čtení setkáme s příběhem, který stránku přesahuje. Tento příběh dostane číslo podle stránky, na které začíná.

---

<sup>71</sup> DEVER, Joe. *Útok ze tmy*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 23, [353] s. Lone Wolf; kn. 1. odstavec č.97.

<sup>72</sup> Tamtéž odkaz č.181.

Pro snadnější a rychlejší, ale hlavně efektivnější listování, jsou čísla seřazena postupně od jedničky až po poslední číslo. Zde bývá z pravidla finální odkaz, jenž ukončuje příběh knihy.

Jak je zřejmé z ukázky, příběhy jsou číselně promíchány a neleží kontinuálně za sebou. Problém tedy nastává ve chvíli, kdy se rozhodneme pro jednu variantu, nicméně vzápětí ji chceme vzít zpět a vybrat jinou možnost. Buď si musíme pamatovat číslo odkud jsme vycházeli, nebo se nabízí možnost si tyto čísla zaznamenávat.<sup>73</sup> Ačkoliv rozhodnutí, které utvoříme, by mělo být závazné a k žádnému vracení se by nemělo docházet.

## 4.1. Pravidla pro hraní

Gamebooky obsahují dvě kategorie pravidel. Obecná, která používají všechny gamebooky. A specifická, která se liší často kniha od knihy. Pro obě tyto kategorie ovšem platí, že jsou vždy uvedeny na prvních stránkách, tak aby posloužily i pro čtenáře, který se s tímto typem literatury dosud nesešel.

### 4.1.1. Obecná pravidla

Mezi obecná pravidla patří základní instrukce, jak s knihou pracovat, aby čtenář pochopil systém a následně si tak mohl užít samotný gamebook. Tato pravidla nenajdeme pouze jako předmluvu na začátku knihy, ale instrukce o tom, co máme dělat, nám autor poskytuje v samotném textu: „*Chceš-li vyšplhat...otoč na 62.*“<sup>74</sup> „*Zvol si číslo z tabulky...Zvolil-li sis číslo 0 nebo 1, otoč na 75.*“<sup>75</sup> Zkušení čtenáři se řídí pouze podle těchto vnitřních instrukcí, jelikož gamebooky vychází vždy ze stejného principu.

### 4.1.2. Specifická pravidla

Tato pravidla si každý autor vytváří podle své potřeby. Je však velmi důležité, aby pravidla nerušila koncepci gamebooku a hlavně aby byla dobře vyvážená. Jejich kompetence souvisí v podstatě v tvorbě postavy, přiřazování schopností, používání předmětů, pravidla související s fantaskním světem či souboje proti nepřítelům. Každý gamebook se tak stává

---

<sup>73</sup> Nabízí se možnost si čísla sepisovat, podle toho, jak jimi procházíme. Druhá možnost je vytvářet typologickou mapu, tak jak jsem to dělal já. Ta má výhodu, že si čtenář může všimnout paralelnosti příběhů, napojení/propojení příběhu. Předjde se tak opakování stejných situací.

<sup>74</sup> DEVER, Joe. *Útok ze tmy*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 23, [353] s. Lone Wolf; kn. 1. odstavec č.125.

<sup>75</sup> Tamtéž odstavec č.126.

unikátní pro své možnosti, které mu autor knihy propůjčí. Zaměřím se tu přímo na sérii *Lone Wolf*, abych mohl popsat jeden způsob podání.

**Disciplína Kai** – Hlavní postava série je již podle názvu *Lone Wolf*. Jedná se o mladého učně z řádu rytířů Kai, jenž si bere na starost ochranu země. Díky tréninku se naučil mimo jiné i pět disciplín, které může čtenář využít v dobrodružství. Na začátku při tvorbě postavy má čtenář možnost výběru: maskování, lov, šestý smysl (varování před nebezpečím), stopování, léčitelství, boj se zbraní (vybere se konkrétní typ zbraně – meč, sekera, palice apod.), nehmotná clona (ochrana před duševním útokem), útok duševní silou, spřízněnost se zvířaty, ovládání hmoty myšlenkou.<sup>76</sup> Každá z těchto disciplín má svoje výhody, které jsou v knize popsány. Také je u nich uvedeno, kdy je čtenář může využít (buď u popisu disciplíny, nebo přímo v průběhu dobrodružství): „*Pokoušís se přiložit ruce na hrud' zraněného muže, ale Szallové<sup>77</sup> tě tahají za plášť a snaží se tě odtáhnout od raněného pryč. Ovládáš-li disciplínu Maskování, otoč na 77. Neovládáš-li tuto disciplínu, musíš se Szally bojovat, aby tě nechali zachránit zraněnému muži život. Otoč na 28.*“<sup>78</sup>

Jak můžeme vidět, jedná se pouze o schopnost, která poskytuje výhodu. Nikdy však nesmí ovlivnit hlavní postup dějem. Autor musí napsat příběh tak, aby ho mohl projít kdokoliv bez jakýchkoliv schopností. Výhodu může představovat lepší pozice do následného souboje, upozornění na vhodnou cestu, varování před nebezpečím či jiné výhody. Pro ukázkou postupují na odkaz 77: „*Během výcviku Kai tě tví mistři naučili základům mnoha jazyků a dialektů Severního Magnamundu<sup>79</sup>, mimo jiné i řeči Szallů. Tvorové na mýtině jsou právě Szallové a křičí na tebe, že onen zraněný muž není vůbec muž. Říkají, že je to Helghast<sup>80</sup>, mocný přísluhovač Temného pána Zagarny, který umí měnit svou podobu...*“<sup>81</sup> Tento souboj je pro příběh vedlejší, takže se díky schopnosti do něho pouštět nemusíme. Bez schopnosti bychom raněnému muži pomohli, načež by s ním následoval souboj, jelikož bychom zjistili, že je to právě Helghast.

---

<sup>76</sup> Tamtéž str. 12 – 17.

<sup>77</sup> Szall je fantaskní bytost velmi podobná Orkovi. Vůči Orkovi je daleko menší a zbabělejší. Szallové se boji většinou snaží vyhnout a pokud jich není větší skupina, tak neváhají prchnout.

<sup>78</sup> DEVER, Joe - DARLAGE, Vincent N. *Oheň na vodě*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 25, [246] s. *Lone Wolf*; kn. 2. odkaz č. 239.

<sup>79</sup> Svět, do kterého je celá série postavena.

<sup>80</sup> Velmi mocná nemrtvá bytost, která slouží v armádě temného zla.

<sup>81</sup> DEVER, Joe - DARLAGE, Vincent N. *Oheň na vodě*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 25, [246] s. *Lone Wolf*; kn. 2 odkaz č. 77.

**Vybavení a výzbroj** – Během dobrodružství je potřeba udržovat hlavního hrdinu v kondici a nezapomínat, že se jedná o člověka, který má, jako my, své potřeby. Jídlo, pití i odpočinek provází snad každý gamebook. Na začátku každého dobrodružství dostane čtenář počáteční výbavu. Ta se skládá ze základních věcí – jídlo, deka, lano apod. Také obdrží zbraň (většinou dle svého výběru).

Lidské potřeby je nutné během dobrodružství dodržovat. Jakmile má postava hlad, měla by dostat najíst, jinak utrpí poškození. Stejně to platí i pro ostatní potřeby. Chvilky kdy postava trpí nedostatkem, je uvedena v textu autorem. Splnění těchto požadavků se považuje za automatické, a tak nepřináší bonusy. Nicméně některé úseky příběhu nabízí možnost uspokojit potřeby ještě před tím, než se dosáhne jejich hranice nutnosti a zde se již mohou bonusy objevit: „*Chléb chutná přímo lahodně a chladná voda uhasí tvou žízeň (obnov si 1 KONDIČNÍ bod). Po tomto prostém, ale sytém jídle se cítíš svěží, takže jen zkontroluješ svoji výbavu a poté už pokračuješ v cestě po silnici. Otoč na 118.*“<sup>82</sup>

Ostatní předměty jsou navíc a přináší buď bonusy či možnosti, jak projít příběhem. Zde rozdělují předměty do tří skupin.

Obyčejné předměty představují věci, které může hrdina během dobrodružství použít. Získat je může hned na začátku v základní výbavě, ale nejčastěji se k nim dostává během průchodu v určitých pasážích. Úplně nejběžněji se s nimi setkáme po vyhraných soubojích, kdy z nepřítele tzv. spadne loot<sup>83</sup>. Do této kategorie spadají předměty jako peníze, lektvary, lana, pochodně a v neposlední řadě i zbraně. Tyto předměty nejsou nutností v příběhu, nicméně představují výhodu pro jejich vlastníka. Bez zbraně se bojuje těžko. Lektvar síly umožní lepší postavení v souboji. Za peníze si můžeme koupit koně, místo toho abychom ho kradli a riskovali dopadení. Zisk, ztrátu nebo použití si čtenář může zaznamenávat do *průvodní listiny*, která je součástí prvních stran knihy.

„*Rychle prohledáš tělo kapitána Giaků<sup>84</sup> a nalezneš tyto předměty: meč, dýku, jednu porci jídla, elixír z laumspuru (tento lektvar ti vyléčí až 4 KONDIČNÍ body, vypiješ-li jej po boji) ...*“<sup>85</sup>

---

<sup>82</sup> DEVER, Joe. *Útok ze tmy*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 23, [353] s. Lone Wolf; kn. 1. odstavec č. 211.

<sup>83</sup> *Loot* – Označují se tak (hlavně v počítačových hrách) předměty, které se nacházely u nepřítele a po jeho zabítí si je vítěz může přivlastnit.

<sup>84</sup> Odporná stvoření sloužící temnému zlu.

<sup>85</sup> DEVER, Joe. *Útok ze tmy*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 23, [353] s. Lone Wolf; kn. 1. odstavec č. 309.

Druhým typ jsem si pojmenoval jako podmínkové předměty. Jedná se o běžné, ale i vzácné předměty, často připomínající běžné věci. Kniha, krystal, klíč, lektvar... Jejich význam je ovšem daleko větší. V některých odkazech je totiž potřeba/možnost, přejít na další odkaz pouze tehdy, pokud k tomu máme daný předmět: „*Jeden ze strážných k tobě přistoupí a chce vidět tvou propustku. Máš-li u sebe bílou propustku, otoč na 170. Máš-li u sebe červenou propustku, otoč na 202. Nemáš-li u sebe žádnou propustku, nebude ti vstup do přístavu povolen. Otoč na 327.*“<sup>86</sup> Z textu je evidentní, že tyto předměty jsou často nutnými prostředky pro postup příběhem dále. Jelikož jsou vzácné, dají se najít pouze na jednom odkazu, který musí čtenář v průběhu najít. Pokud tak neučiní, je autorem veden neustále dokola, dokud předmět úspěšně nezíská. Slouží to tedy i pro zpestření příběhu a pro jeho rozvětvení.

Třetí typ, velmi podobný předchozímu, jsem pracovně nazval **úkolové předměty**. Ty mají největší prioritu. Pokud je hrdina během dobrodružství ztratí, nemá žádnou šanci knihu dohrát do dobrého konce. Jejich ztráta je prakticky nenahraditelná<sup>87</sup>. Úkolové předměty získá hrdina úplně na začátku, ještě, než se na samotnou výpravu vydá. „*Král Ulnar V. ti svěřil Hamerdalskou pečeť. Tvým úkolem je nyní odcestovat do Durenoru a darovat pečeť jejímu současnému vládci – králi Alinovi IV.*“<sup>88</sup>

Veškeré změny v rámci předmětů si může čtenář zapisovat do přilehlé *Průvodní listiny*<sup>89</sup>

**Souboj** – Jedná se o nejčastější činnost při průchodu gamebookem. V knížkách pro menší děti může být tato část nahrazena logickou hádankou, kterou je potřeba pro pokračování vyřešit. Do samotného souboje se čtenář dostane stejně jako do normálního odkazu příběhu, s rozdílem, že na tomto odkazu jsou připsány hodnoty soupeře, proti kterému hlavní hrdina stojí. „*Oba muži na tebe zírají s hrůzou v očích a sahají po zbraních. Jednoho z nich zabiješ ještě dříve, než se dokáže chopit meče, druhý se mezitím vzpamatuje. Je zoufalý a vztekle na*

---

<sup>86</sup> DEVER, Joe - DARLAGE, Vincent N. *Oheň na vodě*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 25, [246] s. Lone Wolf; kn. 2. odkaz č. 246.

<sup>87</sup> Autor se snaží v této oblasti čtenáři vycházet vstříc, takže pokud předmět ztratí, má většinou ještě jednu možnost získat ho nazpět. Nicméně pokud i zde hrdina selže, je odkázán na nemilost. Příběh tím nekončí, i nadále se pokračuje ve čtení, ale během následujících odkazů se dostane do chvíle, kdy bude předmět vyžadován. Čtenář se ocitne v patové situaci, jelikož předmět již nemůže získat, ale příběhem dál se také neposune. Nezbyvá tedy nic jiného, než čtení ukončit a začít úplně od začátku.

<sup>88</sup> DEVER, Joe - DARLAGE, Vincent N. *Oheň na vodě*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 25, [246] s. Lone Wolf; kn. 2. str. 11.

<sup>89</sup> Příloha č.1.

*tebe zaútočí. Musíš s ním bojovat na život a na smrt. Ledový barbar: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE14 Vyjdeš-li z tohoto boje jako vítěz, otoč na 309.*<sup>90</sup>

Záleží čistě na autorovi, jak dá najevo blížící se souboj. Většina gamebooků na samotný souboj neupozorňuje a čtenář se tak o něm dozví přímo na daném odkazu, na který je poslán. Pokud se jedná o větší/těžší souboj (často *boss fight*<sup>91</sup>) je čtenář varován již na odkazu předem, že ho tento souboj čeká.<sup>92</sup> Před těmito souboji je možné se připravit, či pokud se na to čtenář necítí, odejít, a až se dostatečně připraví, tak se vrátit a souboj vyhrát.

Samotné gamebooky jsou koncipovány, tak aby se těmito *boss fightům* nedalo vyhnout. Všechny možné cesty se seskupují právě do odkazů s bossem. Průchod k nim bývá doprovázen s nálezem výjimečných, ale i spotřebních předmětů, aby se hrdina mohl na blížící se souboj připravit. Velkých soubojů je v gamebooku vždy více. Nejdůležitější bývá postaven vždy na konec příběhu, jako finální zkouška pro hrdinu.

Samotný souboj probíhá mimo knihu, i když si čtenář hodnoty může zapisovat do průvodní listiny. Starší systém souboje vycházel z náhodných čísel házených na kostce. Čtenář tak k četbě gamebooku potřeboval nejen papír, tužku, ale hlavně i kostku. Kvůli zjednodušení se v sérii *Lone Wolf* kostka vyřadila. Místo ní je zde využíváno výběru náhodného čísla z *Tabulky náhod*<sup>93</sup>. Čtenář zavře oči a tužku zaboří do náhodného pole, které určí výslednou hodnotu.

Hlavní hrdina disponuje dvěma základními atributy: *Umění boje* a *Kondiční body*. Tyto atributy určují zdatnost hrdiny, přičemž první číslo ukazuje na sílu a druhé číslo na počet životů. Určení počátečních hodnot se provádí pomocí náhodných čísel. K náhodnému číslu vybrané z tabulky se připočte 10 = počáteční *Umění boje*, 20 = *Kondiční body*. Funkce náhody zde způsobuje dalekosáhlé následky. Při nízkých číslech je hrdina slabší a daleko více zranitelnější v soubojích. Naopak vysoká čísla zaručí čtenáři mnohem lehčí průběh. V průběhu dobrodružství se tato čísla upravují podle okolností. Když hrdina najde zbraň, vypije lektvar síly apod. Životy se odečítají a přičítají na základě zranění či léčení. Těmito statistikami disponují i nepřátelé.

---

<sup>90</sup> DEVER, Joe. *Kaltské jeskyně*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2012. 24, [248] s. Lone Wolf; kn. 3. odkaz 275.

<sup>91</sup> Využívá se hlavně v počítačové terminologii, kdy hráči bojují proti úhlavnímu nepříteli celé hry. Tento souboj bývá daleko těžší oproti ostatním, nicméně úspěch také znamená více odměn případně dokončení samotné hry. Tento systém využívá drtivá většina her, některé jsou dokonce na *boss fightu* přímo postavené – Darksouls, Diablo, Shakes & Fidget.

<sup>92</sup> Viz. odkaz 330 Lone Wolf 1.

<sup>93</sup> Příloha č.2.



Přímý souboj probíhá na kola. Ještě před prvním kolem je nezbytné vypočítat bojový koeficient – rozdíl mezi hrdinovým a nepřátelským *Uměním boje*. Výsledné číslo odkazuje na příslušný sloupek ve *Výsledkové tabulce*<sup>94</sup>. Následně čtenář se zavřenýma očima náhodně zvolí číslo z *tabulky Náhod*. Toto číslo odkazuje na konečný výsledek souboje v jednom kole. Odečtou se životy a proces se opakuje do fáze, kdy jeden z aktérů ztratí veškeré životy a tím i umírá. Série *Lone Wolf* je oproti starším gamebookům náročnější z hlediska soubojů. Hodnoty a množství nepřátel jsou velmi vysoké a průchod na první pokus tak není ani možný.

Souboje ovšem také představují příležitost k zisku vybavení. Z poražených nepřátel se získává *loot*, jenž představuje škálu běžných spotřebních věcí, ale i vzácnějších předmětů. V zásadě platí pravidlo – čím silnější nepřítel, tím větší šance na zajímavější předměty.

## 4.2. Cheatování

Nebo-li obcházení pravidel bývá velmi častá činnost pro ulehčování her. V principu se jedná o využití skulinky v pravidlech, případně jejich obcházení.<sup>95</sup> Gamebooky jsou cheatováním specifické, prakticky si o obcházení pravidel samy říkají. Zásadní problém vzniká v samotné smrti hrdiny. Ten se po smrti může znovu zapojit do dobrodružství, ale pouze úplně od začátku, se začátečními atributy, vybavením apod. Jediný rozdíl je pouze to, že čtenář již zná některé odkazy a ví, co na nich očekávat. Dočasný postup je ovšem ztracen a zde je kámen úrazu: pokud projde čtenář polovinu příběhu a jeho postava umře, dochází k cyklickému opakování stejného příběhu, tudíž čte již známé pasáže, což může být vzhledem k tomu, že již umřel třeba desetkrát, veliká nuda. Obzvláště nenastane kýžený pocit progresu.

Další problém nastává ve chvíli, kdy se čtenář rozhodne hrdinu posílat na dobrodružství (příběhovou větev), po které dosud nešel. Čtenář totiž neví, která linie příběhu je hlavní a která vedlejší. Pokud ovšem umře hrdina na hlavní linii a následně se rozhodne jít jinou trasou, jeho příběh se prodlouží a stane se více rizikovější.

Největší problém se ovšem ukazuje ve spojení s automatickou smrtí hrdiny. Ta nastane většinou neočekávaně a čtenář ji jen těžce může zabránit. Některé odkazy totiž znamenají automatickou smrt bez možnosti jejího zvrácení. „*Zoufale se snažíš nohu vyprostit, ale sáně už se řítí do hlubiny a stáhnou tě sebou. Když padáš stovky stop do prázdnoty, poslední zvuk, který*

---

<sup>94</sup> Příloha č.3.

<sup>95</sup> Nejčastější využití cheatování nalezneme v počítačových hrách. Je to dáno hlavně technikou, kterou si dnes můžeme přizpůsobovat z velké části podle sebe. Nicméně cheatování je nepřístupné a zakázané.

*slyšíš, jsou zděšené výkřiky tvých průvodců, které rychle slábnou. Tvůj život a tvá výprava zde končí.*<sup>96</sup> Autor díky těmto odkazům získává možnost kontroly nad rozsáhlostí některých příběhových větví a ty delší, které již zabíhají za hranice únosnosti, tak utnout. Taktéž jsou tyto odkazy vhodné jako prevence vůči podvádění, jelikož odkaz samotný již nenabízí možnost pokračování (jak můžeme vidět z citátu), čtenář je tedy nucen najít odkaz, který tomuto předcházet, což je bez zapisování obtížné. Většinou se takovýto hráč rozhodne příběh zanechat a začít nový od začátku.

Princip podvádění funguje na základě automatického úspěchu. Nachází-li se čtenář na odkazu se soubojem, je tento boj rozhodnut automaticky ve prospěch čtenáře. Jelikož jsou souboje vedeny mimo knihu, neexistuje způsob, jak by se tomuto podvodu dalo zabránit. Odkazy obsahující pokračování pouze s podmínkovým předmětem, znalostí schopnosti apod. jsou taktéž procházeny, tak že hrdina tyto předměty vlastní či danou schopnost umí (opět zde není nastavena žádná kontrola).

I přes negativní pohled veřejnosti na podvádění, jsou gamebooky sestaveny tak, aby této výhody čtenář využíval. Projít v knížce všemi příběhovými liniemi je takřka nemožné, proto si čtenář užije příběh daleko více, když může nerušeně procházet odkazy a užívat si příběhový text. Gamebook se tak dá hrát třemi způsoby – Buď si ji čtenář užije jako hru, kdy bude se svým hrdinou bojovat, získávat předměty a také umírat. Nebo bude vnímat gamebook jako fantasy knihu s rozděleným příběhem, který si může upravovat podle sebe. Třetí varianta pak vychází ze dvou předešlých a jedná se o jakýsi kompromis. Samotní autoři gamebooků se nikde nezmiňují o následcích porušování pravidel, jelikož dobře vědí, že si čtenář tímto způsobem knihu přečte a nebude ho nudit.

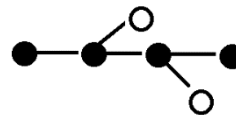
### **4.3. Typologie odkazů**

Jak jsem již nastínil, existuje několik typů odkazových příběhů, na které může čtenář narazit. Jejich kombinace dopomáhá k členitosti příběhu, ale hlavně k akcím, které čtenář v knize řeší.

---

<sup>96</sup> DEVER, Joe. *Kaltské jeskyně*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2012. 24, [248] s. Lone Wolf; kn. 3. odkaz č.312.

## Hlavní linie



Ačkoliv je prakticky nemožné určit, jaký z odkazů má význam hlavního příběhu a který je pouze vedlejší odbočkou, můžeme za pomoci textu rozeznat rozdílné části. V gamebooku znamená hlavní linie tu nejkratší možnou cestu k dosažení cíle. Čtenář na první průchod jen velmi zřídka kdy rozpozná, jaká cesta je hlavní. Tuto skutečnost zjistí až zpětně při dalších průchodech. Vhodným způsobem, jak si tyto cesty zaznamenat je, vytvářet si typologickou mapu postupu (viz. přítomný výřez). Tendenci autora bývá z pravidla vytvoření co nejzajímavějšího obsahu těchto odkazů. Vedlejší větve se totiž později spojují a vrací nazpět na hlavní větev.

Text těchto odkazů bývá z pravidla delší (až v rámci několika stránek). Na jejím obsahu si dává autor výrazněji záležet, jelikož zde existuje velká pravděpodobnost průchodu čtenářem.

## Vedlejší příběhové linie

Tento typ odkazů je v gameboocích nejvíce rozšířen. Tvoří je celá množina podkategorií. Obecně pro ně platí, že dopomáhají dotvářet základní příběh a za pomoci odboček a oklik ho rozšiřují. Hlavní odkazy si čtenář nevybere, těmi musí projít, ale jakým způsobem to určí právě tyto vedlejší větve. Hrdina, který se potřebuje dostat do vesnice, může využít polní pěšinu, most přes řeku, či zriskovat a zkusit štěstí místního čaroděje. Text těchto odkazů bývá z pravidla velmi jednoduchý. Hlavní funkcí má být předání informací a často se setkáme i s rozvinutím nového problému, který se vyřeší, než se dojde na hlavní linii. Tento prostor umožňuje vyniknout novým postavám, změně prostředí, unikátním předmětům apod.

Výběr cesty, kterou si čtenář volí, se také rozhodne, ponechat ostatní nabízené možnosti. Nicméně v některých částech knihy se můžeme setkat i s možností průchodu po více paralelních cestách. Například máme možnosti pokračovat cestou A, B, C. Zvolíme si možnost A a postupujeme podle instrukcí. Cestou vyhrájeme souboj s orkem, osvobodíme princeznu a najdeme ztracenému dítěti rodiče. Na konci této větve získáme unikátní předmět, jenž nám pomůže v dalším pokračování. Načež se od autora dozvíme, že jsme se vrátili zpátky na křižovatku a máme zvolit mezi cestou B a C. Z mého bádání ovšem vyplynulo, že ne jednou jsem se s tímto postupem dostal do kolize. Čtenář dopředu neví, co a jaké nástrahy ho na jednotlivých cestách čekají. Jedná se tedy o náhodný výběr (nejprve jsem se rozhodoval u všech křižovatek odbočovat doprava). Načež jsem zjistil, že moje postava dvakrát nevyhnutelně

umřela, bloudila v kruhu, ale v největší míře jsem tímto vzorcem nezískal potřebné předměty pro postup dál. Pokud si tedy zvolím cestu C, tak jí můžu projít až k hlavnímu odkazu, kde budu ovšem potřebovat předmět, jenž jsem měl získat na cestě A. Autor se většinou snaží tento problém eliminovat možností čtenáře nazpátek, odkud vycházel, aby si mohl zvolit jinou cestu.

Počet cest určuje autor. Ten musí mít na paměti, že čím více nabídne čtenáři možností, tím se exponenciálně zvedá počet odkazů, které bude muset vypsat. Například pokud příběh začne nabídkou tří odkazů, rozdělí se cesta do tří větví. Na každé z těchto větví nabídne čtenáři další tři možnosti a tak dále. Počet odkazů se tak exponenciálně zvyšuje, až do neúnosné míry pro autora. V takové chvíli dochází k uzavírání případně napojování příběhových větví.

Nejčastějším způsobem se autor zbavuje rozsáhlých větví, napojováním na již rozrostlé větve. Využijí vrchního příkladu pro demonstraci. Autor rozšiřuje všechny tři možnosti A, B, C, nicméně chce pokračovat pouze jednou větví, aby mu příběh nepřerostl přes hlavu. Vezme tedy koncové odkazy větve A i C a pošle čtenáře na odkaz, jenž se nachází na cestě B. Tyto přechody bývají velmi kritické pro odůvodnění čtenáři. Na první pohled nezapadají do kontextu.

Další možností autora ukončit jednu z možných cest, je vytvoření slepé uličky. Někdy může slepá ulička znamenat i návrat na původní bod, ze kterého hrdina vycházel. Tato metoda je nejšetnější pro čtenáře i samotného autora, proto se v gameboocích vyskytuje nejčastěji. Čtenář neztrácí nic, pouze se jeho četba časově prodlouží, ovšem za kompenzaci zajímavějšího průchodu, který slepá ulička nabízela. Stylistická část těchto odkazů vypadá velmi jednoduše. Pouze se dozvíme, co a jak brání dalšímu postupu cestou a následně nás autor odkáže k návratovému odkazu na nějž navazuje jiná větev. V podstatě se jedná o stejné napojení jako popisují nad tímto odstavcem, ovšem s tím rozdílem, že se čtenáři dostane informace o ukončení cesty. Zde se tedy nejedná o napojení, nýbrž o návrat, tudíž čtenář dopředu ví, že se napojuje na jinou příběhovou větev. V případě napojování mu tato informace není sdělena, a tak se může stát, že bude hlavní hrdina procházet stejné odkazy, kterými již prošel.<sup>97</sup> Slepé uličky nemusí značit pouze ukončení cesty jako takové (polní, lesní apod.). Často se projevuje závěrečnými bitvami, které bývají z pravidla těžší (boos fights).

---

<sup>97</sup> Obecně gamebooky mají problém s udržení neopakovatelnosti odkazů. Tato zkušenost je pro čtenáře silně nepříjemná (i z osobní zkušenosti). Je velmi frustrující, když procházíte příběhem a narazíte po pěti minutách čtení na stejnou příšeru, kterou jste ovšem několik odkazů zpátky zdárně porazili. Nicméně i přes předešlé vítězství, se s ní musíte utkat znovu. Nejedná se ovšem pouze o opakující se souboje. Rozhodně můžete narazit i na opakující se hádanky či postavy – opakují při jednom průběhu.

Poslední možností a zároveň nejméně oblíbenou je automatická smrt hlavního hrdiny. Této skutečnosti se autor snaží zabránit včasným varováním čtenáře, které ovšem musí vydedukovat z kontextu. Jakmile je i přes varování (tato varování může mít různou formu – výhrůžný popis nepřítele, nevlídně vypadající prostředí apod.) čtenář rozhodne pokračovat dále, autor zasáhne napsáním odkazu, jenž nikam nepokračuje a oznamuje hrdinovu smrt. Této skutečnosti se pak nelze vyhnout. „*Pohled na padající stěžeň tě fascinuje natolik, že nemáš sílu uhnout. Poslední věc, kterou vidíš, než obrovská váha zlomeného stěžně rozdrtí tvé kosti, jsou zděšené obličejové kapitána Kelmara a jeho posádky. Tvůj život i tvá výprava končí zde, na palubě Zelené berly.*“<sup>98</sup> Čtenář začíná úplně od začátku, ztrácí veškeré vybavení. Stejně jako všechny ostatní zakončení, mu i zde umožňuje vizi do budoucnosti, kudy se jeho postava nemá příště vydat.

## 5. Dračí doupě

V roce 1990 vydalo nakladatelství Altar společenskou hru Dračí doupě, jenž je inspirována populární americkou předlohou Dungeons&Dragons. U nás, stejně jako i v zahraničí, vzbudila velký ohlas, jelikož využívala nových metod. K hraní této hry je totiž zapotřebí pouze kostka, tužka, papír a aspoň tři hráči (čím větší počet, tím si odnesou ze hry větší zážitek). Tomu odpovídá obsah krabice od této hry. Najdeme v ní mimo jiné drobnosti, které slouží pro estetický účel (obrázky hrdinů, mapy, kovové panáčky), ale hlavní obsah tvoří 320 stránková kniha popisující pravidla.

Hlavní podstata hry je založená na kolektivní fantazii. Před začátkem hraní se určí jeden člověk, který bude zastávat roli Pána jeskyně (V hojné míře se používá zkratka PJ, a i já ji zde budu nadále využívat). Tato role je velmi důležitá, jelikož nahrazuje funkci vypravěče. Staví se do role fantaskního stvořitele fikčního světa i s jeho pravidly a zákony. PJ má při hraní vždy nejvyšší slovo. Ostatní mají za úkol si vytvořit svého avatara neboli zástupce/postavu, která bude procházet fikčním světem, plnit úkoly a zažívat mnoho dobrodružství. Veškeré tyto procesy probíhají pouze v naší mysli.<sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> DEVER, Joe - DARLAGE, Vincent N. *Oheň na vodě*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 25, [246] s. Lone Wolf; kn. 2. odkaz č. 247.

<sup>99</sup> Hráč má sice možnost postavu namalovat, ale jedná se pouze o dobrovolnou činnost.

Tvorbu herní postavy omezuje nemalé množství pravidel, nicméně ty zde slouží spíše jako osnova, jak by měla samotná tvorba probíhat. Úplně na začátku tohoto procesu je nutné si svého ideálního hrdinu představit až do úplných detailů a následně si jeho hlavní atributy vypsat. Jakmile si každý z přítomných vytvoří svoji postavu, popíše ji pro ostatní, aby i oni mohli naplnit svou představu, jak budou vypadat ostatní hráči ve hře. Pro potřeby zjednodušení a lepšího pochopení, zde využiji svého příkladu, který jsem osobně zkoušel přímo ve hře:

*Moje postava se jmenuje Sirína Schneirová. Je to správná drsňačka, která od samého dětství žije s tou největší spodinou společnosti. Jelikož je to drsné prostředí, kde je přežití denním chleba, vyvinula se z ní tvrdá a odolná žena, která pro ránu nechodí daleko. Na ulici přežila hlavně díky okrádání pocestných a něco málo si přivydělávala v nočních zápasech, odkud si odnesla řadu zranění a jizev. Rozumu a inteligence moc nepobrala, hlavně díky tomu, že nechodila do školy. Tato skutečnost ji často limituje, což jí dává najevo i okolí, kvůli kterému si vysloužila přezdívku bezmozkačka.*

Je samozřejmé, že takto krátká charakteristika může pouze nastínit obraz podoby postavy, ale v tom spočívá samotná dokonalost této stolní hry. Cílem totiž není dostat úplný obraz fikčního světa a jejích postav, ale poskytnout prostor pro zúčastněné, aby využili své fantazie a imaginární obraz dotvořili podle svých myšlenek a představ\*\*\*\*. Pro někoho tak může mít Sirína monokl nad pravým okem, jizvu nad rtem, vyrýsované tělo, či dokonce pouze devět prstů. Zde ovšem platí pravidlo, že hráč je stvořitel postavy a má tak kontrolu nad její podobou a osudy. Pokud tedy vznikne otázka, která se týká vzhledu postavy – třeba zda-li má všechny prsty, aby uzvedla obouruční meč – záleží čistě na hráči (jako na autorovi postavy) jak se rozhodne. Potom již svůj výrok nesmí měnit.

Jsou-li postavy rozděleny a všichni jsou s nimi seznámeni, pak se hráč stává součástí příběhu. PJ uvede hráče do situace, ve které se všichni (PJ samozřejmě pouze v zastoupení nehráčských bytostí) právě ocitly. Úvod prvního dobrodružství skupiny bývá z pravidla více informativní. Pokud si skupina nějakým dobrodružstvím již prošla, tak následující příběh navazuje na konec toho předešlého. PJ by měl přiblížit několika větami situaci ve které se postavy nacházejí, popsat prostředí, události, případně další postavy pohybující se v dané lokalitě. Pro začátečníky je vhodné stanovit i cíl cesty/dobrodružství. Tento zásah je ovšem dost limitující, obzvláště pro pokročilé hráče, proto se jim ponechává volné pole působnosti a k tomuto kroku se uchyluje PJ v případě, že skupina neví, jak dál postupovat. Takový úvod může vypadat třeba následovně:

*(Sirína, David, Martin a Angelika) Došli jste až do temného koutu lesa. Není tu tolik světla. To je dodáváno hlavně prostřednictvím světlušek a podivného fosforeskujícího mechu, který roste na místních stromech. První věc, která vás zaujme jsou obrovské houby (vysoké jako rodinný dům), které na první pohled fungují jako příbytky pro místní elfy. Mají vydlabaná okna, dveře a balkón... Uprostřed vesnice putuje průvod viditelně smutných temných elfů. Jdou pomalým krokem k zářícímu jezírku, kolem kterého se již začal tvořit zástup. Z vody, za doprovodu tichého zpěvu, vyjíždí kamenný pilíř, na jejímž vrcholu stojí muž zahalený do rudého pláště...*

Po úvodu začíná samotná hra, která se, jak už bylo řečeno, odehrává pouze v hráčské představivosti. PJ jako vypravěč ustupuje do pozadí a jeho roli přebírají samotní hráči. Ti se od této doby rozhodují, co budou v zastoupení svých postav dělat, jakou činnost budou v příběhu vykonávat. Škála činností je omezená pouze hráčskou představivostí a určitou měrou logiky fikčního světa. Příběh se následně odvíjí od jejich rozhodnutí.

Načrtnu zde jen pár situací:

*Sirína: Oslovím nejbližšího stojícího elfa.*

*PJ: Přijdeš ke staršímu elfovi, který sedí na pařezu a osloviš ho. Podivně se na tebe podívá. Začne něco koktat, ale vůbec mu nerozumíš, protože neumíš elfským jazykem.*

*Martin: Zkusím se podívat do nejbližšího houbového domu.*

*PJ: Nejbližší budova, u které stojíš, je ze všech nejmenší. Vchod dovnitř je uzavřen dřevěnými dveřmi, na kterých vidí zrezivělý zámek. Nejspíš bylo toto obydlí dlouho nevyužíváno.*

*Martin: Pokusím se svou železnou sekyrou rozbít zámek.*

Jelikož se jedná o akci, kterou lze uskutečnit, musí PJ umožnit tuto akci provést. Činnosti související s úspěchem či neúspěchem se řeší za pomoci hodu 6-ti hrané kostky. Pokud hod dosáhne vysokého čísla, činnost se pozitivně zdařila a naopak.

*PJ: Rozmáchl jsi se sekerou a zámek povolil. Vstupuješ do oválné místnosti. Je tu neskutečný nepořádek. Po zemi se válí rozbité keramické nádoby, rozeznáš tři dřevěné židle a jeden stůl. Nikdo se v budově nenachází, ale vloupání do domu zaujalo poblíž stojícího elfa, který se jako jeden z mála obřadu neúčastní. Jde tvým směrem.*

*David: Pokusím se zaujmout pozornost blížícího se elfa tím, že mu začnu nabízet svůj meč na prodej.*

*Martin: Já mezitím rychle prohledám místnost, jestli tu nenajdu něco zajímavého.*

*PJ: Povedlo se ti odlákat pozornost hlavně díky tvým vrozeným schopnostem zaujmou lidi. Martine, tobě se povedlo v rychlosti najít 5 zlaťáků a tupý nůž. Jestli si to chceš ponechat, tak si je zapiš. Během vaší činnosti se k Angelice připojí malý elfí kluk. Tahá tě za sukni, snaží se, aby si získal tvoji pozornost.*

*Angelika: Sehnu se k němu a začnu na něj mluvit.*

*PJ: V nestřeženém okamžiku ti ukradne sáček se zlaťáky, který máš pověšený na opasku. Tuto skutečnost bohužel nevíš. Jakmile na kluka promluvíš, rozuteče se mezi domy a ztratí se někde v lese. V té chvíli přijdeš i na zmizelé peníze.*

*Obřad dosahuje vrcholu. Šaman s roztaženými rukami, zdviženými k nebi, mumlá několik vět. Zástup elfů ztichl. Jejich pohledy směřují doprostřed podstavce. K Vašemu údivu se šamanovi v ruce objeví obřadní dýka. Ostřím jí nejprve natočí od sebe, vzápětí však s prudkým cuknutím vrazí dýku doprostřed své hrudi. Ozve se výkřik následovaným již slabým výdechem. Jste znechuceni, že jste se stali svědky takto odporného činu. Tíží Vás svědomí, že jste měli něco konat. Angelice, která nemá ráda krev, se udělá špatně. Dopotáčí se až k jezírku, kde to již žaludek nevydrží. Zástup elfů ztuhne hrůzou, když vidí, jak je jejich posvátné jezírko znečištěno. Víří v nich hněv a touha po odplatě...*

Samotnou hru nelze dohrát, protože příběh nekončí, ale rozvíjí se v navazujících příbězích. Někdy se mohou účinkující domluvit na rámcové podobě, kdy jednotlivé hraní zahrnují kapitolu, která se s koncem hraní ukončí a přechází se na jiný příběh. Tato struktura nabízí možnost retrospektivních příběhů, které vzbuzují větší atraktivnost – Hráči se mohou podívat do doby, kdy jejich postavy procházeli dětstvím, dospělostí nebo dokonce do dob, kdy již dobrodružství pověsili na hřebík.

Hlavním pravidlem je jednota/spolupráce PJ s ostatními hráči. Základem zůstává komunikace. Děj se bude odvíjet podle toho, jak se domluví obě strany. Hráči mají za úkol respektovat rozhodnutí PJ, na oplátku musí PJ vytvářet atraktivní činnost, plnit připomínky a kompletně udržovat herní prostor. Tento systém ponechání svobody na účastníky nabízí i jisté úskalí, a to hlavně v podobě neshod. Jelikož je tato hra omezena pouze tvorbou vlastních pravidel, je určitě na místě, že se časem objeví nedostatky či trhliny, které se ihned projeví na nespokojenosti jak jedné, tak i druhé strany. Obtížnost a celková vyváženost balancuje na hranici. Častým řešením je úprava, odstranění či přidání nových hranic. Množství pravidel



ovšem omezuje prostor pro hraní. Proto se dá prakticky konstatovat, že se nejedná o hru, nýbrž spíše o domluvu při společném sestavování příběhu, kde pravidla neznamenají mantinely pro vyčlenění prostoru na hraní, ale pomocné pilíře v sestavování interaktivního narativu.

Hráči v tomto případě nejsou recipienti příběhu, ale jeho spoluvůrci. Na rozdíl od gamebooků se zde vyskytuje větší podíl autorství. Nejsou zde před vytvořené trasy, po kterých se mohou účastníci vydat. Tyto cesty si tvoří samotní hráči s PJ na základě jejich rozhodnutí, která nejsou natolik omezena. PJ a hráči tvoří dohromady jakéhosi zástupce autora, jehož výsledek se podobá tomu, co očekáváme od běžného autora textů. Díky tomu, že je pomyslný autor u hry přítomen a příběh se tvoří v závislosti na hráčských rozhodnutích, vznikají nové kombinace, které jsou jedinečné. Tento proces bych přirovnal k psaní literárního díla. Spisovatel je strůjcem svých myšlenek, které kontroluje pomocí slov. Oproti spisovateli jsou rozhodnutí hráčů finální a nevratné. Nelze vzít rozhodnutí zpátky ani ho považovat za nevyřčené. Tyto nesnáze ovšem povzbuzují hráče neustále dopředu k jejich pokoření, což přispívá k aktivní účasti. Zapojuje je, nutí je nad vzniklou situací přemýšlet, aktivně k nim přistupovat.

Celkový vývoj příběhu je vymyšlen za pochodu. I zde jako i v gamebooku existuje jistá míra predikace hráčských rozhodnutí. PJ si tak může předem vytvořit hrubý nástin děje, postav, prostředí na základě domněnek. Kupříkladu uvede-li PJ postavy na poušť, kde bude všude písek, a do tohoto konceptu vloží osamocenou dřevěnou chýš, bude vysoce pravděpodobné, že se hráči rozhodnou tuto budovu prozkoumat. V tu chvíli vzniká prostor, který lze dopředu naplánovat (V chýši bude bydlet mocná čarodějnice, bude se v ní nacházet portál do jiné dimenze apod.). Tento trik nalákat hráče do předem vytvořeného příběhu je velmi často zřetelný, proto se od toho často odklání (obecně jak PJ, tak i samotní hráči), jelikož nechtějí být svázáni autorem, ale chtějí být svými vlastními tvůrci bez toho, aniž by jim do toho někdo mluvil. Horší možnost nastává ve chvíli, kdy není na výběr více možností, nebo je jejich počet silně omezen. Prochází-li skupina tunelem, zůstává jim na výběr pouze postup vpřed či vzad, dokud nedojdou na rozcestí. Tento typ prostoru s předem definovanými místnostmi se nazývá *dungeony* (odsud i americký název *Dungeons&Dragons*). I přes jejich hráčskou neoblíbenost se tento typ používá nejčastěji, jelikož má PJ po celou dobu kontrolu nad situací, nicméně hráč je postaven před hotovou věc.

Oblíbenost této platformy spočívá hlavně v možnosti simulace. Fyzické tělo je nahrazeno imaginárním (případně virtuálním v oblasti výpočetní techniky) ovšem mysl zůstává stejná. Interaktivitu využíváme hlavně za účelem experimentování. Zkoušíme si zodpovídat na

otázky: Co kdyby? Co by se stalo, kdyby...? Proč jsem udělal tohle? Jak dosáhnu tohoto? apod. Jelikož rozhodnutí mimo realitu neovlivní reálný život, využíváme možnosti riskovat. Proč nevyužít prostor, kde máme volnou ruku, množství znovuoživení, a to v rámci izolace od fyzických následků?<sup>100</sup> Lidská dychtivost je nezměrná. Z historie známe například touhu po zámořských objevech. Dračí doupě nabízí vtělení do fantaskních hrdinů, které známe díky žánrům fantasy a sci-fi. V těchto imaginárních prostorech uplatňujeme naše zkušenosti, odhady, výjevy z reálného světa. Simulace nám slouží jako brána do relativně svobodného světa, kde lze vše za předpokladu, že přijmeme zadaná pravidla.

Dračí doupě představuje z mého pohledu vrchol interaktivního narativu. Oproti gamebooku dominuje v oblasti možného vývoje příběhu. Je daleko svobodnější a orientovaná na hráče, což nemá u gamebooku takovou podporu. Nicméně nejedná se o literární text. Volba média pro interaktivní narativ se zdá jako klíčový prvek, což se pokusím v této práci demonstrovat. Zásadní výhodou má narativ, u kterého je přítomen autor, či dokonce je tvořen přímo autorem/hráčem. Problém těchto společenských her spočívá v množství účastníků. Rozhodnutí o činnosti, kterou bude postava provádět, je záležitostí jedince, ale jedince, který je ovlivněn ostatními účastníky. Svobodná volba tedy není úplně svobodná, ale odráží se na potřebách celé skupiny. PJ má sice pravomoc rozdělit dobrodružství na jednotlivce, ale tuto tendenci nedokáže udržet na dlouho dobu tak, aby si hru všichni užívali. Jeho tendence je slučovat hráče dohromady do jedné velké skupiny, kde již jednotlivé názory nepřipadají jedinci, ale celistvé skupině.

A tím se dostávám k hlavní devíze tohoto formátu. Společenská hra jako je tato, je silně ovlivněna vnějšími faktory, které při čtení gamebooků naprosto ignorujeme. Knihu můžeme číst kdekoliv, kdykoliv. Příběh se bude odvíjet úplně jinak, pokud ho budeme sdílet s někým kdo má podobné smýšlení, když s někým budeme mít v reálném životě spory apod. Zatvrdělí fanoušci se proti těmto faktorům snaží bojovat, například se zamykají sami v místnosti, oblékají si kostým... Celkově pokud se hráči neponoří<sup>101</sup> do příběhu, tak je tato činnost po chvíli přestane zajímat. Ke hraní není potřeba žádná aktivní činnost. Zapotřebí je pouze myšlení a poslouchání. Při čtení vykonáváme daleko více fyzické i psychické aktivity (držíme knihu, listujeme obsahem apod.), proto tato činnost vydrží déle a může se provádět častěji.

---

<sup>100</sup> RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. str. 359 – 363.

<sup>101</sup> Marie-Laure Ryanová používá termín imerze (viz. samostatná kapitola Imerze).

Pro tyto faktory považuji za nejdůležitější následující vlastnosti interaktivního narativu  
– pozici vypravěče a imerzivní schopnost díla.

## Závěr

Hlavním cílem této práce je poukázat na jednu z možných narativních disciplín – konkrétně interaktivní část. Jejich rozdílnost jsem se snažil reflektovat ke standartnímu modelu vyprávění, který se používá ve většině knih. V teoretické části poukazuji na obecnou problematiku narativu, vypravěče, aby byly následující části věnované konkrétnímu způsobu vyprávění, daleko srozumitelnější. V praktické části se věnuji rozboru struktury gamebooků za použití příkladu současné gamebookové série *Lone Wolf*. Tyto struktury nadále reflektuji i v dalších typech interaktivního narativu, vždy na konkrétním případě (Dračí doupě, počítačová hra *Until Dawn*).

Interaktivita v literatuře je poměrně nová záležitost, o kterou se již spisovatelé pokoušeli v minulosti, ale pouze experimentováním. Hlavní proud hravosti v textu přišel až s postmodernisty, a hlavně s příchodem nových technologií, které umožnili uživateli daleko více možností, které díky tomu získali daleko více individuálních prvků. Jelikož se ovšem jedná o mladou problematiku, musíme k ní přistupovat s velkou nadsázkou, jelikož se každé rozhodnutí může měnit ze dne na den v závislosti na nových studiích či objevech. Velikou roli zde hraje také dostupnost nových technologických vynálezů.

Oproti běžnému narativu disponuje interaktivní narativ možností volby. Volba daleko více zastupuje pozici čtenáře v příběhu, více ho pouští do hlubší struktury, na které má možnost se podílet. Čtenář se tak doslova stává spoluautorem na daném díle. Vytváří si vlastní herní pole, které využívá dle daných pravidel autorem, jež jsou ale velmi málo omezená. Nicméně i přes vlastní iniciativu čtenáře se i nadále jedná pouze o volbu z předem před vytvořených příběhů. Svoboda čtenáře tak funguje spíše jako iluzivní trik.

Stromová architektura interaktivního textu nám na první pohled prozrazuje, jak je z hlediska autora s textem zacházeno. V práci popisuji i různé metody, které vedou k zastavení rozšiřování (rozvětvoování) příběhu, aby se zabránilo jeho sekvenční nekonečnosti. Popisuji zde i jednotlivé odkazy, které se v gameboocích objevují a jakou mají v příběhu funkci. Zde jsem narazil na myšlenku, která mě z hlediska tohoto typu četby zamrzela. Vývoj gamebooků se extrémně neposunul od prvních vycházejících sérií (*Fighting Fantasy* 1982). Jejich styl je totožný s nejnovějšími sériemi, které vychází v současné době. Ačkoliv se jedná o zajímavý druh literatury, nenachází velký zájem, jak v odborné literární části, tak ani mezi čtenáři.

Velký potenciál vidím v mladé generaci, jenž více inklinuje ke hře jako takové. Gamebook pak vybízí jako atraktivní kompromis mezi hrou a knihou. S příchodem nových technologií (hlavně výpočetní techniky – PC) vidíme tendenci zvyšování interaktivnosti. Lidé si chtějí co nejvíce přizpůsobit okolí, knihy, filmy podle svého stylu. Nastává snad éra individualizmu? Pokud ano, pak je ideální příležitost, aby se do popředí postavil interaktivní narativ.

*„Opravdový pokrok kráčí tiše a vytrvale kupředu, bez povšimnutí.“*

(František z Assisi, katolický světec a zakladatel františkánského řádu, 1182-1226)

# Seznam literatury

## Primární

DEVER, Joe. *Útok ze tmy*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 23, [353] s. Lone Wolf; kn. 1. ISBN 978-80-260-0012-9.

DEVER, Joe - DARLAGE, Vincent N. *Oheň na vodě*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2011. 25, [246] s. Lone Wolf; kn. 2. ISBN 978-80-905043-1-8.

DEVER, Joe. *Kaltské jeskyně*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2012. 24, [248] s. Lone Wolf; kn. 3. ISBN 978-80-905043-4-9.

DEVER, Joe. *Rokle zkázy*. Vyd. 1. [Ostrava]: Mytago, 2013. 25, [263] s. Lone Wolf; kn. 4. ISBN 978-80-87761-01-4.

DEVER, Joe - FORD, Richard. *Stín na písku*. Překlad Tamara Stočesová. Vyd. 2., V nakl. Mytago 1. Ostrava: Mytago, 2013. 25, [268] s. Lone Wolf; kn. 5. ISBN 978-80-87761-02-1.

DEVER, Joe. *Království děsu*. Překlad Věra Šedá. Vyd. 2., V nakl. Mytago 1. Ostrava: Mytago, 2014. [328] s. Lone Wolf; kn. 6. ISBN 978-80-87761-05-2.

DEVER, Joe. *Hrad smrti*. Překlad Věra Šedá. Vydání druhé, v nakladatelství Mytago první. Ostrava: Mytago, 2015. 33 stran, 256 nečíslovaných stran. Lone Wolf; kniha sedmá. ISBN 978-80-85390-54-4.

DEVER, Joe. *Džungle hrůzy*. Překlad Věra Šedá. Vydání druhé, v nakladatelství Mytago první. Ostrava: Mytago, 2015. 34 stran, 318 nečíslovaných stran. Lone Wolf; kniha osmá. ISBN 978-80-87761-15-1.

DARVILL-EVANS, Peter, JACKSON, Steve, ed. a LIVINGSTONE, Ian, ed. *Brána zla*. 1. vyd. Plzeň: Perseus, 2003. 18, [209] s. Fighting fantasy; 37. ISBN 80-86481-34-4.

JACKSON, Steve - LIVINGSTONE, Ian. *Čaroděj z Ohňové hory*. Překlad Petr Pešek. Vyd. 2., V nakl. Mytago 1. [Ostrava]: Mytago, 2015. 19, [154] s. Fighting fantasy; 1. ISBN 978-80-87761-12-0.

ALLEN, Martin. *Nebeský lord*. Překlad Hana Vlčinská - Zuzana Hanešková. 1. vyd. Plzeň: Perseus, 2001. 24, [160] s. Fighting fantasy; 33. ISBN 80-86481-07-7.

LIVINGSTONE, Ian. *Prokletý hvozd*. Překlad Zbyněk Dach. 1. vyd. Plzeň: Perseus, 1994. 21, [142] s. Fighting fantasy; 3. ISBN 80-901831-0-7.

MARTIN, Keith, LIVINGSTONE, Ian, ed. - JACKSON, Steve, ed. *Zloděj duší*. 1. vyd. Plzeň: Perseus, 2001. 18, [147] s. Fighting fantasy; 34. ISBN 80-86481-12-3.  
JACKSON, Steve. *Citadela chaosu*. 3. vyd. Plzeň: Perseus, 2003. 21, [140] s. FF - Fighting fantasy. ISBN 80-7288-030-6.

BIMKA, David. *Výprava za knížetem Čechů: prožij vlastní dobrodružství!*. Vydání první, knižní první. Brno: Extra Publishing, s.r.o., 2018. 63 stran. Gamebook; 4. ISBN 978-80-7525-150-3.

BIMKA, David. *Artušův posel*. Vydání druhé, knižní první. Brno: Extra Publishing, s.r.o., 2017. 63 stran. Prožij vlastní dobrodružství!; gamebook 3. Časostroj. ISBN 978-80-7525-143-5.

BIMKA, David. *Ve službách bohů*. Vydání druhé, knižní první. Brno: Extra Publishing, s.r.o., 2017. 63 stran. Prožij vlastní dobrodružství!; gamebook 1. Časostroj. ISBN 978-80-7525-141-1.

BIMKA, David. *Děsivá noc Keltů*. Vydání druhé, knižní první. Brno: Extra Publishing, s.r.o., 2017. 63 stran. Prožij vlastní dobrodružství!; gamebook 2. Časostroj. ISBN 978-80-7525-142-8.

## Sekundární

RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Překlad Eva Krásová. Vydání 1. Praha: Academia, 2015. 463 stran. Možné světy; sv. 7. ISBN 978-80-200-2507-4.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2008. 328 s. Teoretická knihovna; 21. ISBN 978-80-7294-260-2.

KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Vyd. 1. Brno: Host, 2007. 240 s. Studium; 20. ISBN 978-80-7294-215-2.

DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře*. Vyd. 1. Praha: Český spisovatel, 1993. 144 s. ISBN 80-202-0418-0.

JEDLIČKOVÁ, Alice, ed. - SLÁDEK, Ondřej, ed. *Vyprávění v kontextu*. 1. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu Akademie věd České republiky, 2008. 267 s. ISBN 978-80-85778-60-1.

ARISTOTELÉS. *Poetika*. Překlad Milan Mráz. Vyd. v Antické knihovně 1., celkem 8. Praha: Svoboda, 1996. 226 s. Antická knihovna; sv. 67. ISBN 80-205-0295-5.

CULLER, Jonathan D. *Krátký úvod do literární teorie*. Překlad Jiří Bareš. Druhé rozš. vyd. Brno: Host, 2015. 192 s. Teoretická knihovna; sv. 1. ISBN 978-80-7491-233-7.

MOCNÁ, Dagmar a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004. 699 s. ISBN 80-7185-669-X.

ECO, Umberto. *Lector in fabula: role čtenáře, aneb, Interpretační kooperace v narativních textech*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2010. 290 s. Možné světy; sv. 3. ISBN 978-80-200-1828-1.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Překlad Jaroslav Vácha. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1971. 226 s. Ypsilon; sv. 13.

### Internetové zdroje

Gamebook - Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury. *Digitální knihovna UPa* [online]. Copyright ©2007 [cit. 15.11.2020]. Dostupné z: <https://dk.upce.cz/handle/10195/30303>

Until Dawn™ Butterfly Effect Intro - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 15.11.2020]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=XLpTe-rjH-Q&ab\\_channel=YunaLovegood](https://www.youtube.com/watch?v=XLpTe-rjH-Q&ab_channel=YunaLovegood)

Co je DnD, Dungeons and Dragons nebo Dračák? - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 15.11.2020]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=-eGALykc0Y&ab\\_channel=Krotitel%C3%A9drak%C5%A0](https://www.youtube.com/watch?v=-eGALykc0Y&ab_channel=Krotitel%C3%A9drak%C5%A0)

BALÍM HOLKU V BARU! | Interaktivní rande - YouTube. *YouTube* [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 15.11.2020]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=1z2nk\\_YBBko&ab\\_channel=PedrosGame](https://www.youtube.com/watch?v=1z2nk_YBBko&ab_channel=PedrosGame)



# Přílohy

## Č.1 Průvodní listina

### Průvodní listina

**DISCIPLÍNY KAI**

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

**ZBRANĚ** (nejvýše 2 zároveň)

1	
2	

**BATOŮH**

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

POZNÁMKY

**UMĚNÍ BOJE**

**KONDIČNÍ BODY**  
nelze mít více než poč. maximum  
0 = smrt

**ZÁZNAMY O BOJI**

KONDIČNÍ BODY	bojový koeficient	KONDIČNÍ BODY NEPŘÍTEL
LONE WOLF		
LONE WOLF		
LONE WOLF		
LONE WOLF		
LONE WOLF		
LONE WOLF		

**ZVLÁŠTNÍ PREDMĚTY**

UB = UMĚNÍ BOJE  
KB = KONDIČNÍ BODY

## Č.2 Tabulka náhod

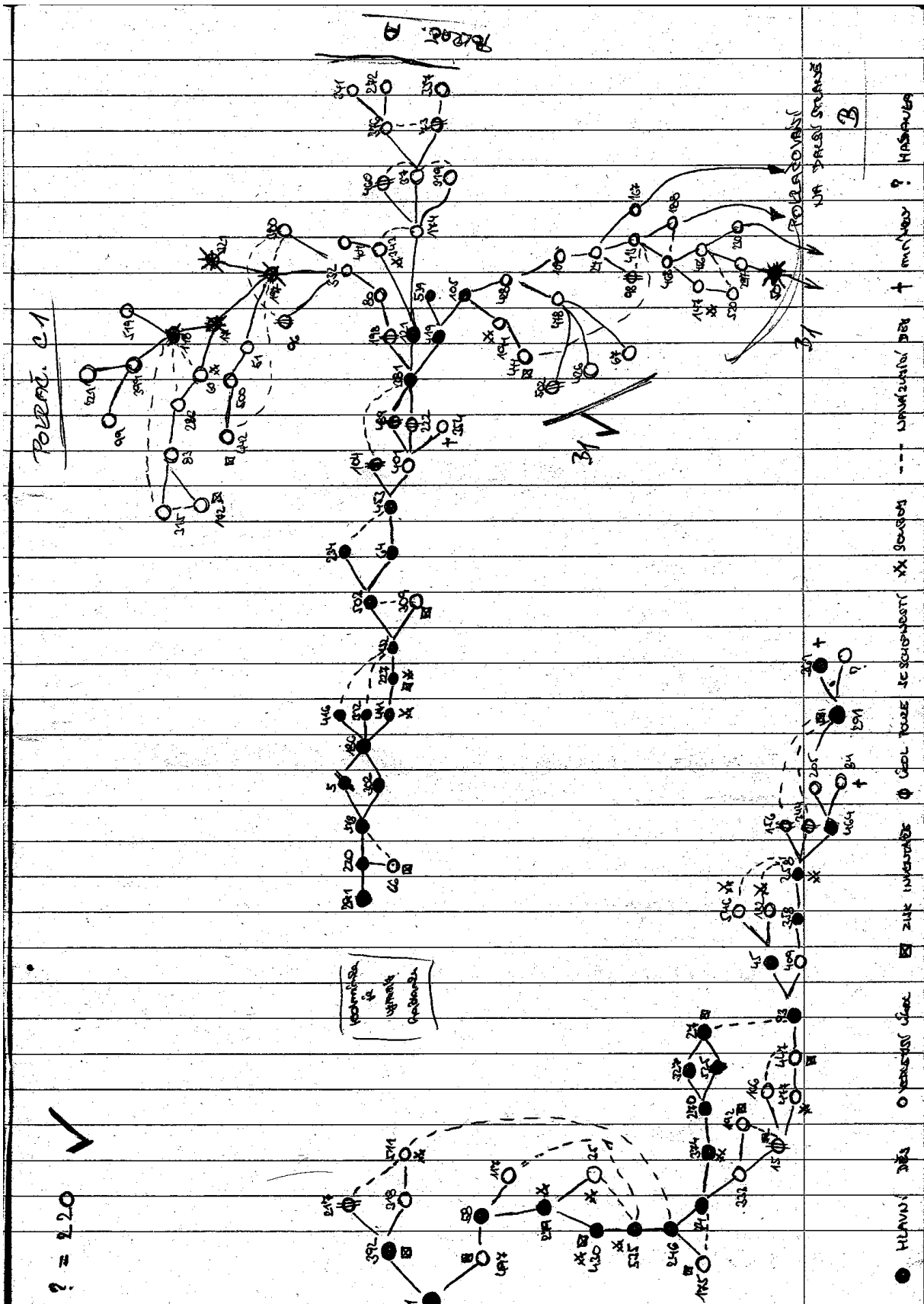
Tabulka náhody									
1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

### Č. 3 Výsledková tabulka

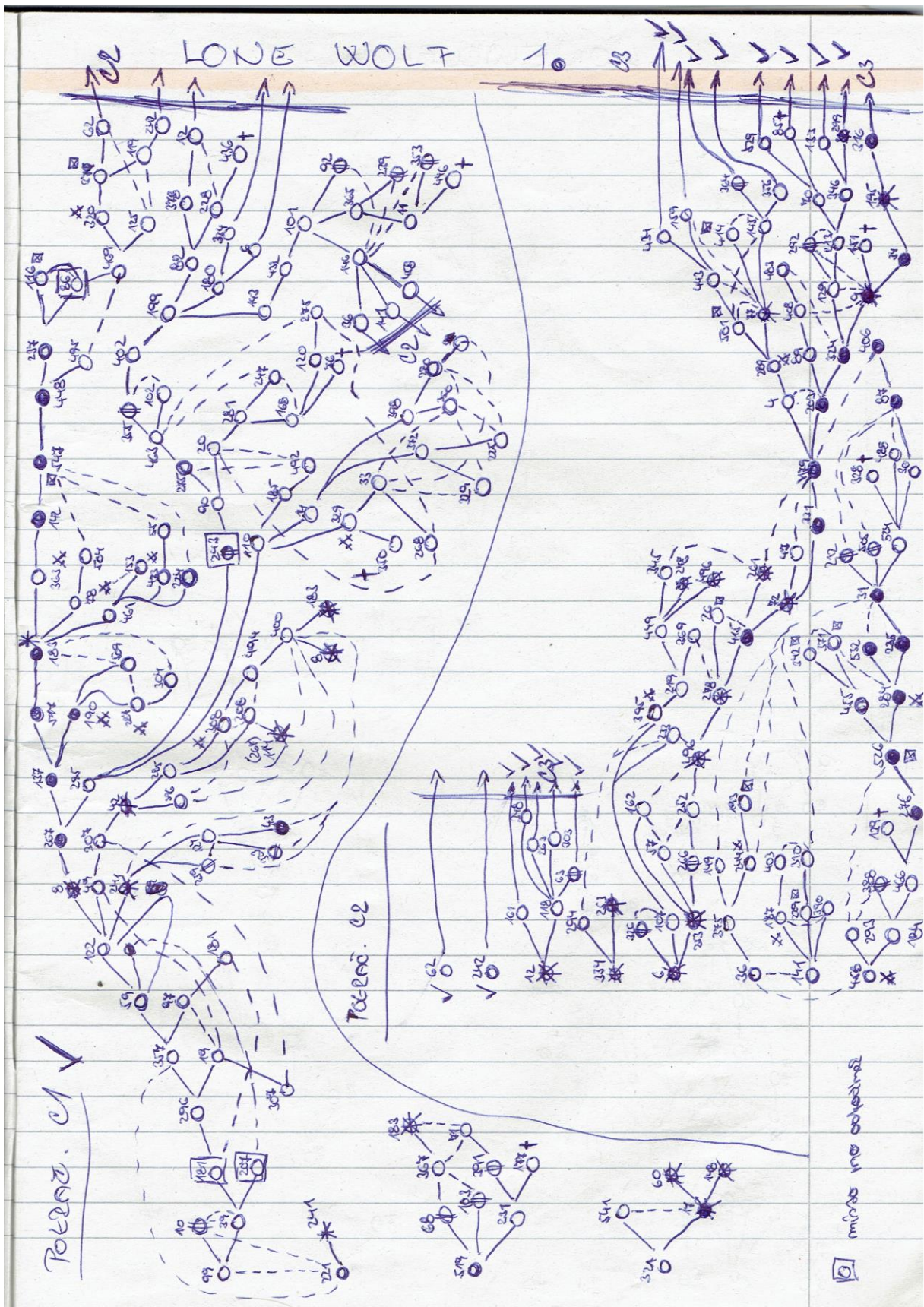
		bojový koeficient						Výsledková tabulka									
		-11 <i>a mrteš</i>	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 <i>a osv.</i>			
číslo z tabulky náhody	<b>1</b>	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	<b>1</b>		
		OV M	OV M	OV -8	OV -6	OV -6	OV -5	OV -5	OV -5	OV -4	OV -4	OV -4	OV -3	OV -3			
	<b>2</b>	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	<b>2</b>		
		OV M	OV -8	OV -7	OV -6	OV -5	OV -5	OV -5	OV -4	OV -4	OV -3	OV -3	OV -3	OV -2			
	<b>3</b>	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	<b>3</b>		
		OV -8	OV -7	OV -6	OV -5	OV -5	OV -4	OV -4	OV -3	OV -3	OV -3	OV -2	OV -2	OV -2			
	<b>4</b>	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	<b>4</b>		
		OV -8	OV -7	OV -6	OV -5	OV -4	OV -4	OV -3	OV -3	OV -2	OV -2	OV -2	OV -2	OV -2			
	<b>5</b>	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	<b>5</b>		
		OV -7	OV -6	OV -5	OV -4	OV -4	OV -3	OV -2	OV -2	OV -2	OV -2	OV -2	OV -2	OV -1			
<b>6</b>	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	<b>6</b>			
	OV -6	OV -6	OV -5	OV -4	OV -3	OV -2	OV -2	OV -2	OV -2	OV -1	OV -1	OV -1	OV -1				
<b>7</b>	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	<b>7</b>			
	OV -5	OV -5	OV -4	OV -3	OV -2	OV -2	OV -1	OV -1	OV -1	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0				
<b>8</b>	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N -M	<b>8</b>			
	OV -4	OV -4	OV -3	OV -2	OV -1	OV -1	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0				
<b>9</b>	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	<b>9</b>			
	OV -3	OV -3	OV -2	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0				
<b>0</b>	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M	<b>0</b>			
	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0	OV -0				

N = nepřítel, OV = Osamělý Vlk, M = automaticky mrtev

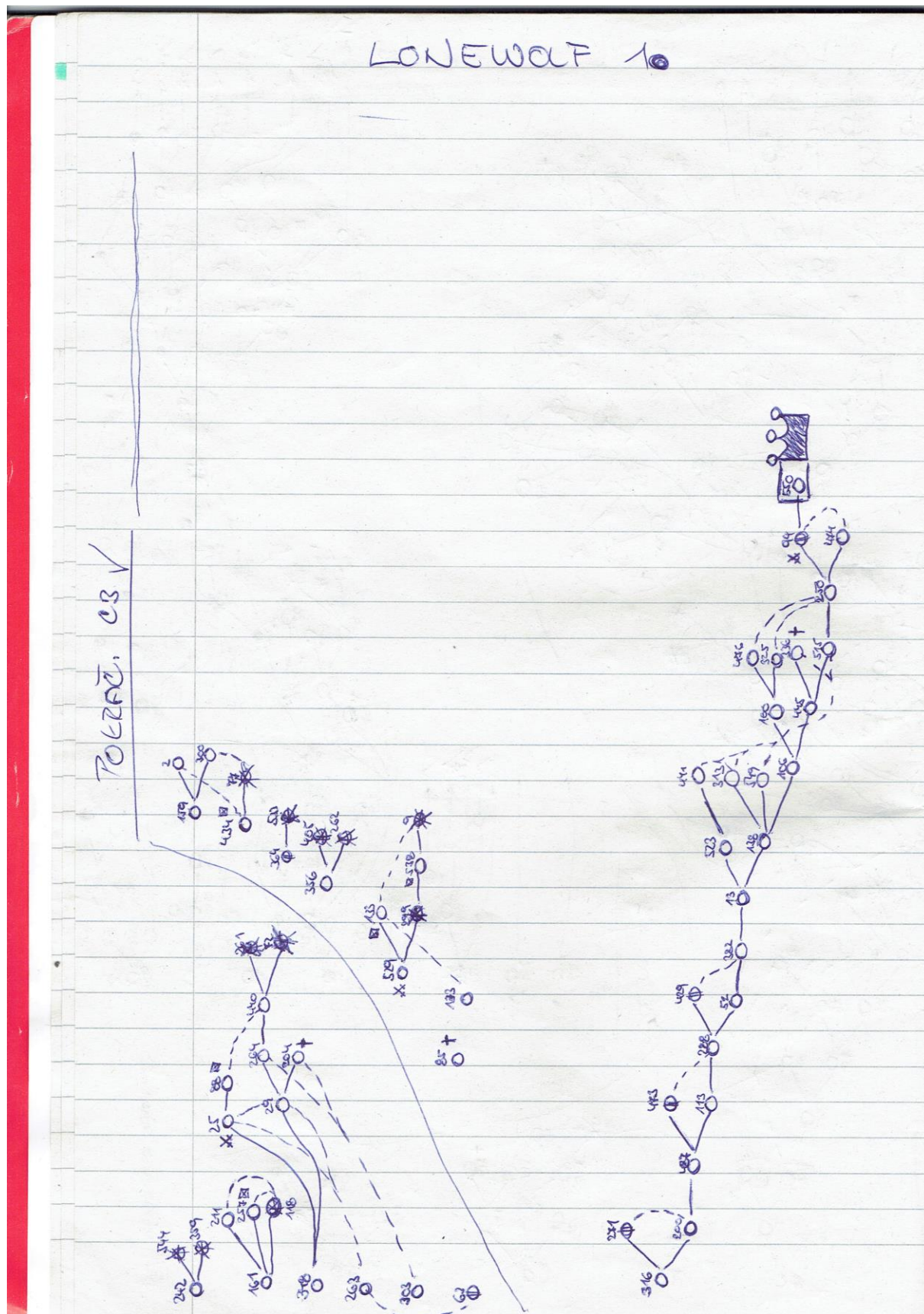
Č. 4 Začátek knihy Lone Wolf 1



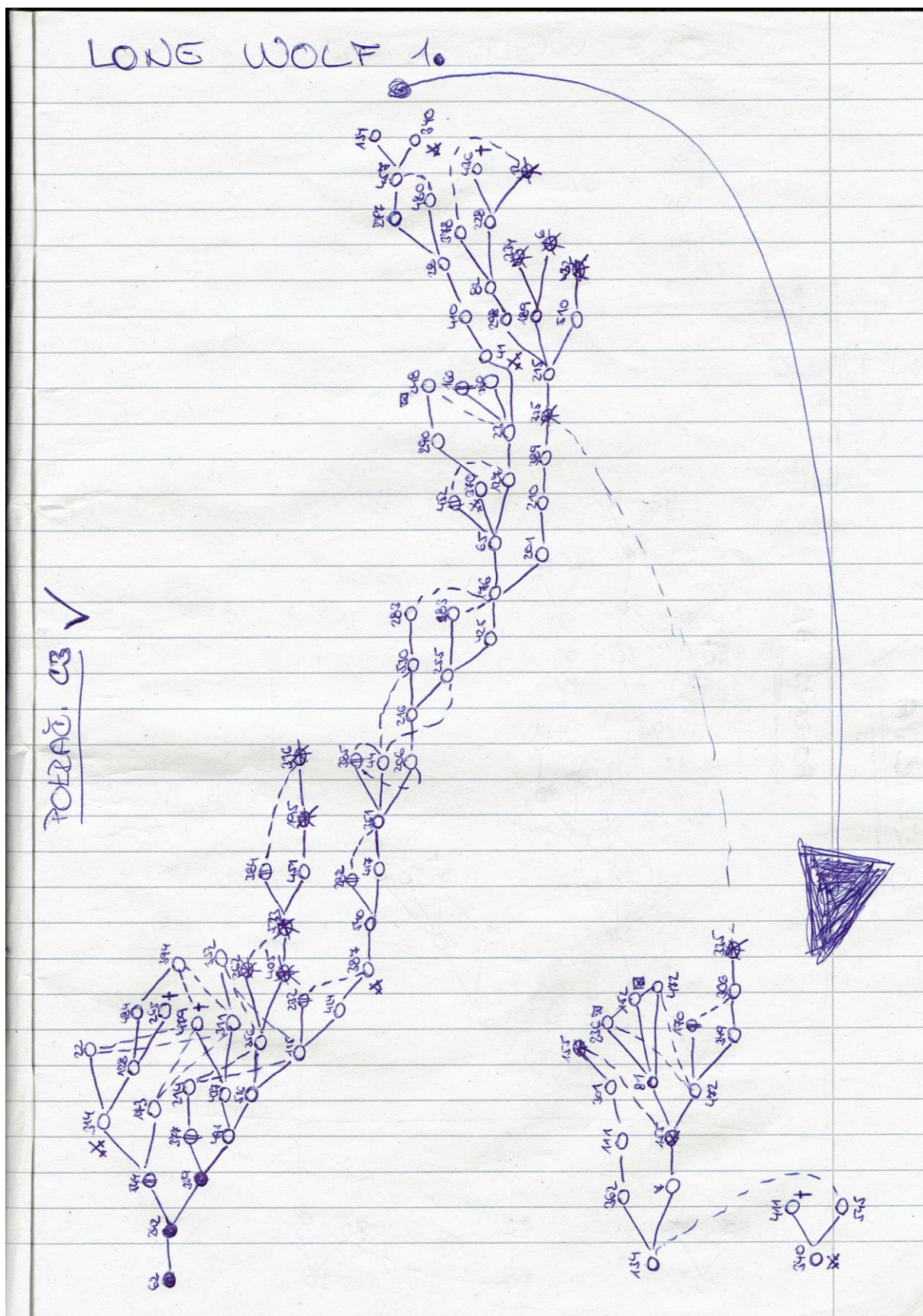
Č. 5 Pokračování odkazů knihy Lone Wolf 1



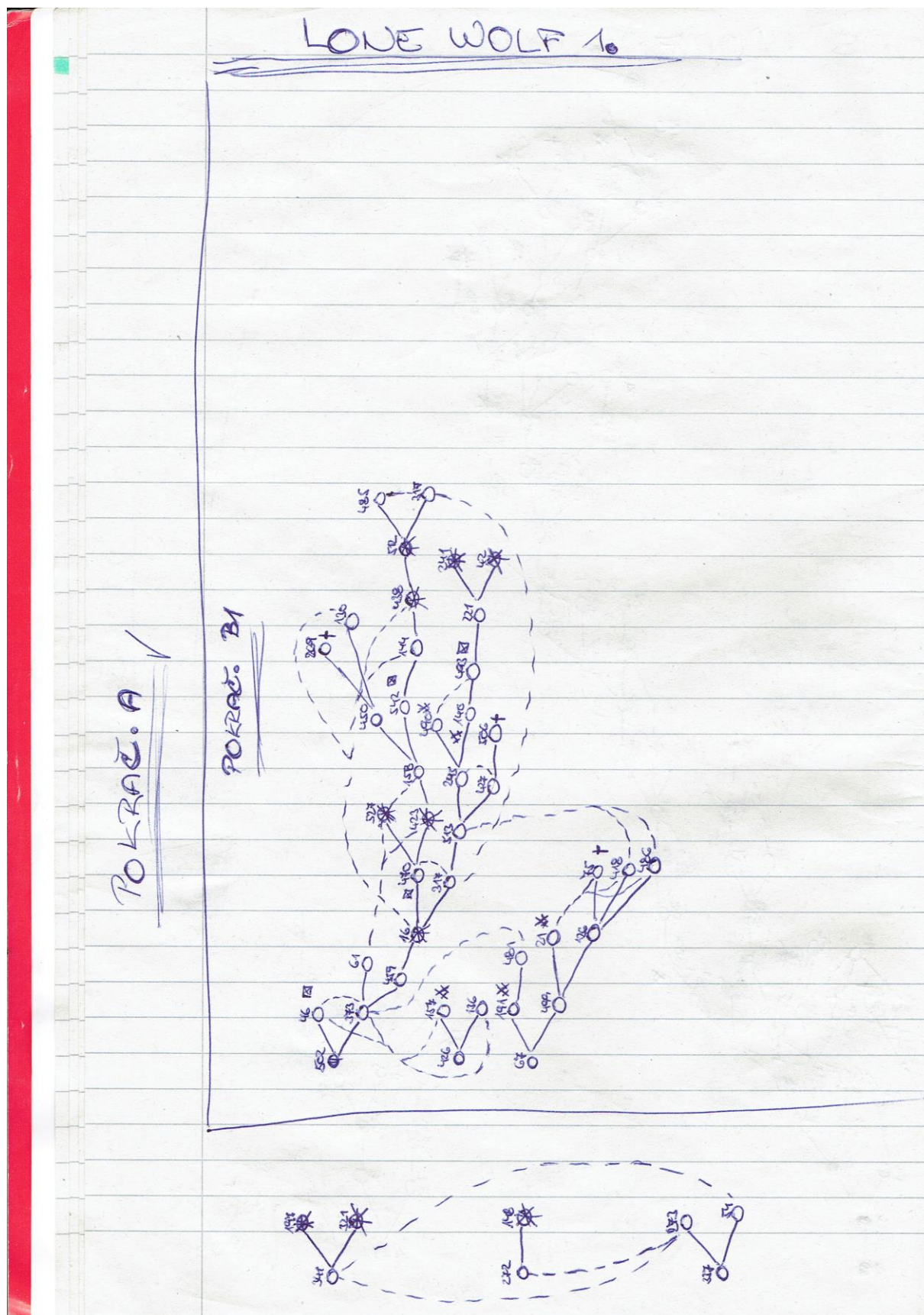
Č. 6 Pokračování odkazů knihy Lone Wolf 1



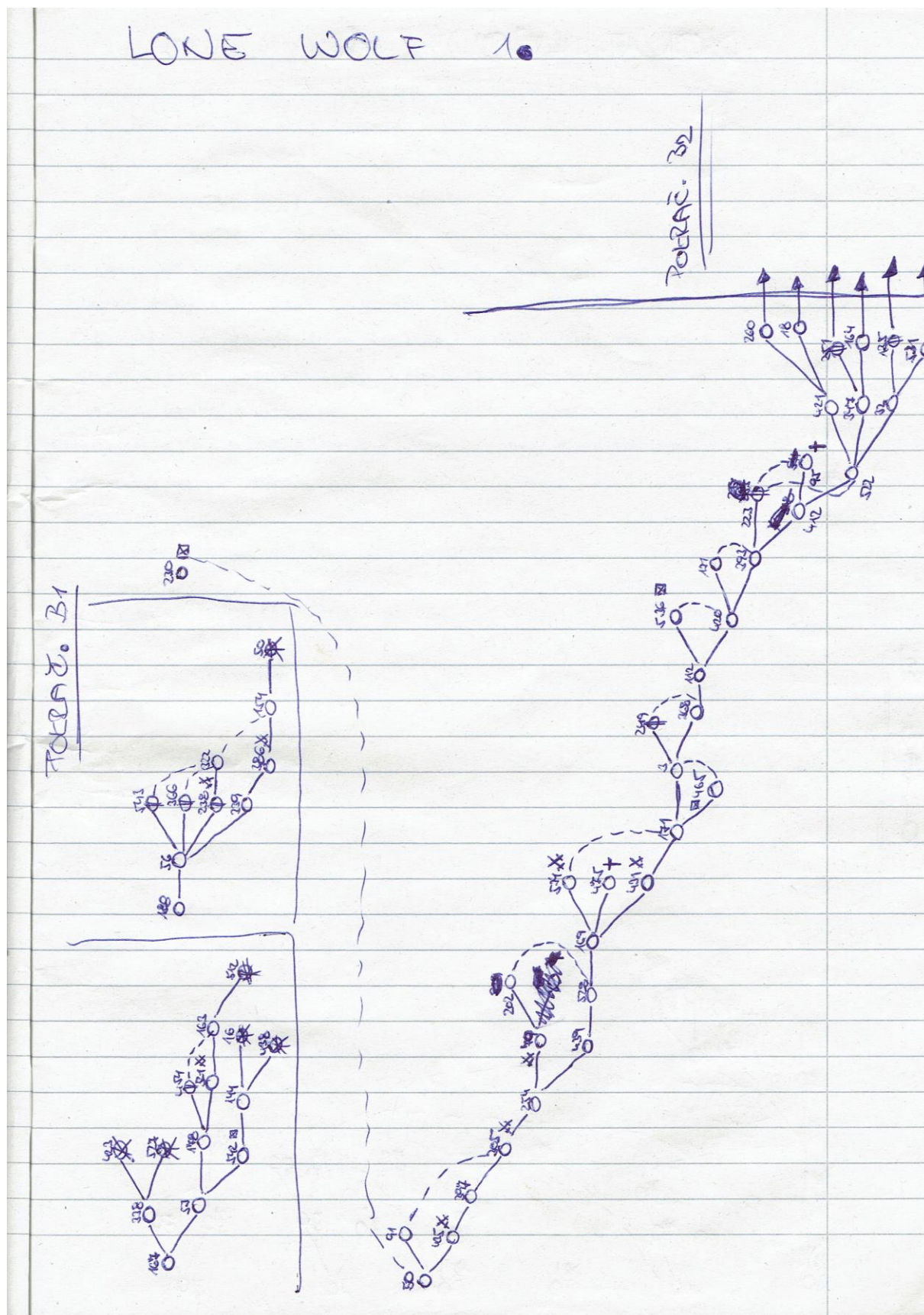
Č. 7 Pokračování odkazů knihy Lone Wolf 1



Č. 8 Pokračování odkazů knihy Lone Wolf 1



Č. 9 Pokračování odkazů knihy Lone Wolf 1





Č. 10 Pokračování odkazů knihy *Lone Wolf 1*

