

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta Pedagogická

Katedra výtvarné kultury

Výtvarná stylizace počítačových her

Bakalářská práce

Vedoucí bakalářské práce: PaedDr. Jan Mašek, Ph.D.

Autor bakalářské práce: Michaela Gaea Čolakovová

Studijní obor: Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Bakalářská práce dokončena: V Plzni, červenec 2012

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: Výtvarná stylizace počítačových her, vypracovala pod vedením PhDr. Jana Maška, Ph.D. samostatně, za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Plzni dne

Podpis:.....

Poděkování

Velice děkuji PhDr. Janu Maškovi, Ph.D., vedoucímu mojí bakalářské práce za cenné poznámky a připomínky, ale i za trpělivý a laskavý přístup v čase, který mi věnoval při psaní mé práce.

Touto cestou bych ráda poděkovala i celé mojí rodině a přátelům, za morální a psychickou podporu, kterou mi poskytli při práci na této práci.

Anotace

Tato práce má poukázat na často opomíjenou stylizaci počítačových her. Hlavním záměrem je identifikovat a klasifikovat základní módy stylizace výtvarného zpracování – z vizuální a audiovizuální stránky. Sekundárním cílem je analýza způsobů výtvarné stylizace na vybraných herních titulech. Práci uzavřou výsledky z analýzy a seznam objevených kategorií.

Klíčová slova: počítačové hry, vizualizace, stylizace, analýza, kategorizace

Annotation

The work should show the often overlooked stylization of the computer games. The main purpose is to identify and classify the basic modes processing of art stylization - from the visual and audio-visual page. The secondary aim is to analyze ways of visual stylization on selected game titles. Thesis will be concluded of the results from the analysis and lists of discovered categories.

Key words: computer games, visualization, stylization, analysis, categorization

Obsah

Úvod	1
Počítačové online hra na hrdiny o více hráčích	2
<i>Vytyčení pojmu MMORPG</i>	2
<i>Historie MMORPG</i>	2
Vizuální vývoj počítačových her	2
<i>Maze War</i>	4
<i>Neverwinter's Nights</i>	4
<i>Doom 3D</i>	5
<i>Command&Conquer</i>	6
<i>Ultima Online</i>	7
<i>The Diablo</i>	8
<i>Lineage</i>	9
<i>The Sims Online</i>	10
<i>World of Warcraft</i>	11
<i>Minecraft</i>	12
<i>Shrnutí</i>	12
Ragnarok Online	13
<i>Charakteristika</i>	13
<i>Herní svět a jeho základní mechanismy</i>	13
<i>Ovládání</i>	16
<i>Úvod do hry</i>	16
<i>Výtvarná stylizace</i>	17
<i>Historický kontext Ragnaroku Online</i>	20
<i>Shrnutí</i>	22
Lord of the Rings Online	23
<i>Charakteristika</i>	23

<i>Herní svět a jeho mechanismy</i>	24
<i>Ovládání</i>	25
<i>Úvod do hry</i>	26
<i>Výtvarná stylizace</i>	27
<i>Historický kontext Lord of the Rings Online</i>	29
<i>Shrnutí</i>	30
Význam vizuální stylizace počítačových her	31
<i>Metodika modifikace</i>	31
<i>Klasifikace módů</i>	32
Vizuální mód	32
Audiovizuální mód	32
Ukázka herní analýzy	33
<i>World of Warcraft</i>	33
Vizuální mód	33
Audiovizuální mód	35
<i>Lord of the Rings Online</i>	35
Vizuální mód	36
Audiovizuální mód	36
<i>Ragnarok Online</i>	38
Vizuální mód	38
Audiovizuální mód	39
<i>Shrnutí</i>	40
Závěr	41
Poznámky	42
Citace	i
Seznam použitých obrázků	iii
Seznam použité literatury	vi

Seznam použitých odkazů	vi
--------------------------------------	-----------

Úvod

Virtuální zábava se v současnosti již stala nedílnou součástí života mnoha lidí. Překonala řadu potíží, jako většina nových věcí, kdy byla odsuzována jako zábava menšinové populace. S boomem informačních technologií se počítačové hry zpřístupnily masám a tak bylo potřeba, aby se i jejich vzhled a ergonomie staly přístupnější. Tato práce se zabývá právě tím, jakým směrem se ubírá výtvarné zpracování her. Jsou hry ovlivněny pouze hardwarovými možnostmi počítačů nebo se mohou vrátit i zpět v čase?

Pokud bychom mluvili pouze o hrách pro jednoho člověka, popsali bychom pouze jednu část dané problematiky. Interakce pouze s počítačem může být zábavná, ale lidé rádi komunikují mezi sebou a proto je hlavní náplní této práce rozbor her pro více hráčů, tzv. *multiplayer* her. Kromě předdefinovaných prostředí se v těchto hrách můžeme setkat i s vlastní tvorbou. Jedná se o tzv. „*sandboxové hry*“ (například titul *Minecraft* – obr. 1), kde hráč může svůj svět tvořit podle vlastních představ, nebo dokonce budovat svět spolu s dalšími hráči. U takové hry je výtvarné zpracování provedeno pouze na základní úrovni, protože další tvorba je pouze na hráči samotném, ať už se týká vizuální, nebo zvukové stránky hry. Dá se odhadnout budoucí výtvarný trend her? Bude zpracování kopírovat technologický pokrok, nebo lze očekávat, že hráči uvítají i návraty k tradiční vizualizaci?



Obr. 1 – Minecraft, hra založená na hráčské kreativitě a fantazii

Počítačové online hry na hrdiny o více hráčích

Takto by bylo také možné přeložit do českého jazyka zkratku MMORPG, kterou budu ve své práci hojně používat. Co se pod tímto termínem opravdu skrývá a kde je vlastně jeho původ? Správné odpovědi bych ráda odkryla v následující kapitole.

Vytyčení pojmu MMORPG

Před seznámením se s vývojem a historií je nezbytné odborné vytyčení pojmu MMORPG. (*“MMORP - Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game - je počítačová hra na hrdiny o více hráčích (tzv. multiplayer), která umožňuje tisícům hráčů po celém světě být duchem v jeden čas na jednom místě; ve zpravidla fiktivním virtuálním světě skrze internet. MMORPG hry jsou odnoží online her. MMORPG můžeme volně přeložit jako hromadnou online hru na hrdiny“*)¹

Historie MMORPG

*„Historie MMORPG her spadá do počátku 70. let, kdy se začínaly mezi příznivci fantasy literatury formovat první obrysy RPG (role-playing-game - hra na hrdiny). Původní koncepce vycházela z tradičních deskových her, jako jsou šachy, dáma či vrhcáby, jejichž pravidla poskytla základní východisko fantasy hrám. Za druhý styčný bod je mezi hráči RPG považována kniha *Hobit amerického spisovatele, básníka a filozofa Johna Ronalda Reuele Tolkiena, která vyšla v roce 1937. Tolkien jako jeden z prvních romanopisců vytvořil komplexní fantasy svět, v němž se objevují tradiční archetypy postav tak, jak je známe ze současných MMORPG her. Hrdinové knihy Bilbo Pytlík (hobit), Gandalf (čaroděj) nebo Thorin (trpaslík) jsou původními předlohami virtuálních, graficky vymodelovaných Orků, Trollů a Elfů.“*² Fantasy svět ale není jediným, který se přenesl do světa herního. Na stejné bázi vznikly také sci-fi hry téhož typu, jako *Advanced dungeons & Dragons*, Fantasy typ se do České republiky přenesl na počátku 90. let 20. století jako *Dračí doupě*. A stěžejní sci-fi hrou na hrdiny byl *Shadowrun*, který hráče vrhal do světa, jehož základy byly v kultovním scifis – jako například filmy *Bladerunner* nebo *Nekromicon*.*

Vizuální vývoj her

Než se vzhled her vyvinul do té podoby, kterou známe dnes, prošel doslova vizuální evolucí. Ta byla úzce spjata se zdokonalováním počítačového hardwaru a vývojem internetu, který byl komercializován v roce 1994. Hardwarové omezení však nebylo překážkou pro vznik mnoha her, které neobsahovali žádné grafické prvky. Jednalo se o textové hry, u kterých byl celý svět jen a pouze na hráčově fantazii, podobně jako u knih. Tyto hry ovlivnili celou generaci hráčů, která se později změnila ve vývojáře a herní grafiky. Jednou takovou byla například hra z roku 1994 – *Falcon's Eye* (obr. 2).

LOCAL —Falcon's Eye— (MS-Windows1.06)

(Except on your first turn in the game - all initial workers start at 7.0 skill) Each month, the skill level of all of your workers will rise, until they reach the maximum of 10.0. A 5.0 skill worker can only produce 1/2 of a 10.0 skill worker; when you fire a worker to place him/her in another occupation, that worker will start again at a 5.0 skill level, so it is in your best interests to keep people mostly in their own occupations. Your people also demand monthly wages, an expense you will have to deal with each turn.
NOTE: You should never leave people unemployed - they still consume food, although they do not require wages.

[Hire Workers]

Key Type	Employed	Skill	Key Type	Employed	Skill
(A) Farmers	0	7.0	(H) Mages	0	7.0
(B) Armourers	0	7.0	() Unemployed	100	
(C) Builders	0	7.0	(.) Fire Workers		
(D) Alchemists	0	7.0	(/) Labor Advice		
(E) Scientists	0	7.0	(-) Worker List		
(F) Druids	0	7.0	(?) Help		
(G) Merchants	0	7.0	(0) Quit		

Silver: 15,000; Worker Wage: 15 silver; Total Wages: 0 silver.
Choice> Quit

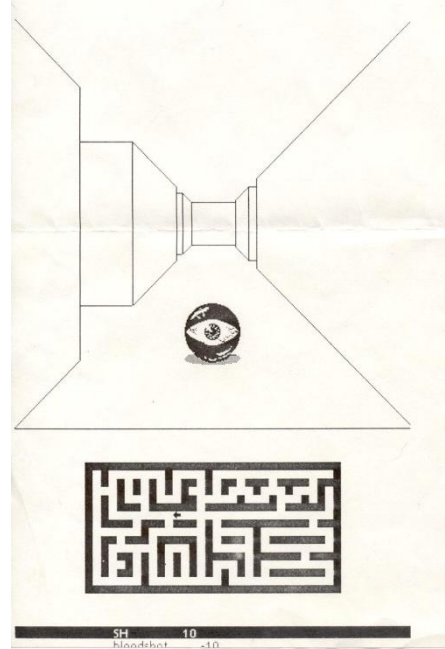
JOHN DAILEY | A | Thancland

Obr. 2 – Textová mystická a středověká strategie Falcon's Eye

Chronologicky řazený přehled, do kterého jsem zařadila tituly, které, dle mého názoru, nejvíce ovlivnily vývoj online počítačových her (pojem „online“ je v tomto spojení s „hrou“ chápán jako nezbytná nutnost, díky níž je hra spuštěna a lze ji hrát), vypadá následovně:

Maze War

Jako jednu z prvních her, které bylo možno hrát ve více hráčích (tzv. „*multiplayer mód*“), na více než jednom počítači (tzv. „*hot-seat mód*“) můžeme označit hru **Maze War** (obr. 3 vpravo). Byla určena například pro minipočítač Imlac PDS-1 nebo Xerox Star. Hrát ve více hráčích bylo možné díky síťovému propojení až osmi počítačů. Tuto inovaci vyvinuli na Massachusettském technologickém institutu (USA). Děj se odehrává v labyrintu, ve kterém se pohybují i ostatní spoluhráči. Šlo o revoluční kombinaci „*dungeonu*“ (simulující pohyb a souboje v podzemí) a akční hry z „*first-person*“ (první osoby) pohledu. Na stejném principu fungují mnohé hry dodnes. Z vizuální stránky jde o rastrovou grafiku, která je kombinovaná s jedním z prvních GUI (Graphical User Interface - „*uživatelské rozhraní, které umožňuje ovládat počítač pomocí interaktivních grafických ovládacích prvků. Na monitoru počítače jsou zobrazena okna, ve kterých programy zobrazují svůj výstup*“³).



Neverwinter nights

Dalším významným milníkem byla hra **Neverwinter nights** (obr. 4) od společnost Stormfront Studios. Je považována za první MMORPG. Oproti hře MazeWar se v tomto titulu začaly objevovat detaily jako terénní nerovnosti, vykreslení textury okolí nebo stínování.



Obr. 4 Neverwinter nights z roku 1991

DOOM 3D

Podstatnou inovací, která se natrvalo začala používat, v akční stříleci, hře **DOOM 3D** (obr. 6) z r. 1993, byl již výše zmiňovaný, pohled z první osoby (**FPS** - *first person shooter*). Vývojáři společnosti *id Software* použili poznatků ze své předchozí hry *Wolfenstein 3D* (obr. 5). Tento titul se liší (hlavně po vizuální stránce) v následujících bodech:

- Rozdílná výška „stropů“ v místnostech
- Mapované (vykreslované) textury dělají předměty a prostředí plastičtější
- Je použito široké spektrum barev a různých rovin světla/stínu
- Víceúrovňový terén (*Wolfenstein 3D* se odehrával pouze v jedné rovině, tj. bez jakýchkoliv schodů)

Command & Conquer

Historicky první strategií, ve které „veškerý hráčův úkon a počítačem řízené odezvy probíhají v reálném čase“⁴ (RTS - realtime strategy) a ve které bylo možné hrát v *multiplayer módu*, byla hra *Command&Conquer* z dílny Westwood Studios (1995). Možnosti hraní online se titul dočkal ve speciální, tzv. „golden box“ edici (doslovně přeloženo jako „zlatá krabice“. Toto označení se někdy používá v případě, že jde o vylepšenou, velmi často limitovanou, verzi hry, případně obohacenou o různé bonusy).



Obr. 5 *Wolfenstein 3D*



Obr. 6 *DOOM 3D*

Jak je vidět, na obr. 7, jako základní podklad je zvolena jednoduchá textura, která vyvolává dojem, že jde o travnatou plochu. Černá barva je oproti tomu „*Fog of War*“ (válečná mlha, která zaručuje, že dokud hráč neobjeví svého protivníka, není mu známa ani lokace, ani technologie. Poznávání nových částí mapy probíhá za pomoci libovolné mobilní jednotky a po odkrytí se tato mlha neobnovuje).

Ze strategického pohledu bylo sledování mapy nezbytné, protože na ní bylo možné vidět pohyb nepřátelských jednotek.



Obr. 7 Hra *Command&Conquer (CnC)* hraná online prostřednictvím aplikace CnCNet

Ultima Online

Roku 1997 představila firma *Origin* svou hru **Ultima Online** (zkráceně UA). Tento titul je zvláštní pohledem, ze kterého hráč do světa nahlíží. Jako jedni z prvních použili vývojáři tzv. *izometrický pohled* (viděného shora - „shodnost v rovině a v prostoru“⁵), který tvořil iluzi 3D prostředí, i když to byla stále plochá textura)

Zajímavostí je, že tento tvůrčí tým s konceptem *Ultimy* nepracoval poprvé. Dokonce před samotnou UA vydal osm dílů série se stejnojmenným označením *Ultima*, z nichž většina byla u hráčů *RPG (Role-playing game)* - hra na hrdiny, jinak též hraní nějaké role) velmi populární. Přes počáteční vysoké riziko neúspěchu se stal z tohoto titulu (vývojáři již od začátku počítali s tím, že hra bude zpoplatněna, což hráči nemuseli přijmout) vzor pro ostatní vývojáře.

Specifikem verze online je možnost vytvoření si vlastního charakteru a jeho následné působí v ryze „*umělem světě*“ (obr. 8), což znamená, že celý svět je fiktivní,

nikoliv stvořen podle reálného světa, jako tomu bylo u velkého množství her, které vznikly do této doby.



Obr. 8 *Ultima Online*

The Diablo

Ve stejném roce, 1997, se stala další historicky významná událost. Firma *Blizzard* vydala RPG **The Diablo** (obr. 9). Jde o další „*third person RPG*“, která si své fanoušky získala díky jednoduchému ovládání, dvourozměrné grafice a napínavému ději. Samotné vizuální zpracování lze definovat jako přechod od 2D k 3D. V případě tohoto RPG opět může hodnotit kvalitně zpracovaný izometrický pohled (viz. *Ultima Online*). Popularitu tohoto titulu dokazuje skutečnost, že se k ní mnozí hráči vrací. Hru je možné hrát v módu jednoho hráče („*single player*“) nebo v režimu více hráčů („*multiplayer*“) prostřednictvím online klienta *Battle.net*.



Obr. 9 Legendární hra *Diablo*

Lineage

Rok 1997 byl v produkci kvalitních počítačových her opravdu úspěšný. Důkazem je tomu hra **Lineage** (viz obr. 10 – vpravo), z dílny *NCsoft* (Jižní Korea), která vychází z původního konceptu herní série *Ultima*. Vizually jsou si tak s výše zmiňovaným titulem podobné.



V případě *Lineage* je zřejmá propracovanější textura prostředí a větší plasticita architektury. Zobrazení herních charakterů jsou si velmi podobná, takže stejné, lišící se pouze specifiky jednotlivých titulů (povolání hrdiny nebo jeho výbava).

Úhel pohledu (kamery), na herní svět simuluje pocit, jako by hráč byl nad hlavou svého „avatara“ („reprezentant uživatele v herním prostředí“⁶) a odtud řídil jeho osud.

The Sims Online

V následujících letech přichází na herní trh ještě mnoho titulů, které z hlediska formy vychází z některých výše uvedených her. Nešlo však pouze o „slepé kopírování“. Vznikly i hry, které svým konceptem a originalitou přinesly, hernímu průmyslu, zcela nové žánry.



Takovým průkopníkem je např. hra **The Sims Online** z roku 2002 (viz obr. 11 - v textu), která klade důraz na realitu a simulaci skutečného života. Odtud také pochází označení pro tento žánr „real life“. Počáteční myšlenka tohoto simulátoru opravdového života nadchla velké množství hráčů. Úhlavním nepřítelem se této hře stal stereotyp, který odrazuje. Jakmile uživatel otestuje, jaké možnosti mu hra nabízí, a neshledá-li nekonečnou péči o svého svěřence zábavnou, opouští tento svět. Hru by šlo jednoduše přirovnat ke kapesní hře „Tamagochi“, s tím rozdílem, že pole působnosti a nároky na „chov“ se rozšířily do obrovských rozměrů.

Grafická stránky hry byla zajímavá svými detailně propracovanými prvky interiéru (různé tapety, koberce, ale i elektrospotřebiče nebo nábytek) nebo vzhledem postavy (který ale bylo možné ovlivnit jen na počátku hry). Okolní prostředí bylo nevýrazné, za použití jednoduchých textur.

World of Warcraft

3D *MMORPG* hra, která ovlivnila další vývoj her online, byla několika dalšími tituly citována a stala se nejhranější online hrou své doby, se jmenuje **World of Warcraft** (zkráceně označován *WoW*). Byla vydána firmou *Blizzard* u příležitosti desetiletého výročí jejich třídílné strategie *Warcraft*. Trojrozměrné prvky, které jsou základním kamenem, se objevily až ve třetím díle. Hra je atraktivní komplexností prostředí a možností v určité míře modifikovat vzhled charakteru v průběhu hry (použitím jiné výbavy nebo návštěvou herního kadeřnictví).



Obr. 12 *World of Warcraft* – příklad hráčské postavy

Minecraft

Tato *sandboxová hra* (viz **Úvod** a obr. 1) od firmy *Mojang* je přelom v hraní *MMORPG*. Ne však převratným grafickým zpracováním. To se zdá být zcela jednoduché a vypadá jako by pocházelo z doby před 20. lety. V tomto světě není daný žádný příběh, ani není určeno, jak se má hráč chovat. Název hry napovídá, co je hlavní náplní hry („*mine*“ - výraz pro *těžbu*; „*craft*“ je překládáno z angličtiny jako *výroba*). Prostor, ve kterém se hraje, je maximálně tvárný a hráč může v jakýchkoliv rozměrech modelovat terén i stavby. To posouvá hráče do pozice výtvarníka a samotné modelování hracího světa je hrou viděnou z vlastního pohledu. Možná právě tento faktor byl rozhodující, aby se stal titul tak populárním. (I přesto, že jeho na dnešní poměry primitivní grafika, může být na první pohled odrazující).

Shrnutí

Vizuální historie počítačových her online má za sebou, během své krátkodobé existence, již dlouhou cestu. Nejvýznamnější momenty, které byly součástí její evoluce, jsou přechod od rastrové k vektorové grafice, zavedení izometrických prvků, používání třetího rozměru a v neposlední řadě snaha o převedení reality do digitálního prostředí.

Ragnarok Online

Tato kapitola se detailněji zabývá první posuzovanou hrou. Hlavním záměrem je uchopení základní charakteristiky, specifikace herního světa. Taktéž je zde prostor věnovaný výtvarné stylizaci a historickému kontextu.

Charakteristika

„*Ragnarok*“ (- v norské mytologii je to pojem pro konec světa či poslední bitvu mezi zlem a dobrem) Online je hra od korejské společnosti *Gravity Inc.* Při prvním setkání je překvapivá vizuální stránka tohoto titulu. Podoba s japonským stylem *anime*, není čistě náhodná. Pro běžné MMORPG tituly netypická je kombinace trojrozměrného prostředí s dvourozměrnými postavami (obr. 14 na straně 15). Ovládání, alespoň ve srovnání, s ostatními online hrami, má velmi jednoduché.

I přesto, že jde o titul, který vznikl v Koreji, existují servery, na kterých hru přeložili do angličtiny. Já jsem hru (verzi „*pre-reneval*“ a v poslední části výzkumu i variantu „*reneval*“, tj. před a po renovaci herního prostředí) zkoumala na českém serveru *Reborn.cz*. Hra nemá hlavní ani vedlejší dějovou linii, ale postupuje se pomocí plnění různých úkolů a misí. Ty jsou „produkovány“ oficiálním korejským serverem a po té záleží na daném serveru, zdali jej zpřístupní. Pro server *Reborn* je specifické to, že mise, které přijímá, jsou přeloženy do českého. Herní menu a celá hra je v angličtině. Dále je ve hře všeobecně používán slangový jazyk. Ve hře se objevují jména z mytologií různých národností – např. severské. "Místopisné názvy, vyjma několika názvů (např. *Alberta*, *Bosnia*, *Brasilia* nebo například *Moscovia*), a jména celého herního světa („*Midgard*“ – pojem převzatý ze staré norštiny – „*Středozem*“) jsou smyšlené."

Herní svět a jeho základní mechanismy

Celá hra se odehrává ve světě zvaném *Midgard*. "V současné době se skládá z 650 map, které jsou navzájem propojené, mezi kterými můžete volně cestovat za pomoci *warpu* („*označení pro místo, nebo schopnost sloužící k přesunu postavy na jiné*

místo“⁷⁾ portály. Na každé mapě se nacházejí příšery, které jsou pro ně specifické. Při zdolání podzemí nebo ve zvláštních lokacích je možné setkat se zvláštní jednotkou, tzv. „boss“ (- šéf). Ta se vyznačuje větší odolností, více speciálními schopnostmi a vzácnými předměty, které máte šanci získat po jejím úspěšném zdolání. Aby to nebylo tak jednoduché, ve většině případů je šéf obklopen svými slabšími verzemi nebo je aspoň umí přivolat.



Obr. 13 3D svět s 2D charaktery

Hra začíná vytvořením vzhledu (volba účes a barvu vlasů) a nastavením základních atributů, v přímé souvislosti s tím, jaké povolání bude charakter vykonávat a čím bude, až postava „vyroste“. Podaří-li se hráči navštívit úroveň jeho povolání (*job level*), získá 1 bod. Ten by měl být použit na získání (vylepšení již zakoupené) speciální dovednosti. Všechna povolání však vycházejí z třídy *novice*, který je do *job* úrovně 10, první povolání (tím si hráč už pevně určuje, bude-li charakter bojovník (*swordsmen*), kouzelník (*magician*), obchodník (*merchant*), zloděj (*thief*), lučištník (*archer*) nebo ministrant (*acolyte*). Vzhled *avata* se mění jen minimálně, a to podle následujících dvou případů: 1. Dojde-li k přechodu z povolání *novice* na první úroveň nebo následně na druhou úroveň povolání. Změna není tak výrazná (viz obr. 14 a

obr. 16). Druhý případ nastává, když hráč navlékne své postavě některou z pokrývek hlavy či ji opatří například brýle nebo novou zbraň (viz obr. 22).



Obr. 14 Příklad možných povolání novic (zleva), lovec, mudrc a rytíř (vpravo)

Investice bodů je pro začínajícího hráče hotová alchymie. V tomto případě se velmi doporučuje zeptat se na radu herně starších a zkušenějších nebo si dotyčné povolání vyhledat na internetových stránkách, nejlépe serveru, kde hraje. Pokud se i přesto stane, že je hráč nespokojen se svým bodovým rozložením, má do 30. levelu možnost vynulování rozdělených bodů. K tomu mu dopomůže NPC (zkratka pro „Non Player Character - angl. výraz pro postavu, kterou neovládá hráč“⁸) se jménem „Vila Iridessa“ (obr. 15).



Obr. 15 Výrazně vizuálně odlišně NPC

V celé hře je jen jedna rasa, za kterou lze hrát, a tou je člověk. Velmi zajímavé je řešení *genderové* otázky: „Muž či žena?“. Odpovědět je třeba již v počátku, kdy se na stránkách serveru (v mém případě *Reborn*⁹) zakládá účet, kterým se budete přihlašovat do hry. Volíte si přihlašovací jméno, heslo, ale i pohlaví charakterů. V praxi se to projeví následovně. Pokud si hráč při zřízení herního účtu zvolí možnost „ženské charaktery“, všechny jeho postavy, které si



pod tímto účtem založí, budou mít ženské křivky a naopak (obr. 16 – vpravo: zachycuje dvě odlišné postavy, vlevo stojí muž a vpravo žena). Tato volba je jen „kosmetická úprava“, která se nikterak neprojevuje na výkonu či síle. Nenechte se u dívky zmást dlouhými vlasy. Hra je v tomto směru velice benevolentní, i muži mohou mít dámský účes.

Ovládání

Pro základní operace je dostačující optická, tři tlačítková, myš. Levé tlačítko slouží k pohybu. Charakter se vydá přesně na to místo, kam hráč „klikne“ myší. Dále slouží ke sběru předmětů a neméně důležitému útoku. Pravé tlačítko aktivuje obchod s ostatními hráči nebo rozhovor s *NPC*. Kolečkem se dá například přiblížit a oddálit pohled nebo dále umožňuje snadnější pohyb v hráčských diskuzích (*chat*).

Úvod do hry

Hráč má založený účet, vybral si svou přezdívku, má vyřešenou *genderovou* otázku a zvolenou vizáž. Dále už má jasno, čím se bude jeho postava zabývat a podle toho si na počátku rozdělil základní atributy. Po přihlášení do samotné hry je třeba projít krajinou až k *novice* hradu a promluvit s několika průvodci. Označení *novice* je odvozeno od termínu „*nováček*“.

Po rozhovoru s ostrahou nebo dosažení požadované úrovně je hráč vpuštěn do hradu, kde na něj čeká test. Na základě odpovědí je hráči vygenerováno jedno z šesti základních povolání. Ti, kteří nemají rádi zkoušení, se nemusí ničeho bát: „*Je to snadné, stačí vybrat jednu odpověď, která je Ti nejbližší. Nejsou zde žádné normy pro dobro a zlo. Je to pouze test Tvé osobnosti...*“¹⁰

Může se stát, že je někdo s výsledkem nespokojen - počítá se i s tou variantou, znamená to sice, že přijde o bonusové *zeny* (- herní měna), léčivou zeleninu a zbroj. Hra se pak přesouvá do jednoho z měst, kde má zvolené zaměstnání svou cechovní centrálu. Tímto hráč získává volné pole působnosti a z velké části volný přístup po celém herním území (obr. 17 a 18). Další lokace na mapě, které může navštívit, jsou otevřeny

například na základě splněných „questů“ (z angličtiny překládáno jako *úkol* nebo *mise*).



Obr. 17 a 18 Mapa světa (vlevo) ve hře *Ragnarok* a detail herní mini-mapy (vpravo)

Výtvarná stylizace



Pokud jde o výtvarnou stylizaci, je zřejmé, že vychází z japonského výtvarného stylu „anime“ (- kreslený film), ačkoliv je hra korejského původu. Jak je patrné na obrázcích č. 19 (v textu vlevo – záběr ze seriálu) a č. 20 (v textu vpravo – záběr ze hry), které vyobrazují nepřátelský charakter „Zealotuse“. Je zde zřejmá přímá vazba herního titulu a animovaného filmu. Filmoví tvůrci z prvků, reálií a herních charakteristik vycházejí. Podobnost



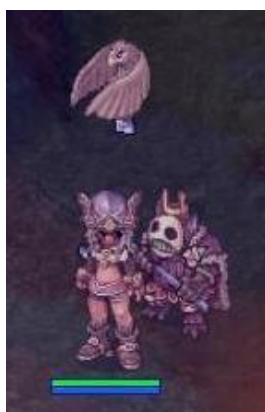
shledávám ve velkých očích, které jsou typické pro již zmiňovaný výtvarný styl (*anime*), s tím faktem, že ve filmové verzi je věnován větší prostor pro detaily, které nastavený koncept (v obličejí neměnný, dvojrozměrný charakter viděný z pohledu „třetí osoby“) hry neumožňuje (obr. 21 a 22). Dále je *anime* typické svou disproporcí (neúměrně malé tělo, nohy protáhlé pro delší důraz, apod.)

Za zmínku stojí fakt, že v případě her s prvky *anime*, ve velkém množství případů vzniká hra a ta se stává předlohou pro animovaný film (Tuto informaci zde

uvádím proto, že jde o zřídka praktikovanou událost. Ve většině případů je první literární nebo filmová předloha, na jejíž bázi vzniká hra – např. trilogie *Pán prstenů*).



Obr. 21 a 22 Povolání lovec ve hře (vlevo) a totéž povolání v seriálu (vpravo)



V otázce barevné stylizace jsem došla ke stanovisku, že hra je „barevnější“. To znamená, že používá široké spektrum barev a jejich různé syté odstíny. Kupříkladu v lokacích, ve kterých se hráč dostal do podzemí (obr. 22 – vlevo v textu), jsou k vidění barvy tmavých odstínů, nechybí tu černá, která



podtrhuje dojem, že se postava nachází v jeskyni (obr. 23 – vpravo v textu). Když jsem navštívila se svým charakterem kraj s vánoční tematikou, *Lutie* (obr. 25), přivítaly mě barvy pastelové a při vstupu do továrny na vánoční dárky mě uchvátily sytější a pestřejší odstíny (obr. 24 – vlevo v textu).



Obr. 25 Vánoční kraj Lutie

Protože se programátoři snažili o dokonalejší simulaci a stimulaci *RPG* prvku této hry, setkáte se s již hojně používaným elementem. Ve hře se střídá den a noc, což je přednastaveno automaticky. Vizuálně se to pak projevuje plynulým a náhlým přesunem do tmavší škály, s vyšší koncentrací modré barvy, jak je vidět na obr. 26 a obr. 27. I přes tuto skutečnost je snaha napodobit realitu nedokonalá, což je připisují *manga* prvkům (v případech hráčských charakterů).



Obr. 26 a 27 Den (vlevo) a noc (vpravo) ve hře *Ragnarok Online*

Oproti tomu seriál je pestrý jen z počátku. Čím dále se chýlí ke konci, se děj, ale i barvy, stávají ponuřejšími a temnějším. Jak je vidět na obr. 28, kde je zachycen obrys jednoho z hlavních nepřátel, jde o barvy tmavé, které dokonale podtrhují vážnost

situace. I zde však výjimka potvrzuje pravidlo - v podobě světlejších a jasnější barev, kupříkladu při pohledu na moře (obr. 29). Dle mého názoru byl záměr tvůrců povznést napjatou a depresivní náladu, kterou by dějový souboj se zlem mohl vyvolat.



Obr. 28 a 29 Červenočerné drama v kontrastu s klidnou mořskou modří v seriálu *Ragnarok*

Historický kontext hry Ragnarok Online s výtvarným uměním

Vycházím-li ze zjištění, že je tato hra podobná s *anime*, má tím pádem souvislost s další japonskou specialitou – komiksem, zvaným „*manga*“ (- japonský výraz pro žertovné obrázky). Historický původ těchto obrázků lze dohledat v humorných karikaturách, z 11. století, od opata Tobo Sōjō (obr. 30). Podle tohoto autora je nazván styl „*toba-e*“ (- „*hrubé náčrtky zahrnující drobné hříčky nebo komické situace*“¹¹).



Obr. 30 Ukázka z japonského příběhu „*Kobu-Tori*“¹² („*Lakomý stařec*“) od Todo Sōjō

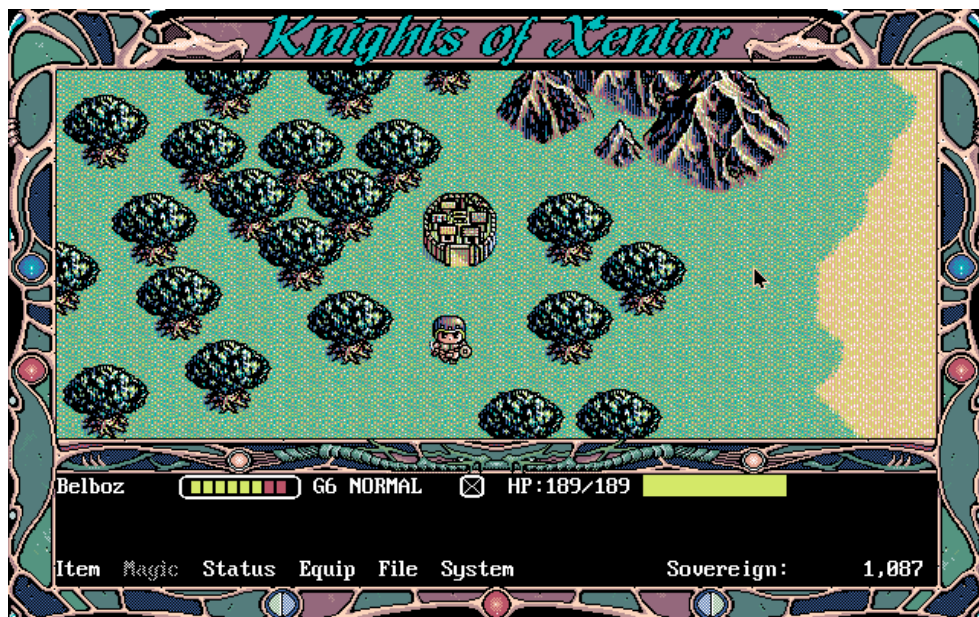
Od karikatur to přes dřevoryt, komiks a karetní hry, byl jen krůček ke hře na počítači. Stačilo jen počkat do doby, než to technologie dovolila a začaly vznikat první tituly s manga prvky (obr. 31 – vpravo v textu – záběr ze hry *Knights of Xentar*). Ve srovnání se mnou posuzovanou hrou šlo z



počátku, šlo z počátku o textové hry doplněné vektorové obrázky, díky nimž si hráč dokázal lépe vizualizovat popisovanou situaci, ve které se právě nacházel.

Bereme-li v potaz historický a současný kontext, první z takto navržených her byly určeny pro dospělé. Může za to i ta skutečnost, že počítač, jako hračka pro děti, je záležitostí počátku 21. století.

Srovnám-li titul *Ragnorak Online* (RO), s legendárním, dobrodružným *RPG Knights of Xentar* (obr. 31) z roku 1995 (kombinující prvky fantazie a erotiky - čímž byla zajímavá pro plnoleté, ale mnohdy i pro nezletilé hráče, kteří se k ní tajně dostali), tak v obojím případě jde o dvourozměrnou grafiku. S tím, že v případě RO je 2D („2-Dimension - dvourozměrná“¹³) hráčská postava zasazena do trojrozměrného prostředí. Rozdíl lze posoudit na obr. 32 a 33.



Obr. 32 *RPG* dobrodružná hra *Knights of Xentar* (1995)

Jelikož jsou mi oba tituly blízké, nemohu objektivně posoudit, který z nich je stylizačně na potencionální vyšší příčce. Každý z nich vizuálně zaujme z jiného důvodu. Titul *Ragnarok Online* je zajímavý proto, že spojuje dva velmi populární prvky - *MMORPG* a *manga*. A na druhé straně hra *Knights of Xentar* je uchvacující svou nedokonale, téměř naivně, stylizovanou vizuální stránkou.



Obr. 33 Záběr ze hry *Ragnarok Online*

Shrnutí

Při důkladném srovnávání hry *Ragnarok Online* jsem našla vzdálenou, ale přímou souvislost mezi uměleckým směrem „ukiyo-e“¹⁴ (ze 17. století) a japonským komiksem *manga*. Je zde shodný stylizační kontext se stejnojmenným *anime* seriálem, který byl na základě tohoto titulu vytvořen. V otázce snahy napodobit realitu je nutné podotknout, že trojrozměrné prostředí je sice realitě podobné, avšak na reálném dojmu ji ubírá *manga* vizáž charakteru (velké oči, chybějící nos, disproportion). Při výměně inventáře se vyjma oblasti hlavy a zbraní změna vizuálně na *avatarovi* neprojevuje. Grafika tak vyvolává ilustrativní dojem.

Lord of the Rings

V této části soustředím svou pozornost na druhý popisovaný titul. Struktura osnovy je zvolena obdobná pro snadnější orientaci v obou kapitolách. Zabývám se v ní charakteristikou i herním světem. V druhé polovině je hra posuzována z výtvarného a historického hlediska.

Charakteristika

Lord of the Rings online (zkráceně *LOTRo*) je hrou motivovanou světem *J. R. R. Tolkiena* a jeho trilogií *Pán Prstenů*. Oproti filmovému zpracování, které mívá omezené finančními prostředky, délkou celého snímku a technologií, má tu výhodu, že se hráč může podívat do míst, které se do filmu nevešly, nebo byla o nich jen slovní zmínka. I proto je svět hry *LOTRo* tak populární. Vzhledem k tomu, že tvůrci zakoupili autorská práva na knihu, nikoliv na film, nemají v tomto směru svázané ruce. Hráč má díky tomu možnost podívat se do míst, které zná z jen knižní předlohy.

Pokud je mi známo, nejsou žádné neoficiální herní servery, jako je tomu například u hry *World of Warcraft* (zkráceně *WOW*, viz kapitola **Vizuální vývoj her a Význam vizuální stylizace počítačových her**). Toto příkládám faktu, že oproti *WOW* je od počátku hraní na oficiálním serveru bezplatné. Mé poslední bádání mě přivedlo k informaci, že i na oficiálním *WOW serveru* je v současné době hrát, aniž by bylo třeba platit, ale má to omezení a tím je *level 12* (- úroveň).

Hra má hlavní dějovou (tzv. „*epic story*“) a vedlejší dějovou linii, což znamená, že jsou poslání, která se musí splnit, aby bylo možné dostat se ve hře dál – například další herní lokace. A pak jsou to doplňkové mise („*advanced quests*“). Ty není nezbytností splnit, ale za jejich dokončení je například hráčům umožněn (tzv. „otevřen“ z anglického pojmu „*unlock*“) nákup vlastního jízdního zvířete, apod. Úkoly, související s hlavním příběhem, tvůrci důmyslně odlišili od těch vedlejší, přidružených úkolů, (obr. 34). Vlevo je symbol ohnivě žhnoucího prstenu, upozorňující na úkoly hlavní dějové linie. Hráči neovládaný charakterem, s ikonou modrého prstenu s brkem, je nositel důležité informace v oblasti ovládání hry. Vpravo je symbolicky zachycen zlatý prsten,

který hráčům napovídá, kde mohou plnit mise vedlejší dějové linie.



Obr. 34 Vizuálně odlišné „prsteny“ nad hlavami NCP

Celá hra je v angličtině a ve hře je používáno výrazů, které hráči mohou znát z knižní předlohy. Jsou zde zachovány originální místopisné názvy a jména neherních charakterů (například čaroděj *Gandalf*, pán Roklinky *Elrond* nebo tajemný Chodec). Jejich vizuální podobností s filmovou předlohou se budu zabývat v podkapitole **Výtvarná stylizace**.

Herní svět a jeho mechanismy

Děj se odehrává ve světě z těchto knih zvaným „*Eriador*“, v největším regionu na severozápad od Středozemě. V současné chvíli je možnost hrát v šestnácti, hlavních, herních oblastech, které je možno navštívit a prozkoumat. (Dne 5. září 2012 bude k dispozici zcela nová oblast *Rohan* (oficiální název této novinky je *Rohanští jezdci*). Jako každá z inovací, i zde bude po nedočkavých hráčích požadováno tzv. „předplacení si“, aby jim byly otevřeny všechny herní možnosti, které jim *Rohan* může nabídnout. Těm, kteří se budou chtít do této aktuálně nejatraktivnější oblasti podívat, to bude umožněno.

I v případě tohoto titulu, je prvním krokem k samotnému hraní založení herního účtu, se kterým se hráč přihlašuje do hry. Toto přihlašování se do hry pomocí předem registrovaného „*nickname*“ (- přezdívka) a hesla je specifické pro hry s přízviskem „*online*“ - hrané prostřednictvím internetu. Je to i jistý bezpečnostní prvek, ověřením

totožnosti má systém – alespoň v normálních přihlášeních kontrolu, že se do hry přihlásil uživatel, kterému účet patří, čímž bývá následně ovlivněno i individuální nastavení klávesových zkratk a menu hry. Jeden rozdíl, oproti *Ragnarok Online*, tato hra má. Jde o herní servery a způsob, jakým se k nim hráč přihlašuje:

V případě titulu *Ragnarok Online* si hráč v první řadě vybere herní server, na kterém chce hrát. Ve většině případů si jej volí podle toho, kde hrají jeho přátelé. Následuje registrace herního účtu.

U druhé hry je to naopak (v případě oficiální verze). Prvním krokem je registrace herního účtu. Po přihlášení si uživatel vybírá, který z herních světů chce se svým charakterem obývat (opět je zde primární kritérium, že pokud na serveru někoho zná, volí jej). Druhým, rozhodujícím, prvkem je, zdali se hráči mohou navzájem ve světě zabít „PvP“ (- *player vs. player* - hráč proti hráči) a je-li toto úmrtí trvalé (tzv. *hardcore* mód); další varianty jsou PvMP“ (- *person vs. monster player* - hráč proti nestvůře), „RP“ (- *roleplaying* - hraní charakteru postavy vč. do reálie světa zapadající jméno; hráč má do detailu promyšlený její „životopis“; píše, co postava dělá a používá při tom herních, speciálních, termínů.) a „RPPvP“ (- kombinace RP a PvP). Proto, aby varianta RP a RPPvP fungovala tak, jak má, je nezbytné, aby toto pravidlo dodržovali všichni zúčastnění. Což při takovém počtu lidí, kteří hrají *LOTRo*, není možné.

Po té, si hráč zvolí, jestli chce mít možnost na ostatní útočit, volí si ze seznamu dostupných herních světů ten, u kterého je příslušná zkratka.

Ovládání

K pohybu slouží šipky na numerické klávesnici a kombinace různých klávesových zkratk. Je-li potřeba změnit *úhel pohledu* (tzv. „*camera control*“) je nezbytné použít myš. Pro komunikaci s obyvateli světa, jako jsou například obchodníci, je opět nezbytné tlačítko myši. Levé pro označení prodavače a pravým obchod uskutečnité. Stejně se postupuje i v případě soubojů s nepřáteli.

Úvod do hry

Jak už u dnešních online her zvykem, i v případě hry *LOTR*, je tvorbě herního charakteru věnován čas v úvodu. Oproti titulu *Ragnarok*, je v tomto 3D případě mnoho variant, jak váš hrdina může vypadat. To spočívá například v tom, že je možné modifikovat barvu očí, tělesnou proporci nebo barvu pleti.

Podle zvoleného původu (elf, trpaslík, člověk nebo hobit) hráč začíná v určité lokaci, kde je mu tvůrci hry umožněno setkání s nějakou z legendárních postav příběhu *Pán prstenů*. Stejně jako ve hře *Ragnarok* je možné zvolit si pohlaví, s tím rozdílem, že v *LOTRo* jsou „ženské“ křivky značně ladnější oproti robustním „mužským“ – vizuálně je, tedy patrné s kým se hráč právě setkal. Výrazně, proporcionálně odlišná, je také výška. Ve finále je hobit je nejmenší, a pak elf z nejvyšších.

Úvod do hry je to následovný : elfy přivítá ve hře pán Roklinky *Elrond*, trpaslíky Gandalf, lidé první vidí „*Strider*“ (- *Chodec*) a pro hobity je to trojice *Frodo Baggins* (- Frodo Pytlík), *Samwise Gamgee* (- Samvěd Křepelka) a *Peregrin Took* (- Pippin). Po tomto úvodu a splnění několika jednoduchých misí, díky nimž je zaručeno osvojení si ovládnání. Tím se splní i několik úkolů z úvodní části hlavní dějové linie. Je na hráči, které úkoly bude plnit a kam povedou kroky jeho „imaginárního svěřence.“ Hra se z větší části drží realit. Několikrát jsem se setkala s dějem upraveným tak, jak bylo potřeba. Jako příklad uvedu skutečnost z mého bádání. Šlechtný elfi lid nikdy, v trilogii, nebojoval proti trpaslíkům. Ve hře, ano. V okamžiku, kdy jsem začala hrát za elfy, musela jsem proti trpaslíkům bojovat. Je mi samozřejmá skutečnosti, že ani ve hře, není možné dodržet děj a realie slovo od slova, tak jak je tvůrce zamýšlel. Tím by si herní programátoři značně ztěžovali práci. Proto tomuto zjištění příkládám jen malý význam.

Splněná mise je odměněna nejen finančním bonusem v podobě zlatých, stříbrných, měděných mincí a zkušenosti (- *experience*), ale téměř pokaždé i nějakou součástí výzbroje či zbraní. Nepotřebné vybavení lze prodat u *NPC* obchodníků (- *vendorů*). Naspořené finance slouží k nákupu a osvojení si nových speciálních schopností, které se odvíjí od povolání postavy.

Orientaci v herním světě (obr. 35) usnadňuje detailní *mini-map*a (obr. 36). Tato malá mapka ukazuje směr, kterým se vydat, za zadaným úkolem. Číselný údaj mi připomíná navigaci GPS.



Obr. 35 a 36 Mapa světa ve hře *LOTRo* (vlevo) a detail herní *mini-map*y (vpravo)

Výtvarná stylizace

Myslela jsem si, že se mi nepodaří najít shodu s žádným uměleckým směrem, který by byl hře *Lord of the Rings* podobný. Formou mi připomíná, moderního neo-surrealistické umění, které je založeno na bázi představ, myšlenek a snů. V tomto závěru jsem se utvrdila, po zhlédnutí digitální tvorby *George Grie* (obr. 37 – vlevo v textu – obraz s názvem *Bludný Holand'an*). Vidím zde společný znak, a tím je snaha reálně zachytit autorovi myšlenky. Ačkoliv je z logického hlediska zřejmé, že není možné nalodit na palubu stavbu připomínající gotickou věž, *Grie* to svým reálným dílem, alespoň na chvíli, umožňuje. Pochybovat o tom, zdali to opravdu není skutečné, jsem začala až po



několikaminutovém vizuálním kontaktu. Popírání skutečnosti, že fantaskní bytosti neexistují (hobiti, elfové, trpaslíci), je to, co ve své podstatě *MMORPG* hry typu Pán prstenů Online dělají. Prostřednictvím těchto titulů má hráč možnost tyto „neuznávané“ podoby ozkoušet.

Dalším prvkem, který jsem zkoumala, byla vizuální stylizaci hry. V případě *LOTRO* herního prostředí, nastaveného na nejvyšší grafické rozlišení a podrobné detaily textur, stává se velmi realistickým. Zřejmě nejvíce mě překvapil sluneční svit odrážející se od hladiny jezera, který při nejkvalitnějším vykreslení vypadala téměř *hyperrealitně*. („*Hyperrealita - mizení skutečné reality*“¹⁵ - obr. 38).

Tento prvek ve mně vyvolává dojem, že je to mnohem dokonalejší než skutečné jezero. I v této hře tvůrci zavedli střídání režimu dne s nocí. V případě tmy, je obloha pokrytá hvězdami, ale je velmi pravděpodobné, že se hráč dostane do lokace s vysokou koncentrací vlhkosti (a mlhy) a zaručeně hvězdy na dané mapě nespátří.



Obr. 38 Na první pohled vyvolává toto jezero dojem fotky (snímek ze hry *LOTRO*)

Jak je vidět na obrázku č. 39 a 40, je třeba v otázce vizuálního pojetí *avata* ještě notný pokrok. Je zřetelná umělost vzhledem k tomu, že jsou detaily nastavené na maximální možnou úroveň. Tento fakt připisují nedokonalým texturám, jak je vidět na obr. 40., na Elrondově zbroji.



Obr. 39 a 40 *Elf Elrond* – filmové (vlevo) a *MMORPG* pojetí (vpravo)

V otázce barevného spektra je zřejmé široké spektrum hry oproti filmovému pojetí. Avšak v případě filmového zpracování, se kterým hru po vizuální stránce srovnávám, nejde o jednoznačnou prohru. Vzhledem k tomu, že mnoho efektů ve filmu je zpracováno prostřednictvím počítačové grafiky, je film hře rovnocenným soupeřem. Hra sice předčí film v barevném spektru (používá kompletní barevné spektrum a různé odstíny), ale v otázce realisticky vzhlízejících speciálních efektů je vítězem filmová adaptace.

Historický kontext hry Lord of the Rings Online

Z historického hlediska s hrami, které byly vydány před titulem *Pán prstenů*, tu vidím souvislost nejvíce s herním titulem „*Warcraft III*“ (- doslova přeloženo jako

„Válečné umění“. Ze stejné hry, zřejmě vzešlo, konkurenční MMORPG, „World of Warcraft“). A i přesto, že je *Warcraft III* strategií, je tu vizuální podobnost. Ačkoliv jde o hru z roku 2002, už tehdy se začaly používat 3D prvky.



Obr. 41 3D strategická hra *Warcraft III*, od společnosti Blizzard (2002)

LOTRO je, až na několik, výše zmíněných nedostatků, hodně realistická. Musím uznat, že i titul *Warcraft III* svou pestrobarevností shledala za vizuálně a stylizačně velice zajímavou. Taktéž mi přijde, že si titul *WoW* zakládal na tom, že je nedokonalý a ilustrující (jak je vidět například na vyobrazení stromů na obr. 42), stylizovaná nedokonalost je u této hry plusem. Stojím si za tímto názorem, že kdyby byla stejná „grafická stránka“ aplikována *LOTRO*, se současnými nastaveními herního světa, nebyl by titul tak úspěšný.

Shrnutí

Při grafickém rozboru této hry jsem našla podobnost s *neosurrealistickou* tvorbou. I zde jde o vizuální vyjádření snů a fantazií. Autoři hry se snaží vizuálně

zpodobnit „legendární“ charaktery s jejich filmovými protějšky. V tomto směru ještě není výsledek tak věrohodný, jako nápodoba reality, která je k vidění v okolním prostředí, v mnoha případech hraničící s *hyperrealitou*.

Význam vizuální stylizace počítačových her

Obsahem této kapitoly je můj výzkum v oblasti metodiky identifikace počítačových her a následná klasifikace módů stylizace.

Metodika identifikace

V rámci vytyčení metodiky, která by mi pomohla správně identifikovat a zařadit hry do příslušné „škatulky“ (tedy nalézt nejvýraznější prvky, díky nimž by bylo možné tituly seskupit), jsem se uchýlila k individuálnímu, praktickému bádání. Dále jsem se zkoumanými vzorky aktivně experimentovala. Tituly jsem si náhodně vybrala, na základě vzájemné shody. Klíčovým kritériem pro jejich výběr byl společný jmenovatel – *MMORPG* (viz kapitola **MMORPG**). Po prvotním prozkoumání, na internetu volně dostupných „*printscreenu*“ (z anglického jazyka, volně přeloženo jako „*záběr či snímek ze hry*“), jsem dle svého nejlepší vědomí a svědomí vyřadila ty hry, které nesplňovaly některou z výše, předsevzatých podmínek. Ve výběru mi zůstaly tituly – *Lord of the Rings Online (LOTRO)*, *Ragnarok Online (RO)*, *World of Warcraft (WoW)*, *Warhammer 40.000: Dawn War (W40k:DW)*, *Age of Conan: Unchained (AoC: U)*, *Wolf Quest (WQ)*, *Call of Gods (CoG)*, *Soul of Guardian (SoG)*, *Lost of Legend (LoL)* a *Eternal Lands (EL)*.

Druhým krokem bylo podrobný rozbor hry. Zde jsem se zaměřila na herní prostředí, například, jakým vizuálním a estetickým dojmem na mě působilo. Výsledky analýzy mě dovedly k definici základním módu a rozřazení her do příslušných kategorií.

Klasifikace módů

1. Vizuální mód

a. Je hra motivovaná knižní nebo filmovou předlohou? Pokud ano, jak je svému „vzoru“ podobná?

b. Má hráč možnost ovlivnit vizáž svého avatara?

V současné době má většina her online tento generátor vzhledu. Dříve tomu však bylo jinak z několika důvodů. Primárně to neumožňovaly hardwarové možnosti, sekundárně si tím programátoři usnadňovali práci. (Tímto výrokem nechci hanit obtížnou práci vývojářů, ale pravdou je, že existují tituly, kde by tento generátor vizuálního rysu postavy byl přebytečným.)

c. Jak moc se hra přibližuje reálnému světu?

d. Jakou má titul vizuální a estetickou stylizaci?

2. Audiovizuální mód

a. Má hra „intro“? (krátké audiovizuální dílo, které hráče seznamuje s hlavním příběhem hry)

b. Je hudba ovlivněna (závislá na) právě probíhajícím dějem nebo je fixně daná dle herní lokace? A podtrhuje výstižně atmosféru situace?

c. Jak na mě hudba ve hře působila?

.

Ukázka herní analýzy

World of Warcraft

Vizuální mód

- a. Je hra motivovaná knižní nebo filmovou předlohou? Pokud ano, jak je svému „vzoru“ podobná?**

Hra nemá knižní ani filmovou předlohu. Je vytvořena na základě svého předchůdce, posledního dílu úspěšné herní trilogie, *Warcraft III*. Paradoxně, se sám titul stal motivem, např. pro stejnojmennou knižní sérii nebo populární deskovou hru. (Lze jen polemizovat, zdali byl tento *MMORPG* titul předlohou pro online hru *Pán prstenů*?) Při srovnání obou verzí (obr. 41 a 42), je již na první pohled patrné, že *World of Warcraft* (zkráceně *WoW*) má jemnější a detailnější textur, použité barvy nejsou tak syté jako u předlohy. Místo toho je vidět širší barevné spektrum.



Obr. 41 a 42 Srovnání hry *Warcraft 3* a *World of Warcraft*

- b. Má hráč možnost ovlivnit (změnit) vizáž svého avatara?**

Tento titul umožňuje hráči nastavit si, jak bude jeho *avatar* vypadat (obr. 46). Tomu předchází část, kdy je třeba zvolit „původ“. Má na výběr ze dvou možností. První varianta je tzv. *Aliance* – do níž patří tvorové dobra – (těmi jsou člověk, gnóm (vynalézavá verze hobita), noční elf a trpaslík). Druhou variantou je tzv. *Horda* – což nejsou kladní, natož charismatičtí hrdinové – (zde jsou zelení orkové, trollové z hor,

nemrtvý lid a, minotaurům podobní, taurení (obr. 43)). Všechny rasy jsou detailně vykreslené. Hráč si může změnit, na začátku hry, nejen vzhled, ale i pohlaví a povolání hrdiny.

c. Jak moc je hra realistická?

Tato trojrozměrná hra se snaží být realistickou, a s jejím pestrobarevným stylem, se jí to daří. Například při pohybu po mapě není vidět úplně vše v dosahu. Výhled je limitovaný. Ze vzdáleného okolí je vidět jen mlha, která se postupně mění v obrysy. Postupným přibližováním se transformuje do konkrétních tvarů a objektů. Hráč má možnost pomocí myši manipulovat s kamerou. Může tak změnit pohled z první osoby na třetí. Či zůstat v jakémsi mezistupni. Dalším vizuálně zajímavým příkladem je velmi propracovaná práce s detaily. Opět zde platí pravidlo, čím vyšší detaily jsou v nastavení hry zapnuté, tím větší vizuální požitek ze hry to přináší. Při běhu se *avatarovi*, vlivem povětrnostních podmínek, hýbou vlasy. Změna výstroje nebo výzbroje je to okamžitě znatelná.



Obr. 43 WoW – průvodce tvorby vzhledu charakteru – na snímku k vidění rasa *Taurenů*

d. Jakou má titul vizuální a estetickou stylizaci?

Z estetického hlediska na mě titul působí velmi příjemným a vyváženým dojmem. Styl, kterým je hra z vizuálního hlediska zpracována, dle mého názoru, přímo úměrně koresponduje s barevným spektrem zářivých, jasných a sytých barev. Objevit lze i lokace, kde je na intenzitě ubráno, protože to vyžaduje navozená atmosféra. Výtvarné pojetí hráčských a cizích charakterů je mi velice sympatické, jelikož mi vzdáleně připomíná secesi, mnou obdivovaný umělecký směr.

Audiovizuální mód

a. Má hra „intro“?

V této hře je možné vidět řada vstupních videí, odvíjející se od toho, za kterou frakci hráč hraje. První záběry převážně směřují na oblohu, aby se následně, z ptačí perspektivy odhalilo prostředí, ve kterém se bude hráč zpočátku pohybovat. Tento „vhled“ je podkreslen jemnou hudbou. Bohužel je překryta hlasem vypravěče.

b. Je hudba závislá na probíhající ději nebo je fixně daná dle herní lokace? A podtrhuje výstižně atmosféru situace?

Hudba je v každé lokaci jiná. Odlišná bude v taverně. Jiné melodie uslyšíte při vstupu do podzemních říší. Jak jsem se dočetla následně v titulcích, na nahrávání se kupříkladu podílel i kalifornský univerzitní sbor.

c. Jak na mě hudba ve hře působila?

Zvuková stopa, která provází hru po celou dobu, hraní se mi opravdu líbí. V případě vícehodinového hraní je možné hudbu v nastavení zcela vypnout.

Lord of the Rings Online

Vizuální mód

a. Je hra motivovaná knižní nebo filmovou předlohou? Pokud ano, jak je svému „vzoru“ podobná?

Hra je motivována knižní trilogií Pán Prstenů (od J. R. R. Tolkiena) a také ji významně ovlivnilo filmové zpracování od Petera Jacksona. Mohu-li objektivně soudit, tak se titul svým vzorům nejen věrně podobá, ale ve vizuální a obsahové stránce je v mnohém předčí. (viz obrazová příloha v kapitole **Lord of the Rings**).

b. Má hráč možnost ovlivnit vizáž svého avatara?

Hráči je umožněno modifikovat vzhled svého herního vyobrazení. Stejně, jak tomu bylo u předchozí hry, i zde je více *ras*. Jsou jimi člověk, elf, hobit nebo trpaslík. Má-li hráč raději temnou stranu, je mu umožněno proniknout do světa *LOTRo* jako *goblin* (nebo, za peníze koupené bonusové rasy). Každá z frakcí má své výhody a nevýhody. V rámci důvěryhodnému pojetí, je modifikována i jejich výška. Zajímavý je vliv hráčem zvolené domoviny, což ovlivňuje barvu pleti, očí a vlasů.

c. Jak moc se hra přibližuje reálnému světu?

I tento titul je velmi realistický. Opět lze nastavit vysoké rozlišení detailů a tím si tak otevřít cestu k dokonalému vizuálnímu prožitku. Velice mě zaujal vysoký důraz na detaily, který je znatelný na každém kroku. Sníh odrážející sluneční paprsky a vytvářející blyštivé odlesky, je jen jedním z příkladů.

d. Jakou má titul vizuální a estetickou stylizaci (celkový dojem)?

Z estetického hlediska je hra velmi zajímavá a poutavá. Pro hráče je o to zajímavější, že jim pomáhá vizualizovat něco, co znají jen z knih a v menší míře z filmu. Titul je velice propracovaný. Komplexnosti ani neubírá fakt, že je herní svět neúplný a pořád ještě ve vývoji (jak jsem se již zmínila, v kapitole **Lord of the Rings Online**).

Audiovizuální mód

a. Má hra „intro“?

I z pohledu audiovizuálního je tato hra velice zajímavá. Hned po té, co je hra spuštěna, je hráč prostřednictvím *intra* vnesen do děje. Vypravěčem je čaroděj *Gandalf*.

Toto *intro* uvítají především ti, kdo nemají *prekoncept*, kterým je v lepším případě kniha, ale dostačující je i filmové pojetí.

a. Je hudba závislá na probíhajícím ději nebo je fixně daná dle herní lokace? A podtrhuje výstižně atmosféru situace?

Vizuální a audio stránka je velice vyvážená a úzce propojená. Zvuková stopa je odlišná po změně herní lokace, ale i při útoku na protivníka. Jde o změnu výraznou, nikoliv však drastickou, přerušenu několika vteřinami ticha. Lze tedy tvrdit, že zvuk je velice výstižný a dokonale zdůrazňuje právě probíhající děj.

b. Jak na mě hudba ve hře působila?

S odstupem času jsem došla k závěru, že audiovizuální propojení je v tomto titulu dovedeno k dokonalosti. Již od samého počátku jsem spojením obrazu a zvuku byla nadšená. Při komplexní analýze dalších devíti titulů jsem došla k závěru, že hudební stránka tohoto titulu, je na velmi vysoké úrovni.

Ragnarok Online

Vizuální mód

a. Je hra motivovaná knižní nebo filmovou předlohou? Pokud ano, jak je svému „vzoru“ podobná?

V případě této hry by hráč hledal, předlohu knižní nebo filmovou, marně. Hra sama byla inspirací. Pro skalní nadšence byla motivující natolik, aby podle ní natočili kreslený seriál. Ten naprosto ctí herní realie a vizuální pojetí známé ze hry. (Viz obrazová příloha v kapitole **Ragnarok Online**).

b. Má hráč možnost ovlivnit vizáž svého avatara?

Hráči je umožněno zvolit si svůj vzhled, ale ve značně omezené míře. Může si modifikovat pohlaví, barvu vlasů a účes. Zhodnotím-li to s ostatními, výše zkoumanými hrami, je to jen zlomek toho, co je možné u nich. Což mě vede k závěru, že to být pro některé hráče toto zjištění velkým zklamáním. Ani v samotné hře se zjev *avatara* výrazně nemění. Myslím si, že právě tato úprava zevnějšku a možnost odlišit se od

ostatních, je v hráčských řadách velice populární.

c. Jak moc se hra přibližuje reálnému světu?

Tento titul sice využívá 3D grafické prvky, díky kterým má potenciál přiblížit se reálné vizuální stránce. Ale protože je velice ilustrativně stylizovaná, nelze na tuto otázku odpovědět kladně. Také by se musel změnit koncept vizuální stylizace *avata*ra, což by zapříčinilo narušení tohoto, jinak originálního, pojetí.

d. Jakou má titul vizuální a estetickou stylizaci?

Vizuální stylizace je velice povedená a přátelská. Nejvíce zaujme kombinace trojrozměrného prostředí s dvojrozměrným *avata*rem. Hra se stala vyhledávanou pro svou podobu s *anime* a *mangou*. Pro množství hráčů, je to také jeden z hlavních důvodů, proč ji hrají. Ačkoliv je po esteticko-vizuální stránce, oproti nejnovějším herním titulům, značně *zaostalá*, je velice populární.

Audiovizuální mód

a. Má hra „intro“?

Tento titul nemá intro, tudíž jej nemohu z tohoto pohledu hodnotit.

b. Je hudba závislá na probíhající ději nebo je fixně daná dle herní lokace? A podtrhuje výstižně atmosféru situace?

Hra v žádném případě nekorresponduje s dějem. Ani kvalita zvukové stopy mě nezaujala. Když jsem hru podrobovala výzkumu, musela jsem její zvuk po nějaké době zcela vypnout. Místo originálu jsem upřednostňovala externí zdroj hudby, například rádio.

c. Jak na mě hudba ve hře působila?

Hudba na mě působila negativně, což způsobila její „umělost“. Oproti ostatním titulům nepůsobila věrohodně.

Resumé

V této práci jsem chtěla poukázat na často opomíjenou stylizaci počítačových her. Další částí byl výzkum počítačových her. Prostřednictvím tohoto bádání jsem identifikovala a klasifikovala základní módy stylizace výtvarného zpracování – stránky vizuální a audiovizuální. Na základě analýzy se mi podařilo uchopit a vytyčit kategorie, a následně do nich zařadit posuzované tituly. Některé z her nespĺňovali ani jedno z kritérií, a nebylo nemožné je začlenit.

K tomu, aby bylo možné korektně identifikovat a klasifikovat vizuálně stylizované hry, jsem musela vyvinout vlastní metodologii výzkumu a kategorizaci výsledků. Na základě provedeného šetření jednotlivých herních prostředí, jsem z vizuálního a audiovizuálního hlediska, vyvodila následující kategorie:

1. *Hra s možnostmi zásahu do vizuální stránky (hry)*
2. *Hra vizuálně stylizující hyperrealitu*
3. *Hra s prvky charakteristickými pro výtvarné umění*
4. *Hra s audiovizuálním souladem*
5. *Hra s dramaturgickými audiovizuálními prvky*

Kategorie	Jméno hry (zkratka)				
	LOTRo	RO	WoW	W40k:DW	AoC:U
<i>Hra s možnostmi zásahu do vizuální stránky (hry)</i>	●	●	●	●	●
<i>Hra vizuálně stylizující hyperrealitu</i>	●	●	●	●	●
<i>Hra s prvky charakteristickými pro výtvarné umění</i>	●	●	●	●	●
<i>Hra s audiovizuálním souladem</i>	●	○	●	●	●
<i>Hra s dramaturgickými audiovizuálními prvky</i>	○	○	●	●	●

Tab. 1 Výsledky analyzovaných titulů – I. část

Legenda:

- Hra vytyčené podmínky, *splňuje*
- Hra, nastavené kritéria *nesplňuje*

Kategorie	Jméno hry (zkratka)				
	WQ	CoG	SoG	LoL	EL
<i>Hra s možností zásahu do vizuální stránky (hry)</i>	●	○	○	○	●
<i>Hra vizuálně stylizující hyperrealistu</i>	●	○	○	○	○
<i>Hra s prvky charakteristickými pro výtvarné umění</i>	●	○	○	○	○
<i>Hra s audiovizuálním souladem</i>	○	○	○	○	○
<i>Hra s dramaturgickými audiovizuálními prvky</i>	○	○	○	○	○

Tab. 2 Výsledky analyzovaných titulů – II. část

K dalšímu vývoji bych doporučila zahrnutí širšího vzorku her, na základě kterých by bylo možné vytyčit více kategorií (z vizuálního a audiovizuálního hlediska).

Tuto kategorizaci by bylo možné použít jako učební metodu v případě, kdybychom použili odpovědi od více respondentů. Ti by samostatně klasifikovali hry, případně odpovídali na mnou připravené otázky (jednalo by se o analýzy podstaty módů, které vyplynuly z tohoto výzkumu).

Poznámky

Citace

- ¹ "Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: MMORPG" [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2012-07-14 [cit. 2012-05-22].
Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>.
- ² "MMORPG: fenomén počítačových her: Bakalářská práce Marka Prose" [online]. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, katedra mediálních studií a žurnalistiky, Brno., 2008, aktualizováno 26. října 2001 [cit. 2012-07-13].
Dostupné z: <http://is.muni.cz/th/182072/fss_b/PROS_bakalarska_prace.txt>.
- ³ "Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: Uživatelské rozhraní" [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2012-07-14 [cit. 2012-05-22].
Dostupné z:
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Grafick%C3%A9_u%C5%BEivatelsk%C3%A9_rozhran%C3%A9
[D](http://cs.wikipedia.org/wiki/Grafick%C3%A9_u%C5%BEivatelsk%C3%A9_rozhran%C3%A9)>.
- ⁴ "Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: Reálná strategie" [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2012-07-14 [cit. 2012-06-26].
Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Reáln%C3%A1_strategie>.
- ⁵ Velký slovník naučný m/ž, DIDEROT: Pojem: Shodnost. Český Těšín, 1999, s. 1322. ISBN 80-9022723-1-2
- ⁶ "Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: Avatar" [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2012-06-02 [cit. 2012-07-01].
Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Avatar>>.
- ⁷ "Reborn – Největší CZ Ragnarok Online server: Pojem: Warp" [online]. c2011-2012, [cit. 2012-07-01]. Dostupné z: <<http://reborn.cz/warp>>.
- ⁸ "Reborn – Největší CZ Ragnarok Online server: Pojem: NPC" [online]. c2011-2012, [cit. 2012-07-01]. Dostupné z: <<http://reborn.cz/npc>>.
- ⁹ "Reborn – Největší CZ Ragnarok Online server" [online]. c2011-2012, [cit. 2012-07-01]. Dostupné z: <<http://www.reborn.cz>>.
- ¹⁰ Ragnarok Online [počítačová hra]. Gravity, Co. Ltd., ČR, CZ Ragnarok Online server, 2012., [cit. 2012-07-02]
Dostupné z: <http://www.reborn.cz/instalace_klienta>.
- ¹¹ "Japanese Architecture and Art Net Users System: Pojem: Tobae" [online]. c2001-2012, [cit. 2012-07-11].
Dostupné z: <<http://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/t/tobae.htm>>.

¹²“*British Museum: Comic pictures and verses (toba-e), a handscroll painting*“ [online]. [cit. 2012-07-11].

Dostupné

z:<http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/asia/c/comic_pictures_and_verse_tob.aspx>.

¹³ "ZKRATKY.cz: Pojem: 2D – Význam zkratky " [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2001-10-14 [cit. 2012-07-11].

Dostupné z: <<http://www.zkratky.cz/2D/4533>>.

¹⁴ *Velký slovník naučný m/ž, DIDEROT: Pojem: Ukijoe*. Český Těšín, 1999, s. 1538. ISBN 80-9022723-1-2

¹⁵ BRÁZDA, R.: *Jean Baudrillard – reálný únik z hyperreality*. In: *Aluze.cz*. [online]. [cit. 2012-07-11]

Dostupné z:<http://aluze.cz/2007_01/08_Studie_-_predmluva_-_Brazda.php>.

Seznam použitých obrázků

- Obr. 1** – “Photobucket: Bathouse ext” [online]. [cit. 2012-04-12] Obrázek ve formátu PNG.
Dostupné na: <http://media.photobucket.com/image/recent/Arucard_Tepes/minecraft%2520things/bathouseext2.png>.
- Obr. 2** – “John Daily Software: Falcon Eye’s” [online]. [cit. 2012-04-12] Obrázek ve formátu GIF.
Dostupné na: <http://www.johndaileysoftware.com/images/screenshots/img-screen_feemployment.gif>.
- Obr. 3** – „Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: Maze War“ [online]. [cit. 2012-04-15] Obrázek ve formátu JPG. Dostupné na: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f4/Maze_war.jpg>.
- Obr. 4** – „Newerwinter nights“ [online]. [cit. 2012-04-15] Obrázek ve formátu JPG.
Dostupné na: <<http://www.blogcdn.com/www.massively.com/media/2008/03/nwn1024a.jpg>>.
- Obr. 5** – “PC tuning: Wolf 3D“ [online]. [cit. 2012-04-15] Obrázek ve formátu PNG.
Dostupné na: <<http://pctuning.tyden.cz/ilustrace3/fiala/gfx/wolf3d.png>>.
- Obr. 6** – “PC tuning: DOOM“ [online], [cit. 2012-04-16] Obrázek ve formátu PNG.
Dostupné na: <<http://pctuning.tyden.cz/ilustrace3/fiala/gfx/doom.png>>.
- Obr. 7** – “Command & Conquer Gold: Projekt 1.06“ [online], [cit. 2012-04-16] Obrázek ve formátu PNG.
Dostupné na: <<http://nyerguds.arsaneus-design.com/cnc95upd/cc95p106/>>.
- Obr. 8** – “MMORPG.com: Ultima Online (UO) Screenshots“ [online]. [cit. 2012-04-17] Obrázek ve formátu JPEG.
Dostupné na: <<http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/game/12/view/screens/display/3716>>.
- Obr. 9** – “MOBY Games: Diablo Screenshots for Macintosh“ [online]. [cit. 2012-04-18] Obrázek ve formátu PNG.
Dostupné na: <<http://www.mobygames.com/game/macintosh/diablo/screenshots/gameShotId,465135>>.
- Obr. 10** – “Blade & Soul (KR) – A producer’s tale ~ MMO Culture“ [online]. [cit. 2012-04-18] Obrázek ve formátu JPG.
Dostupné na: <<http://www.mmoculture.com/2011/12/blade-soul-kr-producers-tale.html>>.
- Obr. 11** – “Sims online“ [online]. [cit. 2012-04-19] Obrázek ve formátu JPG
Dostupné na: <<http://www.blogcdn.com/news.bigdownload.com/media/2009/01/simsonlinejan10.jpg>>.
- Obr. 12** – “MMORPG.com: World of Warcraft (WoW) Screenshots“ [online]. [cit. 2012-04-20] Obrázek ve formátu JPEG.
Dostupné na: <<http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/game/15/view/screens/display/20953>>.
- Obr. 13** – “Holiday RO: Český free server hry Ragnarok Online“ [již nefunkční odkaz]. [cit. 2012-04-20] Obrázek ve formátu GIF.
Dostupné na: <<http://holidayro.cz/povolani/>>.
- Obr. 14** – “Ragnarok Online“ [online]. [cit. 2012-04-21] Obrázek ve formátu JPG
Dostupné na: <<http://i2.listal.com/image/172342/936full-ragnarok-online-screenshot.jpg>>.
- Obr. 15** – Ragnarok Online - vlastní zdroj – záběr ze hry Obrázek ve formátu JPG
- Obr. 16** – Ragnarok Online - vlastní zdroj – záběr ze hry Obrázek ve formátu JPG
- Obr. 17** – Ragnarok Online - vlastní zdroj – záběr ze hry Obrázek ve formátu JPG
- Obr. 18** – “Reborn Ragnarok Online Database: Prontera City, Capitol of Rune Midgard“ [online]. [cit. 2012-05-01] Obrázek ve formátu GIF
Dostupné na: <<http://db.reborn.cz/rodb.cgi?map=prontera>>.

Obr. 19 – “*Ragnarok the animation: xcilion27's album : Zealotus*“ [online]. [cit. 2012-05-01] Obrázek ve formátu JPG

Dostupné na:

<<http://s417.photobucket.com/albums/pp259/xcilion27/Ragnarok%20the%20animation/?action=view¤t=zealotus.jpg&sort=ascending/>>.

Obr. 20 – „*DevianArt.com : “Ragnarok Zealotus Pet* by nikita666”*“ [online]. [cit. 2012-05-11] Obrázek ve formátu GIF

Dostupné na:< http://fc02.deviantart.net/fs46/f/2009/198/8/6/Ragnarok_Zealotus_Pet_by_nikita666.gif>.

Obr. 21 – *Ragnarok online* - vlastní zdroj – záběr ze hry – detail charakteru Sarraid Obrázek ve formátu JPG

Obr. 22 – “ *Ragnarok the animation: xcilion27's album : Judia*“ [online]. [cit. 2012-05-15] Obrázek ve formátu JPG

Dostupné na:

<<http://i417.photobucket.com/albums/pp259/xcilion27/Ragnarok%20the%20animation/judia8.jpg>>.

Obr. 23 - *Ragnarok Online* – vlastní zdroj – záběr ze hry –země Payon – jeskyně Obrázek ve formátu JPG

Obr. 24 - *Ragnarok Online* - vlastní zdroj – záběr ze hry –země Lutie – továrna na hračky Obrázek ve formátu JPG

Obr. 25 - *Ragnarok Online* - vlastní zdroj – záběr ze hry – Ragnarok Online - země Lutie Obrázek ve formátu JPG

Obr. 26 – “*Photobucket.com: Fluorite : Ragnarok: Ep20* “ [online]. [cit. 2012-05-16] Obrázek je ve formátu GIF

Dostupné na:<<http://img.photobucket.com/albums/v316/Fluorite/Ragnarok2/ep20-32b.gif> >.

Obr. 27 – “*Photobucket.com: Fluorite : Ragnarok: Ep19* “ [online]. [cit. 2012-05-16] Obrázek je ve formátu GIF

Dostupné na:< <http://img.photobucket.com/albums/v316/Fluorite/Ragnarok2/ep19-13a.gif> >.

Obr. 30 - “*British museum.org: Highlight image: Koby-Tori*” [online]. [cit. 2012-06-20] Obrázek je ve formátu JPEG

Dostupné na:

<http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_image.aspx?image=ps339678.jpg&retpage=16420>.

Obr. 31 – “*My abandonware: Knights of Xentar*“ [online]. [cit. 2012-07-09] Obrázek je ve formátu GIF

Dostupné na:http://www.myabandonware.com/media/captures/K/knights-of-xentar/knights-of-xentar_12.gif/>.

Obr. 32 – “*My abandonware: Knight of Xentar*” [online]. [cit. 2012-07-10] Obrázek je ve formátu GIF

Dostupné na:<http://www.myabandonware.com/media/captures/K/knights-of-xentar/knights-of-xentar_10.gif >.

Obr. 33 – *Ragnarok Online* - vlastní zdroj – záběr ze hry - země Payon – lesní prostranství Obrázek je ve formátu JPG

Obr. 34 – *LOTRO* - vlastní zdroj – záběr ze hry - instrukce k ikonám hlavní a vedlejší dějové linie Obrázek je ve formátu JPG

Obr. 35 – *LOTRO* - vlastní zdroj – záběr ze hry – mapa světa *LOTRO* – Obrázek je ve formátu JPG

Obr. 36 – *LOTRO* - vlastní zdroj – záběr ze hry - minimapa ve hře *LOTRO* – Obrázek je ve formátu JPG

Obr. 37 – “*Brother printers: Neosurrealism: George Grie – Flying Dutchman*“ [online]. [cit. 2012-07-10] Obrázek je ve formátu JPG
Dostupné na: <http://www.brother.co.uk/images/database/defaultshare/all/Neo_3.jpg>.

Obr. 38 – “*Blogspot.com*“ [online]. [cit. 2012-07-11] Obrázek je ve formátu JPG
Dostupné na:
<http://2.bp.blogspot.com/_nb76_kVf15Y/TT9M4ycoUfi/AAAAAAAAAC0/QNRXVRU_t0c/s1600/elrond-gilgalad.jpg>.

Obr. 39 – *LOTRo* - vlastní zdroj – záběr ze hry – Elrond Obrázek je ve formátu JPG

Obr. 40 – “*MobyGames.com : Warcraft III*“ [online]. [cit. 2012-07-11] Obrázek je ve formátu JPG
Dostupné na: <<http://www.mobygames.com/images/shots/l/74600-warcraft-iii-reign-of-chaos-windows-screenshot-if-you-pay-closer.jpg>>.

Obr. 41 – “*Armchair Empire: All things gaming*“ [online]. [cit. 2012-07-11] Obrázek je ve formátu JPG
Dostupné na: <<http://www.armchairempire.com/images/previews/pc/warcraft3/warcraft3-beta2.jpg>>.

Obr. 42 – “*WOWScreenshot.com: Stormwind City – Cataclysm*“ [online]. [cit. 2012-07-11] Obrázek je format JPG
Dostupné na: <<http://www.wowscreenshot.com/image/Stormwind-City-Cataclysm.jpg>>.

Obr. 43 – “*Penn State Personal Web Server: Tom Smiths Blog*“ [online]. [cit. 2012-07-14] Obrázek je ve formátu JPG Dostupné na:
<http://www.personal.psu.edu/tms5041/blogs/tom_smiths_blog_ist_431/WOW%20character.jpg>.

Seznam použité literatury

FULLERTON, T.; HOFFMAN, S.; SWAIN, CH.: *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier - Morgan Kaufmann, 2008. ISBN 978-0-240-80974-8.

OXLAND, K.: *Gameplay and design*, London; Boston: Addison-Wesley, 2004, ISBN: 0-321-20467-0

SCHELL, J.: *The Art of Game Design: A book of lenses*. Carnegie Mellon University, Elsevier - Morgan Kaufman, Pittsburgh, 2008. ISBN: 978-0-12-369496-6

Velký slovník naučný m/ž, DIDEROT: Český Těšín, 1999, s. 1322. ISBN 80-9022723-1-2

Seznam použitých odkazů

"*Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: Maze War*" [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2012-05-12 [cit. 2012-06-26].

Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Maze_War#1977.2C_Xerox>.

"*Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: DOOM (video game)*" [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2012-07-14 [cit. 2012-06-26].

Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_%28video_game%29#Development>.

"*Wikipedia, otevřená encyklopedie: Pojem: World of Warcraft*" [online]. c2002-2012, poslední aktualizace 2012-07-13 [cit. 2012-06-26].

Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft>.

"*Free Online Dictionary: Pojem: MUD*" [online]. c2000-2012, [cit. 2012-06-26].

Dostupné z: <<http://www.thefreedictionary.com/mud>>.

„*Lord of the Rings Online: Riders of Rohan Pre-order FAQ*“ [online]. [cit. 2012-06-30]

Dostupné z: <<http://www.lotro.com/news/latestnews/2082-riders-of-rohan-pre-order-faq>>.

EDWARDS, B.: *Kids' Computers Throught the Ages*“ In: *Pcworld.com*. [online]. [cit. 2012 - 07-01]

Dostupné z: <http://www.pcworld.com/article/231027/kids_computers_through_the_ages.html>.