

Interaktivní fikce – spojení knihy a multimédií

BcA. Zoran Kerkez

Diplomová práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Zoran Kerkez**
Osobní číslo: **K13583**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**
Forma studia: **kombinovaná**

Téma práce: **Interaktivní fikce**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 40 – 45 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz směrnice rektora č. 7/2014) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované práce, která má volnější grafickou podobu.

1. teoretická část:

Žánr interaktivní fikce – jeho propojení s literaturou a světem multimedií (historické souvislosti, současné tendence).

2. praktická část:

Propojení elektronické knihy s dalšími audiovizuálními prvky, vytvoření svébytného žánru.

Dále na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce v minimálním počtu 10 kusů pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Veškeré knihovnické a jiné fondy s literaturou na území ČR, SK, EU, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura po konzultaci s vedoucím práce.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Radek Petříček, Ph.D.**
Ateliér Grafický design
Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2015**
Termín odevzdání diplomové práce: **13. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.


děkanka



Mgr. Silvie Stanická, Ph.D.


ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně12.05.2016.....

.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3;

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato diplomová práce pojednává o vývoji interaktivní fikce od prvních jednoduchých textových adventur až po současnost. V první části stručně nastiňuje základní pojmy z oblasti fikce, principy fungování ergodické literatury a kybertext. Ve druhé části jsou představeni nejvýznamnější zástupci počítačových her na pozadí jejich geneze vzniku a vývoje. Práce ukazuje literárně-herní žánr jako nový rozměr ve stále se rozvíjícím prostředí digitálních multimédií.

Klíčová slova:

interaktivní fikce, elektronická literatura, narativ, hádanka, literární stroje.

ABSTRACT

The thesis explores the evolution of interactive fiction from simple text adventures up to its modern age counterparts. The first part summarizes some of the main definitions from the world of fiction, principles of ergodic literature and cybertext, while the second part presents some of the most important works of the genre and the genesis of its development. The thesis shows this literary gaming genre as a new perspective to the constantly developing world of digital multimedia.

Keywords:

interactive fiction, e-literature, narrative, riddle, literary machines.

Úvodem bych rád poděkoval vedoucímu mé práce, MgA. Radku Petříčkovi, PhD., za množství cenných rad, které mi dopomohly utvořit její výslednou podobu, a také za trpělivost a férovost, se kterou ke mně přistupoval po celou dobu jejího vzniku.

Práci bych rád zasvětil památce dr. ak. soch. Bořka Zemana.

Děkuji také mé rodině a mým nejbližším za jejich neutuchající podporu.

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

OBSAH	7
ÚVOD.....	8
I. TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ELEKTRONICKÁ LITERATURA V ŠIRŠÍM KONTEXTU	11
1.1 Narativ	11
1.2 Interaktivita.....	12
1.3 Interaktivní narativ (ergodický text).....	12
1.4 Fikce	13
1.5 Kybertext a ergodická literatura	13
2 INTERAKTIVNÍ FIKCE	15
2.1 Hádanka jako hnací motor interaktivní fikce	16
2.2 IF a její předchůdci	24
2.3 Zástupci žánru IF	29
2.4 Interaktivní fikce a její komerční (ne)úspěchy	30
2.4.1 SPOLEČNOST INFOCOM A JEHO DÍLA	32
2.4.2 OSTATNÍ ZÁSTUPCI ŽÁNRU	45
2.4.3 ILUSTROVANÁ DÍLA INTERAKTIVNÍ FIKCE	53
3 SOUČASNOST A BUDOUCNOST IF.....	63
II. PRAKTICKÁ ČÁST	65
4 EXPLIKACE A NÁVRH ŘEŠENÍ.....	66
ZÁVĚR	72
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	75
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	76
SEZNAM OBRÁZKŮ	77

ÚVOD

Cílem této diplomové práce je seznámit čtenáře se světem interaktivní fikce a ukázat tento svébytný literárně-herní žánr jako nový rozměr ve stále se rozvíjejícím prostředí digitálních multimédií.

Zaměříme se na zasazení žánru interaktivní fikce do širšího kontextu - zahrnujícího jak klasickou, psanou literaturu, tak i specifické odnože literatury elektronické, jakými jsou kybertexty, hyperlinková fikce, atp.

Podíváme se na historický vývoj interaktivní fikce, od jejích prostých počátků, přes komerčně úspěšná díla přelomu 90-tých let, která se prezentovala výpravně pojatou vizuální stránkou, až po současnou experimentální tvorbu, jenž se snaží čtenářům nabídnout netradiční náměty a zvýšit jejich vliv na tvorbě samotného příběhu.

Můj zájem o svět interaktivní fikce se datuje již k útlému mládí, kdy jsem se fascinován myšlenkou “vytvoření” vlastního dobrodružného příběhu, vytrvale pokoušel o pochopení principů neznámého herního světa, primárně založeného na textové interakci v anglickém jazyce. Tento fenomén v mé mladé mysli podnítil celoživotní zájem o virtuální literaturu a výtvarné umění.

V současné době si nemůžeme nepovšimnout nových možností na poli digitálních technologií, jež autorům poskytují netušené směry vývoje struktury příběhu a jejichž hlavním aspektem je interaktivita se čtenářem, tedy možnost jeho zapojení do procesu utváření díla.

Podobná díla se pohybují v rovině multimediality, vyznačují se tedy snahou o propojení textu, zvuku a vizuální složky, za účelem oslovení uživatele v rámci jednoho uměleckého zážitku různými “směry”.

Je tedy nabíledni, že “prostředí vytvářená moderními informačními technologiemi se jeví jako ideální platforma pro posouvání hranic interaktivní umělecké tvorby.”¹

Tato práce je rozdělená do dvou částí, z nichž první pojednává o teoretických aspektech interaktivní fikce, zatímco druhá, praktická, rozebírá jak její literární předchůdce, tak i stěžejní díla žánru. Ukážeme si, že základní koncept interaktivní fikce jakožto díla, které po čtenáři vyžaduje jistou míru interakce, zásadně předchází současným aplikacím spojenými s prostředím digitálních multimédií. Významná díla zastoupená v praktické části nám pak pomohou pochopit rozdíly mezi IF a klasickou literaturou. Zaměříme se především na prvek interaktivity a způsoby, kterými IF mění zažitou roli čtenáře, jakožto pouhého pasivního pozorovatele předem stanoveného příběhu.

¹ LUKEŠOVÁ, Anna. Čtenář – čtenář-autor – uživatel? In: *Knihy, filmový pás, internet*. Praha, 2012, s. 162-172.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ELEKTRONICKÁ LITERATURA V ŠIRŠÍM KONTEXTU

Abychom porozuměli konceptu interaktivní fikce, musíme jej zařadit do širšího kontextu - tedy do prostředí takzvané "počítačové", čili "elektronické" literatury.

Elektronická literatura je příznačná tím, že je "zrozená" z digitálního prostředí - je tedy počítačovým konstruktem první generace, a k jejímu přečtení je typický zapotřebí počítače.

Za dílo elektronické literatury považujeme takové dílo, jež využívá kontextu a schopností poskytovaných moderními technologiemi, přičemž zároveň také disponuje jistou „prokazatelnou“ literární kvalitou.²

Za účelem snadnějšího pochopení následujícího textu, je na místě vysvětlit několik zásadních termínů, vztahujících se k této problematice.

1.1 Narativ

Podle Anny Lukešové, spoluautorky publikace "*Kniha, filmový pás, internet*" (2012), narativ můžeme chápat jako "vyličení (výsledek i proces, objekt i akt, strukturu i strukturaci) jedné či více skutečných či fiktivních událostí, sdělovaných jedním či více (více či méně zřetelnými) vypravěči jednomu, dvěma či více (více či méně zřetelným) adresátům" (*PRINCE 1987: 58*), jako sémiotický fenomén, jenž přesahuje hranice žánrů a médií (je transmediální)."³

² HAYLES, Katherine. *Electronic literature: new horizons for the literary*. Notre Dame, Ind.: University of Notre Dame, c2008.

³ LUKEŠOVÁ, Anna. Čtenář – čtenář-autor – uživatel? In: *Kniha, filmový pás, internet*. Praha, 2012, s. 162-172.

Zjednodušeně řečeno, narativ je systém vzájemně propojených událostí, tvořících textovou či obrazovou posloupnost.⁴

1.2 Interaktivita

Interakci v nejširším významu slova chápeme jako vzájemné působení dvou či více činitelů. Jde o jednu ze základních charakteristik komunikace, ať již máme na mysli komunikaci mezilidskou, či například komunikaci mezi uživatelem a počítačovou aplikací.

V souvislosti s novými médii bývá interaktivita chápána jako jedna z jejích charakteristických vlastností.⁵

Ve světě počítačové vědy se slovo “interaktivita” používá v souvislosti se softwarovou aplikací, která je vytvořena tak, aby přijímala a reagovala na blíže nespecifikovaný vstup ze strany uživatele (typický pro datové příkazy).

1.3 Interaktivní narativ (ergodický text)

Podobné dílo umožňuje čtenáři změnu průběhu narativa, a to ve specifických bodech, o jejichž implementaci se stará autor díla.

Tento fenomén se vyskytuje napříč různými médii, například v textech slovníkového typu, digitálních videoinstalacích, ve všech typech hypertextů nebo i v počítačových hrách, v nichž si hráč k dalšímu postupu narativem musí vybrat jednu z variant.

⁴ Heslo „Narrative“. In: Oxford Dictionaries [online]. [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/narrative>

⁵ LUKEŠOVÁ, Anna. Čtenář – čtenář-autor – uživatel? In: *Kniha, filmový pás, internet*. Praha, 2012, s. 162-172.

1.4 Fikce

Pod pojmem fikce typicky rozumíme literární dílo, popisující smyšlené události či postavy.⁶

1.5 Kybertext a ergodická literatura

Slovo kybertext je novotvar odvozený ze stejnojmenného díla Norberta Wienera (Cybertext - Control and Communication in the Animal and the Machine – vydáno v roce 1948), kterým položil základy vývoje moderních počítačových systémů.

Koncept kybertextu vychází ze struktury narativa, které připouští jeho změny v závislosti na použitém médiu a míry integrace samotného čtenáře.

Kybertext považujeme za součást podmnožiny tzv. “ergodické literatury”. Tento termín zavedl Espen J. Aarseth v knize “Cybertext — Perspectives on Ergodic Literature”⁷ a jeho původ najdeme v řeckých výrazech “ergon” a “hodos” (“práce” a “cesta”).

V ergodické literatuře je po čtenáři vyžadováno netriviální úsilí, potřebné k zpracování předkládaného textu. Má-li ergodická literatura dávat smysl v širším pojetí, pak také připouštíme existenci neergodické (běžné) literatury, k jejímuž zpracování je potřeba pouze triviálního úsilí ze strany čtenáře - například pohybu očí, či občasného nebo periodického otáčení stránek.⁸

⁶ Heslo „Fiction“. In: Oxford Dictionaries [online]. [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fiction>

⁷ AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, c1997.

⁸ Tamtéž

Aarseth vnímá kybertext jako popisný prostředek a zkoumá komunikační aspekty dynamických textů. Mnohé z těchto “kybertextů”, ať už v elektronické, či analogové podobě, mohou při opakovaném “čtení” generovat rozdílné výstupy. Praktické využití tohoto principu je součástí kapitoly o historických předchůdcích IF.

2 INTERAKTIVNÍ FIKCE

Interaktivní fikcí označujeme všechna fiktivní díla, jejichž základní charakteristikou je explicitní nutnost interakce čtenáře se zmíněným dílem prostřednictvím příkazů/dotazů či odpovědí.⁹

Výše uvedená definice žánru IF z roku 1984 svým významem koresponduje s pojetím stanoveném touto prací.

Interaktivní fikce ve smyslu počítačové aplikace, primárně zastoupená tzv. textovými adventurami, se stala významným milníkem rané počítačové gramotnosti, jakož i hlavní složkou vznikajícího žánru elektronické literatury.

Díla tohoto formátu se stala prvními komerčně úspěšnými tituly na osobních počítačích již počátkem 80-tých let, a jako taková významnou měrou ovlivnila design uživatelského rozhraní, softwarové inženýrství a další formy digitálních a analogových médií.

Přestože dny největší slávy IF jsou již dávno pryč, přitažlivost tohoto unikátního literárně-počítačového odvětví přetrvává do dnešních dní - ať už je považováno za pouhou hádankářskou kratochvíli, či svébytný literární žánr.

Nick Montfort, autor knihy "Twisty Little Passages" namítá, že širší veřejnost bohužel jen stěží přijme tvrzení, které pasuje dílo interaktivní fikce na úroveň díla literárního.¹⁰

⁹ Anthony J. Niesz , and Norman N. Holland , "Interactive Fiction," *Critical Inquiry* 11, no. 1 (Sep., 1984): 111.

¹⁰ MONTFORT, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

Provázanost tohoto média se světem počítačových her rozhodně nevzbudí důvěru v očích náruživého čtenáře o nic víc, než zmínka o válečném konfliktu mezi Francií a Ruskem donutí hráče akčních her usednout k Tolstého Vojně a Míru.

V následujících kapitolách se tedy pokusíme ukázat, že vybraná díla žánru IF skutečně patří mezi obdobu klasické literatury, jež obohacují o další nezvyklý rozměr. V něm se čtenář stává aktivním protagonistou v kulisách interaktivního příběhu a svým konáním ovlivňuje průběh celého narativa.

2.1 Hádanka jako hnací motor interaktivní fikce

Za doslovný ekvivalent, či chceme-li, základní stavební prvek interaktivní fikce v kontextu reálného světa, můžeme považovat (literární) hádanku/rébus.

Tím, že uživateli poskytuje metaforický systém, který tento musí pochopit za účelem nalezení správné odpovědi, je hádanka zcela specifickým literárním konstruktem a jako taková také hraje zásadní roli v interaktivním narativu.

Uživatel je tedy zároveň jak čtenářem, tak i “řešitelem” těchto problémů, čímž aktivně ovlivňuje další vývoj celého narativa. Prostředí IF předkládá uživateli příběhové zápletky, které na rozdíl od klasické literatury nejsou pouhými kulisami, ale prostředkem k vytvoření originálního a svébytného literárního díla.

Rozdíl mezi čtenářem a uživatelem je patrný především u interakce s textovými adventurami, které jsou odnoží světa interaktivní fikce. Přestože se v mnoha odborných publikacích dočteme, že pojmy “textová adventura” a “interaktivní fikce” nejsou významově zcela totožné, jejich společné rysy jsou natolik shodné, že je pro potřeby této práce můžeme sjednotit. Pokud jde o sémantické rozdíly mezi IF a textovou adventurou, uveďme alespoň charakterizaci N. Monforta, který za textovou adventuru označuje takové dílo IF, kde herní postava, zastoupená uživatelem, se stává součástí dobrodružného příběhu

(obvykle s prvky tajemna či nebezpečí). Oproti tomu, dílo IF nemusí být tematický vymezeno žádnými mantinely kromě těch, které určují základní podstatu interakce s příběhem.¹¹

V závislosti na použité definici interaktivní fikce můžeme k tomuto fenoménu přiřadit i další ergodické texty, jako jsou kybertexty a hypertextová fikce.

Za HF, tak jak je běžně definována, považujeme dílo obsahující systém fiktivních narativ, vzájemně propojených prostřednictvím odkazů (nejčastěji hypertextových).¹²

Adventury (adventure games¹³) jsou hry, ve kterých hráč přejímá roli protagonisty v interaktivním příběhu. Cílem je objevovat možnosti postupu hrou a vyřešit její zápletku, tedy hru “dohrát”.

Uživatel s herním světem komunikuje pomocí textových příkazů (zpravidla v podobě jednoduchých vět), které jsou zpracovány tzv. “parserem”, tedy “překladačem”. Výsledkem této interakce je textový výstup, který dále posouvá průběh samotného narativa. Jak jejich samotný název napovídá, překladače interpretují textové příkazy ze strany uživatele, a srovnávají je s databází přípustných výrazů. V případě, že překladač vyhodnotí uživatelský příkaz jako neplatný, sdělí tento údaj uživateli prostřednictvím textového výstupu.

¹¹ MONTFORT, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

¹² Heslo „Hypertext“. In: Merriam Webster Dictionary [online]. [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/hypertext>

¹³ Dobrodružné hry (vlastní překlad)

Seznam přípustných výrazů, jakožto i jejich využití v rámci interaktivního díla definuje samotný autor.

Nejlepší způsob, jak demonstrovat jednotlivé aspekty díla interaktivní fikce, je ukázat si je na příkladu. K tomuto účelu zvolíme krátkou ukázkou z textové adventury “Anchorhead”, jejímž autorem je Michael S. Gentry. Jednotlivé pasáže jsou opatřeny vysvětlivkami, s jejichž pomocí čtenář získá přehled o posloupnosti uživatelské interakce a průběhu samotného narativa. Ukázce předchází tzv. PROLOG, který uživatele zpravidla uvádí do prostředí herního světa. Z důvodu místa jej zde neuvádíme, ovšem jeho přítomnost je pro orientaci uživatele v rámci dalšího příběhu zcela klíčová.

ANCHORHEAD

An interactive gothic by Michael S. Gentry

Outside the Real Estate Office

A grim little cul-de-sac, tucked away in a corner of the claustrophobic tangle of narrow, twisting avenues that largely constitute the older portion of Anchorhead. Like most of the streets in this city, it is ancient, shadowy, and leads essentially nowhere. The lane ends here at the real estate agent's office, which lies to the east, and winds its way back toward the center of town to the west. A narrow, garbage-choked alley opens to the southeast.¹⁴

¹⁴ Anchorhead

Interaktivní gotická novela od Michaela S. Gentryho

Před realitní kanceláří

Jsi v ponuré slepé uličce, ztracené na odlehlém konci klaustrofobické zmeti úzkých a pokroucených tříd, tvořících notnou část starého Anchorheadu. Jako většina dalších ulic v tomto městě, je i tato prastará, stinná a

Tato pasáž obsahuje popis první “místnosti” ve virtuálním světě daného díla IF. Místností se rozumí jakákoliv lokace v rámci herního prostředí, kterou uživatel může (ovšem také nemusí) navštívit. Přestože daná lokace může odkazovat jak na vnitřní, tak i na venkovní prostředí, anglický výraz “room” se ujal jako univerzální označení pro tento konkrétní prvek světa IF.

Uživatel je v této chvíli stále jen pasivním čtenářem, zatímco symbol “>” slouží jako pokyn pro zadání textového příkazu. Ukázkové příkazy v této části jsou označeny kurzivou, a vždy začínají symbolem “>” na samostatném řádku.

>examine office

The door has a glass front with the name of the real estate company -- Benson & Brackhurst -- stenciled across it. The blinds are drawn, the lights are off inside, and no one appears to be home. Odd, since the agent knew you were coming today.

In the distance, you can hear the lonesome keening of a train whistle drifting on the wind.

>look through glass

Cupping your hands around your eyes and peering in, you can make out dim shadows in an empty office.¹⁵

prakticky nikam nevede. Cesta končí zde, před kanceláří realitního makléře, která je na východě, a vzápětí se vine zpět na západ směrem ke středu města. Úzká, odpadky zasypaná ulička se otevírá na jihovýchodní straně. (vlastní překlad)

¹⁵ >prozkoumej kancelář

Uživatel je ve světě interaktivní fikce zastoupen herní postavou, kterou ovládá. Jejím prostřednictvím zkoumá herní svět, nebo jej svými činy ovlivňuje. V této pasáži uživatel poprvé manipuloval s herním prostředím tím, že prozkoumal budovu realitní kanceláře, a nahlédl dovnitř sklem ve vstupních dveřích.

>*examine alley*

The alley lies southeast, and appears to lead around the side of the real-estate office.

>*se*

Alley

This narrow aperture between two buildings is nearly blocked with piles of rotting cardboard boxes and overstuffed garbage cans. Ugly, half-crumbling brick walls to either side totter oppressively over you. The alley ends here at a tall, wooden fence.

High up on the wall of the northern building there is a narrow, transom-style window.¹⁶

Dveře mají skleněnou výplň označenou názvem realitní společnosti - Benson & Brackhurst. Žaluzie jsou zatažené, světla jsou vypnutá, a zdá se, že uvnitř nikdo není. Zvláštní, vzhledem k tomu, že makléř o tvé dnešní návštěvě věděl.

V dále slyšíš úpěnlivé pískání vlaku nesené větrem.

>*podívej se dovnitř*

Tisknouce dlaně ke spánkům nahlížíš dovnitř a rozeznáváš jen matné stíny v jinak prázdné kanceláři.

¹⁶ >*prozkoumej uličku*

Ulička leží na jihovýchodě a zdá se, že vede kolem budovy realitní kanceláře.

>*se*

Příkaz “SE” je zkratkou anglického výrazu “GO SOUTHEAST” (JDI NA JIHOVÝCHOD) a je jedním z několika obecně používaných příkazů pro pohyb herní postavy ve světě IF. Psáním podobných příkazů se uživatel/herní postava posouvá po “místnostech”, které tvoří rozvětvenou strukturu herního světa. Kromě zkratek kompasových směrů je běžné využití dalších pohybových příkazů, což si ukážeme v následující herní pasáži.

>examine garbage cans

The metal garbage cans are stuffed to overflowing with slowly decomposing refuse.

>examine window

It's about eighteen inches wide and a foot tall, with hinges along the top that allow it to swing out. It's currently closed.

>open window

The window is too high.

>move garbage can to window

Grunting and holding your breath, you manhandle one of the filthy cans under the window.

Ulička

Tato úzká škvíra mezi sousedícími budovami je téměř zasypaná hromadami hnijících kartonů a přečpaných popelnic. Ošklivé, polorozpadlé cihlové zdi se nad tebou tíživě vzpínají po obou stranách. Ulička zde končí vysokou dřevěnou ohradou.

Vysoko na severní stěně budovy je úzké, podélné okno.

A sudden gust of wind blows a cold spray of rain into your face.

>climb on garbage can

You clamber onto the wobbling garbage can, precariously balanced. You can just reach the lower edge of the window from here.

>open window

You open the transom window.

>enter window

It's a tight squeeze, but you just manage to wriggle through, dropping quietly to the floor inside.

File Room

Peering through the murk, you can make out the blocky outlines of filing cabinets lining the walls and a doorway to the west. A window high up on the south wall lets in a very faint illumination.¹⁷

¹⁷ >prozkoumej popelnice

Kovové popelnice jsou přečpané pomalu se rozkládajícími odpadky.

>prozkoumej okno

Má zhruba půl metru na šířku a asi třicet centimetru na výšku, s panty na vrchní straně, díky kterým se dá otevřít směrem ven. V současné chvíli je zavřené.

>otevři okno

Okno je příliš vysoko.

>posuň popelnici k oknu

Zde vidíme další formy interakce uživatele s herním prostředím. Součástí této pasáže je také řešení problému, který brání uživateli v dalším postupu narativem. Problém, nebo konkrétněji hádanka je v tomto případě zastoupena zavřeným oknem, kterým je nutné vyšplhat do budovy realitní kanceláře.

>*inventory*

You are wearing your wedding ring, your trenchcoat and your clothes; in addition, you have in your hand your umbrella.

Příkaz “INVENTORY” (zkráceně “I”) se používá k vypsání všech předmětů ve vlastnictví zastoupené herní postavy.

S notnou dávkou námahy a se zadržovaným dechem se ti daří odsunout jednu ze špinavých popelnic pod okno.

Náhlý poryv větru tě překvapí studenou změť dešťových kapek v obličeji.

>vyšplhej na popelnici

Vyšplhal jsi na rozviklanou popelnici v opatrné snaze neztratit rovnováhu. Odsud akorát dosáhneš na spodní hranu okna.

>otevři okno

Otevřel jsi podélné okno.

>vlez do okna

Je to velmi těsné, ale podaří se ti oknem proklouznout a tiše sestoupit na podlahu uvnitř místnosti.

Místnost s dokumenty

Nahlížeje do šera se ti daří rozeznat pravoúhlé obrysy kartoték usazených podél stěn a u průchodu na západní stěně. Vysoko posazené okno na jižní straně dovnitř propouští jen nepatrný náznak světla.

>*inventory*

Máš na sobě snubní prsten, trenčkot a nějaké oblečení. V ruce navíc držíš deštník.

2.2 IF a její předchůdci

Pomineme-li princip hádanky, jakožto základního stavebního kamene IF, dostáváme se k dalším, dosud neprobádaným charakteristickým rysům žánru. Samotná podstata IF nás nabádá k tomu, abychom ji vnímali také v rovině počítačové aplikace, simulace virtuálního světa, (či konstruktů/objektu), jehož účelem je vytváření souvislého narativa.

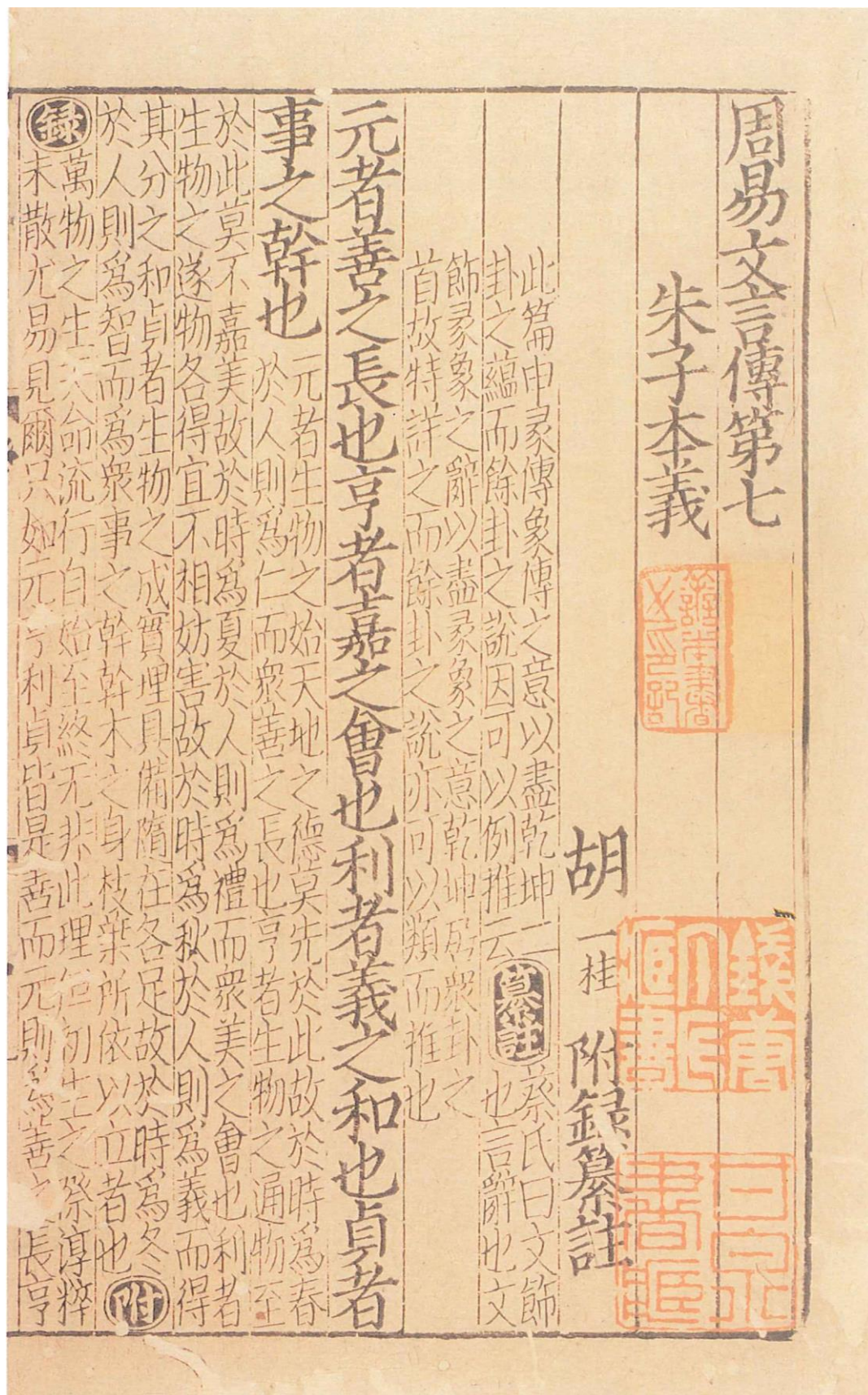
Myšlenka, že určité objekty mohou vytvářet souvislé texty za využití určitých předem stanovených procedur, je známá již po několik staletí. Podobné objekty jsou řazeny do množiny ergodické literatury, ale jejich hlavní charakteristiku vystihuje spíše slovní spojení “literary machines”, tedy doslova “literární stroje”, které významově kombinuje jak literární povahu těchto děl, tak i návaznost na principy teorie kybertextů. Pojem “literary machines” zavedl v roce 1981 Theodor Nelson ve stejnojmenné knize a použil ho v odkazu na omezení tradiční literatury v kontextu prohloubení významu hypertextu.¹⁸

Jako příklad “literárního stroje” můžeme uvést soubor čínských textů z období 2. tisíciletí př. n. l. pod názvem “I-t’ing” (někdy také známých jako “Kniha proměn”).

Pomocí náhody a explicitně stanovených pokynů k uspořádání vznikajících úryvků, “I-t’ing” čtenáři umožňuje vytvářet výslednou podobu filosoficko-mystických textů (textovou posloupnost). Tyto se používají například k věštbě, ale také jako prostředek ke studiu taoismu (podněty k filosofickému zamyšlení).

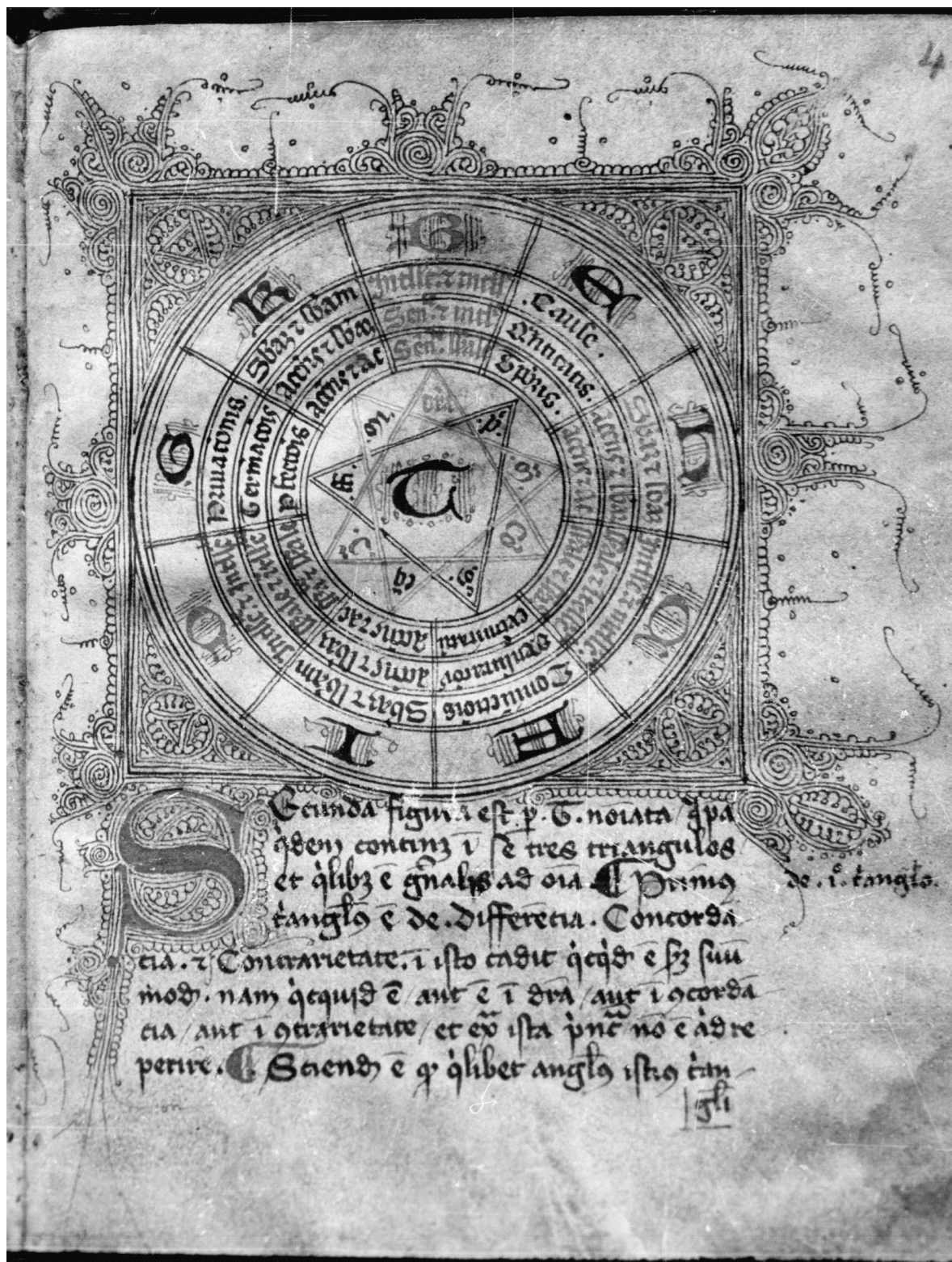
Za původce literárního stroje v západní kultuře můžeme považovat katalánského filosofa a spisovatele Ramona Llulla, kterému se kolem roku 1274 podařilo vymyslet literární stroj nazvaný “Ars Magna”. Velmi zjednodušený princip tohoto díla spočíval v tom, že k devíti

¹⁸ THEODOR HOLM NELSON. *Literary machines: the report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrow's intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom*. Ed. 87.1. Swarthmore, Pa: Theodor H. Nelson, 1987.



Obr. 1 - Yi benyi fulu zuanshu ("Původní význam knihy proměn s komentáři"),

Hu Yigui (1247-1314), dynastie Yuan (1271-1368)



Obr. 2 - Ars Brevis, Biblioteca El Escorial, Madrid Ms. f.IV.12 folio 4r. digitální reprodukce, Raimundus-Lullus-Institut, Freiburg.

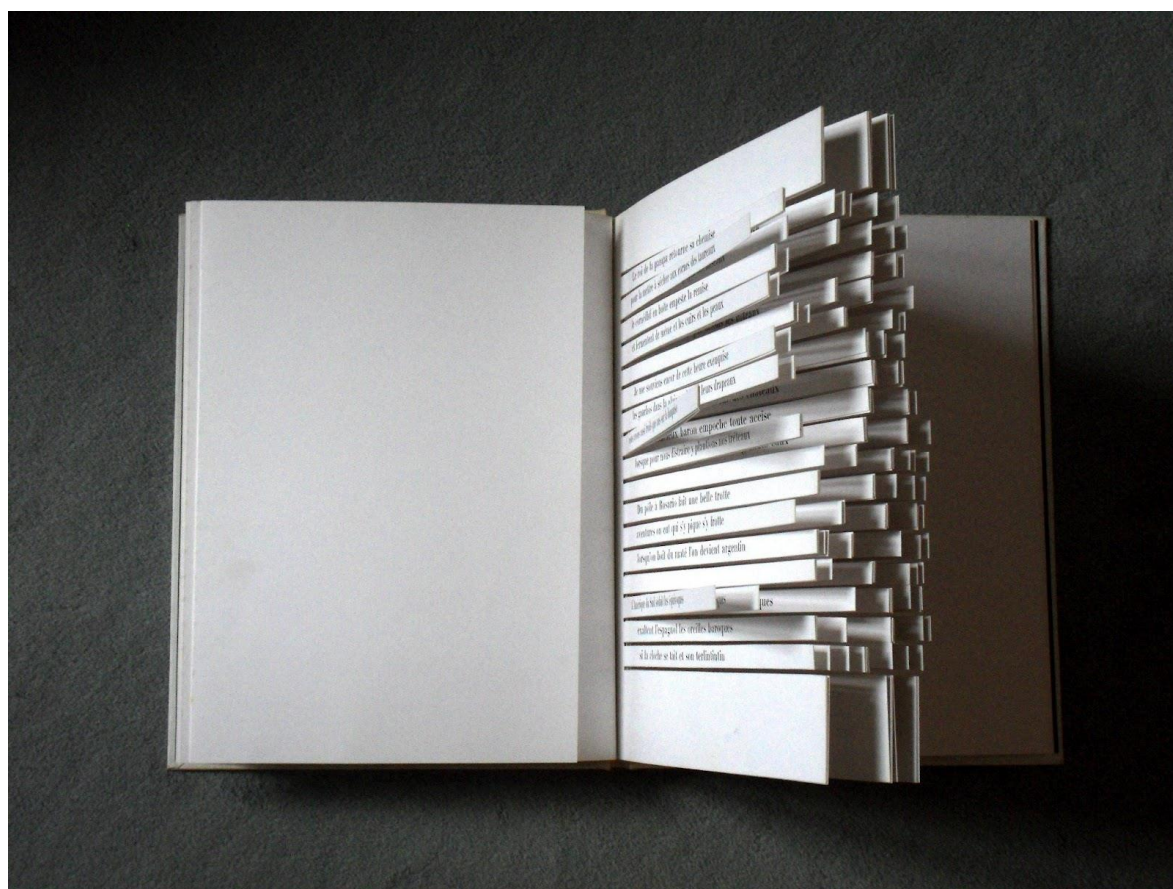
zvoleným písmenům byly přiřazeny specifické významy (morální, vědecké či teologické), jejichž kombinací bylo možné vytvářet ucelené texty. Součástí jeho knih "Ars Generalis Ultima" a její zkrácené verze "Ars Breva" byla také fyzická pomůcka ke generování podobných textových úryvků.

Dalším zajímavým výskytem "literárního stroje" na počátku 20. století se stala součást veřejného vystoupení dadaistů, konkrétněji jejich zakladatele, Tristana Tzary. Ten v roce 1920 na jevišti pařížského divadla "Théâtre de l'Oeuvre" shromážděnému davu předváděl proces tvorby básnického díla, při kterém jednotlivé verše skládal taháním nahodilých slov z klobouku. Celé vystoupení skončilo neslavně, neboť rozzuřený dav v reakci na vystoupení jiného člena hnutí v závěru poničil interiér divadla.

Tzara se tedy stal průkopníkem dadaistické kompoziční techniky založené na metodě, která se v anglickém jazyce označuje výrazem „cut-up“. Na rozdíl od Lulla, který přikládal obrovský význam systematickému procesu generování a významu jednotlivých fragmentů, v případě Tzary šlo především o inovaci tvůrčího procesu, v rámci kterého například dokázal proměnit vybraný novinový článek v báseň.

Dalším významným historickým milníkem ve vývoji "literárního stroje" se v roce 1960 stalo založení skupiny "OuLiPo", jež vznikla na popud spisovatelů Raymonda Queneaua a Françoise Le Lionnaise. Cílem tohoto sdružení nebyla literární tvorba jako taková, nýbrž objevování nových postupů k jejímu vytváření.

Významným dílem tohoto období se stala Queneauova "Cent mille milliards de poèmes", vydaná v roce 1961. Tato kniha sonetů obsahovala 10 básní, jejichž jednotlivé řádky se daly otáčením kombinovat se všemi dalšími verši na všech dalších stránkách. Výsledný počet kombinací všech sonetů je obsažen v názvu samotného díla, tedy 100.000.000.000.000. Samotný Queneau spočítal, že k přečtení všech kombinací veršů by čtenář potřeboval 190 miliónů let.



Obr. 3 – Dvě rozdílná vydání „Cent mille milliards de poèmes“ od Raymonda Queneaua

Queneau je považován také za průkopníka žánru tzv. “herních knih” (v originále “gamebooks”), jejichž princip vychází z mechanismu využitého v povídce “Un conte à votre façon” (1967). Dílo je tvořeno jednadvaceti textovými segmenty, po jejichž přečtení je nutné na předchozí text navázat jedním ze zbývajících úryvků, a tuto činnost opakovat až do dosažení posledního segmentu, kterým povídka končí.

Herní knihy dosáhly komerčního úspěchu, a tedy i jistého zviditelnění mezi běžnými čtenáři v době vydání prvního dílu z dobrodružně-literární série určené mladšímu publiku, výmluvně pojmenované “Choose Your Own Adventure”, tedy “Vyber si své vlastní dobrodružství”. Kniha “The Cave of Time” (Jeskyně času) vyšla v nakladatelství Bantam Books v roce 1979 a jejím autorem byl Edward Packard. Princip této, a mnoha dalších knih v sérii CYOA, vycházel z již zmíněné povídky od Queneaua - čtenář se v roli hlavního hrdiny na konci dané pasáže rozhodoval, jak postupovat v příběhu dál. Tyto volby byly zpravidla znázorněny několika jednoduchými větami opatřenými číslem stránky, které čtenáři naznačovaly možnosti dalšího postupu. Výběrem některé z nich se příběh přesouval na korespondující stránku knihy.

2.3 Zástupci žánru IF

V roce 1975 vytvořil Will Crowther, programátor a nadšený jeskyňář, první dílo interaktivní fikce, jehož název se stal synonymem tohoto nově vznikajícího literárně-herního žánru. Hra “Adventure” (někdy také označována jako Collosal Cave Adventure, Collosal Cave, nebo Advent) nabízela uživateli možnost prozkoumat fiktivní podzemní labyrint jeskyní, inspirovaný Crowtherovými vlastními zážitky – tento ukrýval nejen nesmírné poklady, ale také netušené nebezpečí.

Crowther v této době pracoval jako programátor ve společnosti Bolt, Beranek & Newman (BBN) a podílel se mimo jiné na vzniku počítačové sítě ARPANet, předchůdce dnešního internetu. Hra vznikla na firemním superpočítači PDP-10 a Crowther ji vytvořil ve svém volném čase, jako zábavnou kratochvíli pro své dcery. Hra se postupně rozšířila po sítích mnoha amerických institucí a univerzit, kde ji v roce 1976 objevil absolvent Stanfordské univerzity, Don Woods a s Crowtherovým svolením rozšířil a upravil původní verzi

aplikace. Vzhledem k tomu, že Crowtherova verze obsahovala řadu chyb, Woods se je rozhodl opravit a přidat také řadu nových herních prvků, které mimo jiné zahrnovaly novou verzi překladače.

Hra “Adventure” položila základy interaktivního narativa a ovlivnila tímto způsobem nejen vznik celého žánru IF, ale i mnoha příbuzných odvětví.

Setkáváme se zde se všemi prvky IF tak, jak jsme je uvedli v předchozích kapitolách. Stručný popis herního světa předchází uživatelské interakci formou textových příkazů. Uživatel příkazy formuje do jedno či dvou-slovních vět (obsahujících podstatné jméno, nebo kombinaci slovesa a podstatného jména), jejichž význam vyhodnocuje “překladač”, a v závislosti od zvolené kombinace výrazů posouvá průběh celého narativa.

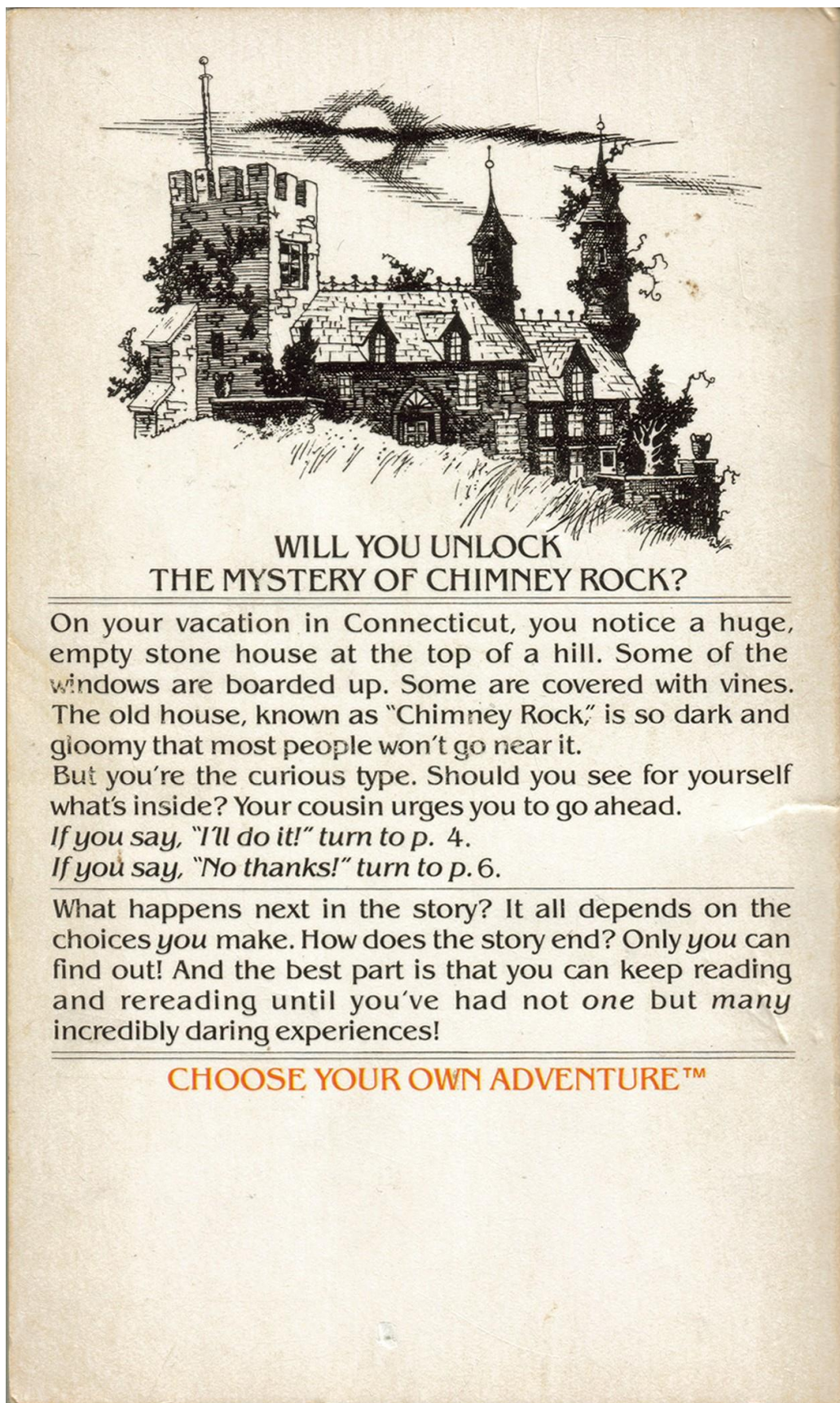
Aby hráče motivoval, Crowther do prostředí virtuální jeskyně umístil pět pokladů. Vytvořil také spletité bludiště chodeb, které po čtenáři vyžadovalo zakreslení mapy, jakož i překážky v podobě obrovského hada, kterého bylo potřeba obejít. Součástí herních mechanismů byl také inventář hlavního hrdiny, který uživateli umožňoval kombinovat předměty a užívat je k řešení herních problémů (hádanek).

Jako typický příklad herní hádanky z tohoto “historického” období IF si můžeme uvést situaci, při níž se uživatel ocitá ve “spletitém bludišti vzájemně podobných chodeb” (doslova “...a maze of twisty little passages, all alike...”). Řešením je do každé z těchto chodeb položit rozdílný předmět z inventáře, a postupně zmapovat jejich rozmístění. Uživatel se tímto způsobem postupně propracuje ke správné cestě bludištěm a může pokračovat

v dalším průběhu narativem.

2.4 Interaktivní fikce a její komerční (ne)úspěchy

Přestože “Adventure” předznamenala komerční potenciál žánru IF, jejímu masivnímu rozšíření bránila jednak skutečnost, že Crowther a Woods hru nevyvíjeli za účelem prodeje



Obr. 4 – Zadní strana knihy „The Mystery of Chimney Rock“, z edice „Choose Your Own Adventure“, vydáno v nakladatelství Bantam Books v roce 1980

(vlastního obohacení), ale také to, že byla distribuována prostřednictvím univerzitních sítí, které v globálním měřítku hostily pouze zanedbatelné množství uživatelů.

Živnou půdou pro komerční rozmach (nejen) těchto aplikací se stal postupně rostoucí svět osmibitových počítačů určených pro domácnost.

2.4.1 Společnost Infocom a jeho díla

Hru “Zork” můžeme považovat nejen za první prodejně významné dílo interaktivní fikce, ale také za jednu z prvních komerčně úspěšných her vůbec. Hra tematicky navazuje na “Adventure”, ovšem posouvá všechny její literárně-technické kvality na zcela novou úroveň. “Zork” disponuje mnohem propracovanějším příběhem, působivějším herním světem a pokročilejší verzí “překladače”, která rozpoznává také složité textové příkazy.

Původní verze hry vznikla mezi lety 1977 až 1979 na půdě světově proslulé Massachusetts Institute of Technology (zkráceně MIT) a za její autory jsou považováni programátoři Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels a Dave Lebling. Tři z nich, společně s několika dalšími studenty MIT, zakládají v témže roce softwarovou společnost “Infocom” a jako první komerční produkt vydávají upravenou verzi hry “Zork”, rozdělenou na tři samostatné kapitoly - “Zork: The Great Underground Empire - Part I” (později známé jako “Zork I”), “Zork II: The Wizard of Frobozz”, a “Zork III: The Dungeon Master”. Důvod k rozdělení původní hry je čistě pragmatický - první verze byla vytvořena ve vývojovém středisku MIT, na superpočítači PDP-10. Tehdejší osmibitové stanice samozřejmě nedisponovaly podobnými parametry (konkrétněji dostatečným množstvím paměti), tudíž bylo nutné hru rozdělit na několik samostatně spustitelných částí.

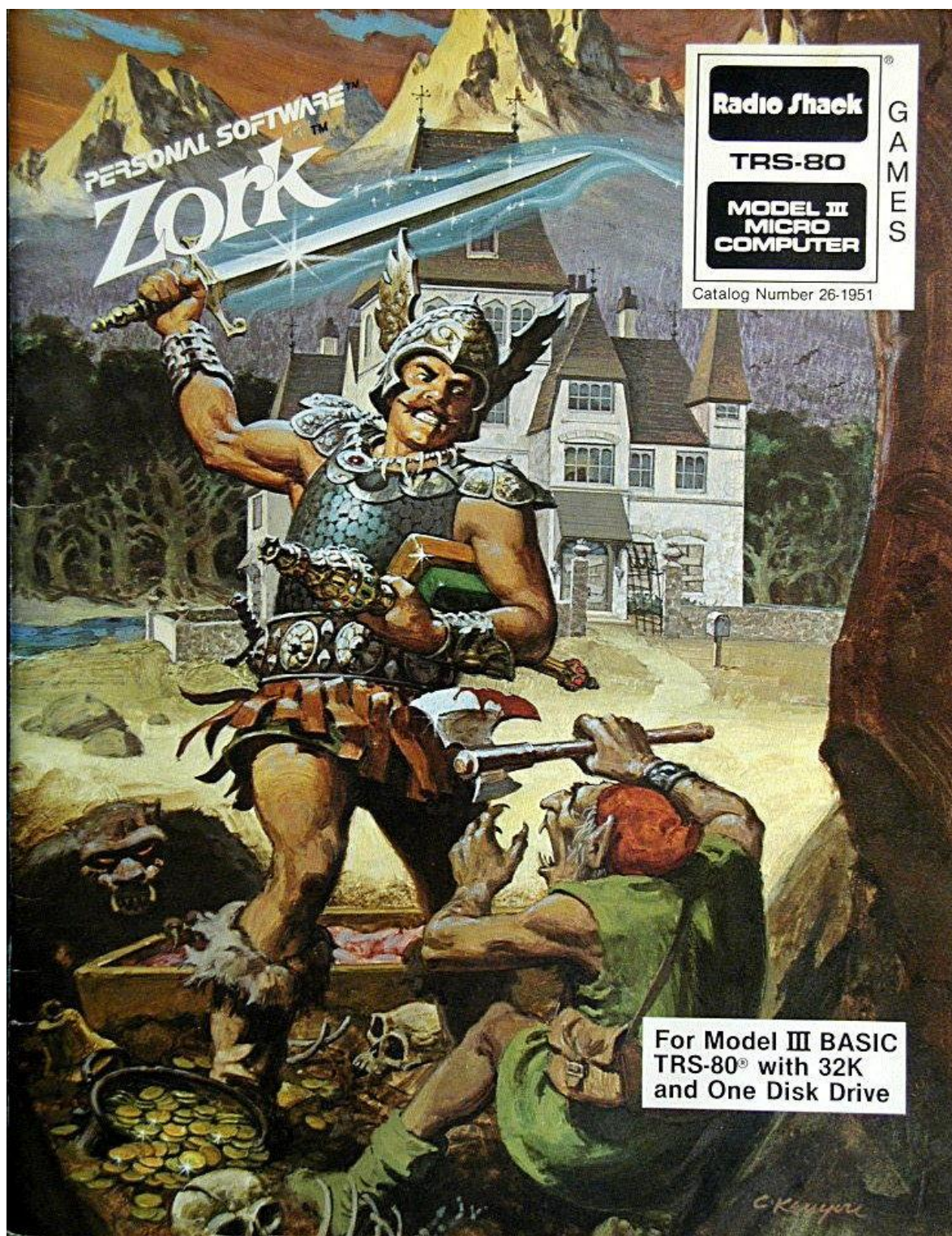
Děj her se odehrává ve fiktivním světě GUE (Great Underground Empire, tedy Velké podzemní říše), v níž se uživatel opět ujímá role bezejmenného dobrodruha v honbě za poklady dávno zapomenuté říše. Přes jejich nesporné literární kvality jsou hry příznačné svou humornou notou a mnoha kultovními postavami, které se později staly součástí kulturně-společenských fenoménů počítačové komunity.

Z mnoha inovativních herních hádanek můžeme zmínit alespoň tu, která v jakémsi neskrývaně parodickém odkazu na již uvedenou scénu z “Adventure” hráče přivádí do obdobného bludiště stejnorodých chodeb. Pokusí-li se hráč problém vyřešit jako v předchozím případě - tedy pokládáním různých předmětů do různých místností labyrintu - zjistí po chvíli, že odložené předměty mizí v ruku postavy šikovného zloděje. Tato postava byla napsána tak, aby v herním prostředí sloužila jako charismatický protipól samotného uživatele. Stala se tak jednou z prvních komplexně propracovaných herních postav v historii počítačových her, která nebyla ovládána samotným uživatelem. Tyto entity se ve světě interaktivních multimédií označují souhrnným výrazem NPC (Non Player Character).

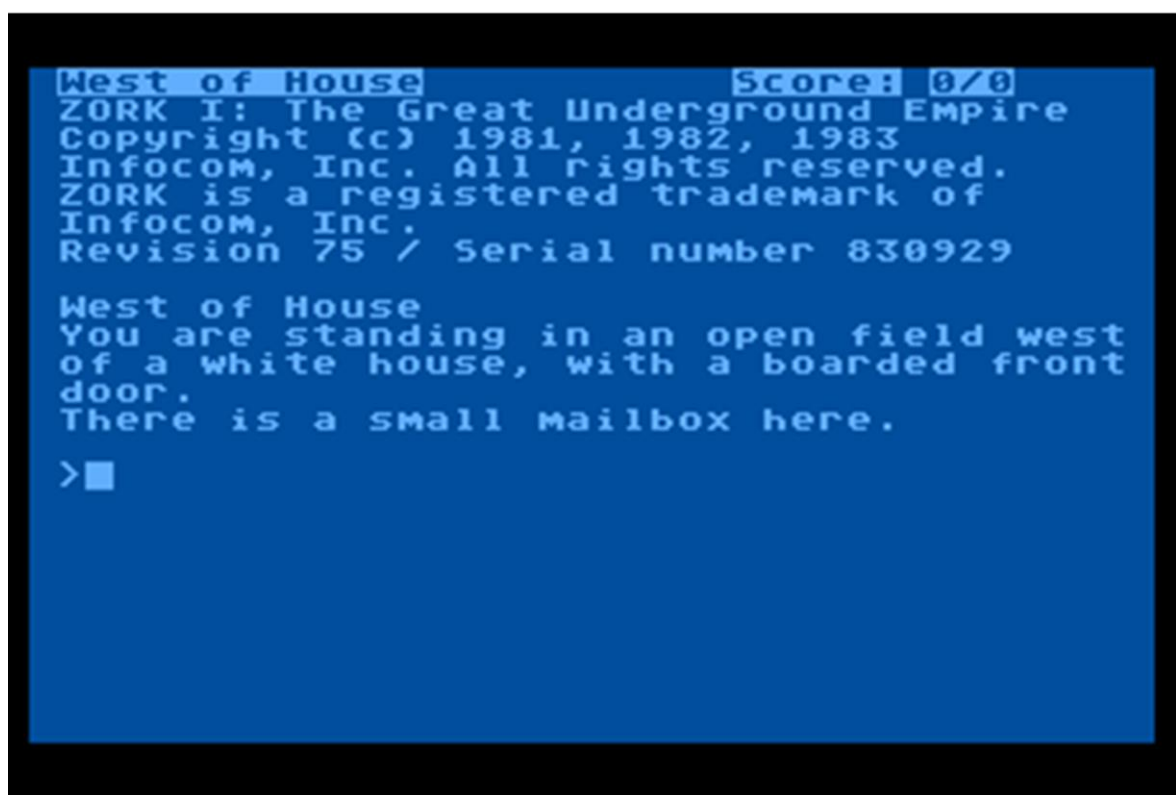
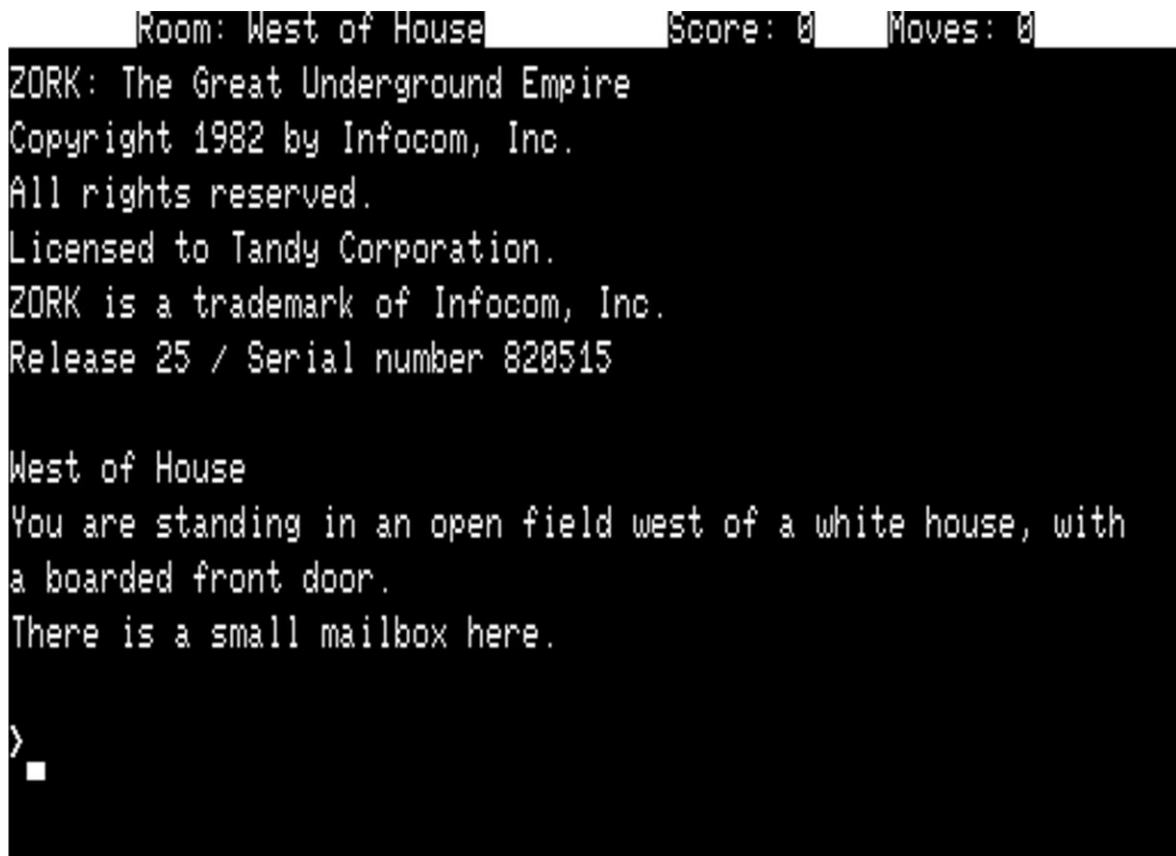
Společnost Infocom se v průběhu následujících let stala nejznámějším studiem zastupujícím žánr interaktivní fikce. Jejich díla se vždy vyznačovala vysokou literární úrovní a častým důrazem na prvek hádanky, jakožto základního herního mechanismu interaktivního narativa. Za dobu své existence stihli vydat 35 textových adventur, které zastupují četné literární žánry, od fantaskních či hororových příběhů, přes vážně pojatá existenciální dramata, až po díla s prvky romantiky či komedie.

Díky vlastnímu programovacímu jazyku, určenému primárně k psaní interaktivní fikce, a jeho implementací napříč všemi domácími počítačovými platformami té doby, se Infocomu podařilo radikálně snížit výdaje potřebné k vývoji svých her. Libovolné dílo IF stačilo naprogramovat jen jednou (na jedné platformě), a poté ho simultánně vydat na všech dalších platformách.

Na rozdíl od mnoha dalších herních studií v 80-tých letech, Infocom svá díla vydával s vidinou dlouhodobého finančního zisku, neboť jejich úspěšný prodej zpravidla pokračoval ještě několik let po uvedení na trh (v počítačovém světě jev poměrně nevídaný). Další zajímavost distribuce her této společnosti spočívala v tom, že si Infocom uvědomoval literární potenciál svých vlastních děl a nabízel je k prodeji také v knihkupectvích, kde se těšila obrovskému zájmu ze strany mnoha náruživých čtenářů.



Obr. 5 – Přebal prvního vydání hry „Zork“ pro počítače TSR-80



Obr. 6 – Ukázka uživatelského rozhraní samotné aplikace (shora: na počítači TRS-80, na počítači Amiga)

Přestože se Infocom do dějin počítačových her zapsal jako mimořádně úspěšná obchodní značka, titul prvního komerčně distribuovaného díla IF připadá Scottu Addamsovi ze Spojeného království. Ten v roce 1978 vytvořil verzi “Adventure” pro domácí počítače TRS-80 a hotovou hru začal nabízet na audiokazetách pod hlavičkou Adventure International. Addams v následujících letech vydal několik dalších her v podobném duchu, ovšem kvalitativně výrazně zaostávajícími za díly od Infocomu. Scottovým přínosem ovšem bylo hlavně to, že se stal popularizátorem žánru na druhé straně Atlantiku, čímž také přispěl k rozšíření fenoménu IF mimo USA.

Addams ctil tvůrčí proces, při kterém hra vznikala v režii jediného vývojáře, starajícího se jak o příběhovou linii, tak i technickou stránku aplikace. Tento model zapříčinil nebývalý rozmach vývoje žánru, ovšem ke konci 80-tých let již pomalu ustupoval nákladnějším projektům, na kterých spolupracovaly celé vývojářské týmy.

V roce 1982 Infocom vydává titul “Deadline” (autorem je Marc Blank). Hra je významná mimo jiné také tím, že je prvním dílem žánru interaktivní fikce, které se vzdaluje fantastickým námětům původních titulů - “Deadline” je totiž ryzí detektivkou.

V roli soukromého detektiva, vyšetřujícího smrt zámožného podnikatele na jeho rozlehlém sídle v Connecticutu, se uživatel setkává s mnoha novými herními mechanismy, dosud nevyužitými v rámci prostředí IF. Změna žánru způsobila novou vlnu zájmu jak čtenářů, tak i médií, o čemž svědčí i recenze v literární sekci “The New York Times”¹⁹. Herní svět obývala skupinka různorodých, zdánlivě autonomních postav souvisejících s příběhem a bylo pouze na uživateli, zda a jak s nimi bude v rámci vyšetřování komunikovat. Mezi zajímavou ukázkou zcela novátorského přístupu k narativu v rámci herního světa patřila

¹⁹ Rothstein, 1983

možnost objevení knihy s názvem "Deadline", jenž údajně obsahovala přepis celého dobrodružství (a tedy i klíčové body týkající se rozuzlení hlavní zápletky hry).

"Deadline" je také první z mnoha her od Infocomu, které vycházely s množstvím bonusových materiálů, doplňujících balení samotné hry. Tyto bonusové materiály souhrnně označované jako "feelies" (tedy "dotekovky") měly také lví podíl na kultovním statusu společnosti Infocom a do značné míry přispěly k nesmírné popularitě jejich her.

V případě "Deadline" se jednalo o repliku policejní zprávy a makety důkazního materiálu z místa činu. Kromě uspokojení sběratelských ambicí, tyto materiály často sloužily také jako důvtipná protipirátská ochrana.

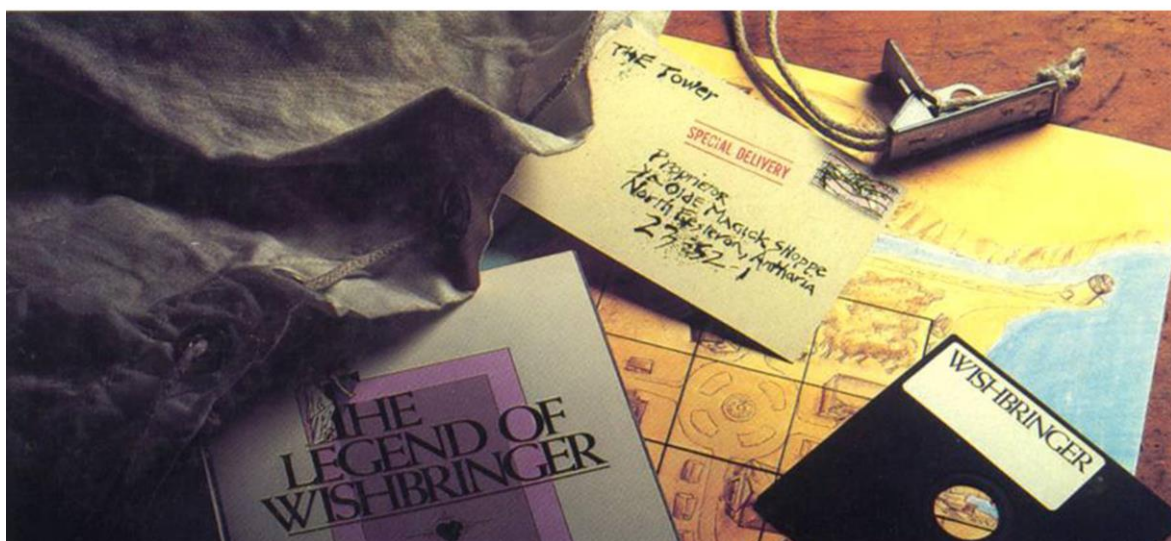
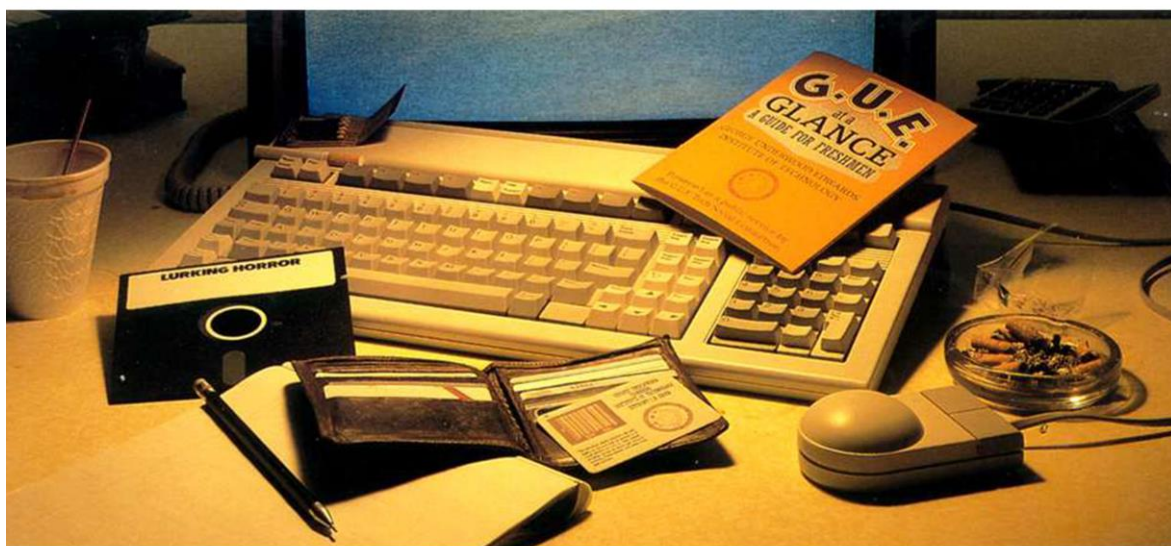
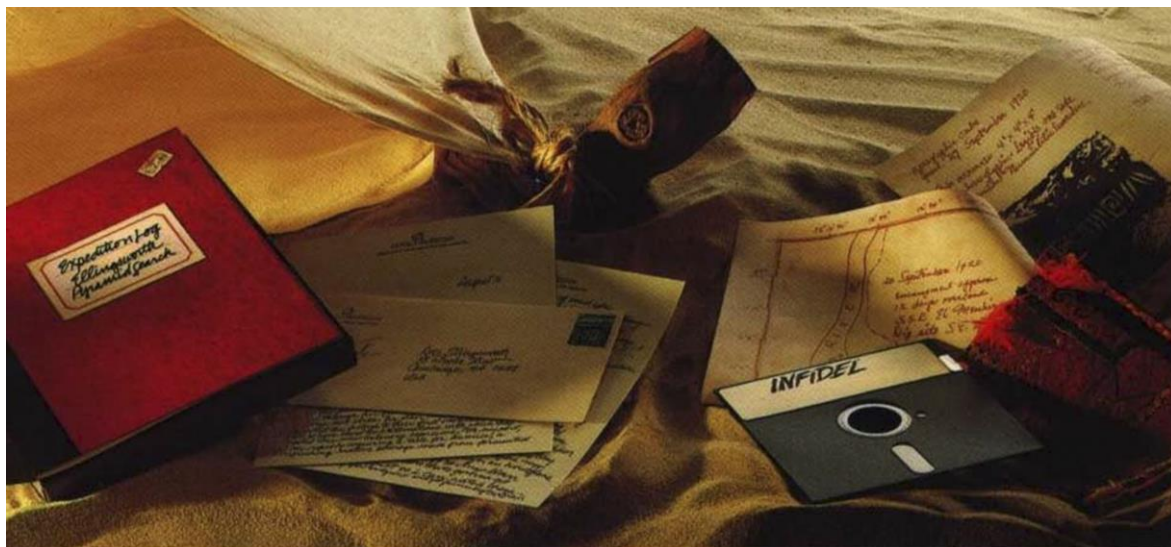
Po úspěchu "Deadline" logicky následovaly další hry s podobnou tematikou, vycházející v edici "Mystery" - konkrétně "The Witness" (1983), "Suspect" (1984), "Moonmist" (1986), nebo "Ballyhoo" (1986).

Série Zork byla samozřejmě také rozšířena o několik dalších her, mezi něž patří trilogie "Enchanter", obsahující jak stejnojmenné dílo, tak i hry "Sorcerer" a "Spellbreaker". Celá trilogie se vyznačuje výrazným odklonem od lehkovážného humoru předchozích děl a také zapojením kouzel, jakožto dalšího herního mechanismu k postupu narativem.

Ke zdárnému postupu hrou musel uživatel kombinovat nejen předměty z inventáře, ale také rozličná kouzla, která průběžně získával řešením čím dál složitějších hádanek.

"Beyond Zork" (1987) je posledním chronologickým pokračováním série Zork, které spadá do žánru IF. Poté, co Infocom v roce 1986 odkoupila další známá softwarová společnost "Activision", stala se také výhradním majitelem všech obchodních značek Infocomu. V 90-tých letech Activision vydal, kromě několika antologií a doplňkových textových adventur, poslední tři hry ze série "Zork". Již se nejednalo o díla IF, ale o zástupce tzv.

grafických adventur, čímž se jejich přínos pro další vývoj žánru i této diplomové práce, stává nepodstatný.



Obr. 7 – Propagační fotografie k „feelies“ od společnosti Infocom (shora: „Infidel“, „Lurking Horror“ a „Wishbringer“)

Přestože se o “Beyond Zork” nedalo mluvit jako o přelomovém díle IF, mezi její významné počiny patřily především dva nové herní mechanismy, které ovlivnily další rozvoj žánru IF. Jednalo se zasazení prvku RPG²⁰ do herního prostředí a také o implementaci primitivního automapovacího systému do uživatelského rozhraní samotné aplikace. Uživatel po načtení hry musel své herní postavě přidělit určité atributy, které (více či méně) ovlivňovaly jeho rozhodnutí a možnosti při postupu narativem. Mapovací systém zase umožňoval snadnější orientaci v herním světě, což řada fanoušků kvitovala s povděkem - již nebylo potřeba pracného zakreslování navštívených lokací do (po domácku vytvořené) mapy.

Ovšem vrátíme-li se zpátky k původnímu chronologickému rozboru interaktivních novel společnosti Infocom, nesmíme opomenout hru “Suspended: A Cryogenic Nightmare” z roku 1983, jejímž autorem byl Michael Berlyn. Berlyn vytvořil do té doby zcela atypické narativum na pomezí vědeckofantastického žánru, které uživatele staví do role nehybné entity, ovládající počítačové systémy futuristického komplexu v budoucnosti. Hráč byl uvězněn ve stavu hibernace (v originále Suspended Animation) a jeho veškerá interakce s herním světem probíhala skrze smysly šesti umělých bytostí (tedy robotů), které bylo možné ovládat více či méně tradičními slovními příkazy. Každá z těchto umělých bytostí disponovala rozličnou sadou vlastností a ojedinělým způsobem vnímání okolního světa, které naznačovaly možnosti jejich využití v různorodých herních situacích.

Zcela první interaktivní novelou s přídomkem sci-fi se již o rok dříve stala hra “Starcross”, která byla do značné míry inspirována kultovním románem Arthura C. Clarka, “Rendezvous with Rama”²¹. Hra uživateli nabízela možnost prozkoumat olbřímí vesmírné plavidlo mimozemského původu, v jehož útrobách na uživatele čekala řada obtížných logicko-matematických hádanek.

²⁰ Role Playing Game – doslova „Hra na role“; v tomto případě se jedná o reálné prvky charakterizující hlavní postavu, například úroveň síly, inteligence a podobně.

²¹ Vyšlo poprvé v češtině pod názvem Setkání s Rámou, Svoboda, 1984.

Hra "Infidel" z roku 1983 (v překladu "Bezvěrec/Kacíř") se vyznačovala jistými sociálně-morálními aspekty, které zcela zřetelně kritizovaly sobecké počínání herní postavy a tedy v přeneseném slova smyslu i samotného uživatele. Ten se, zcela v souladu se zavedenými kliše žánru IF, opět ocitá v roli bezejmenného dobrodruha v honbě za pokladem - tentokrát ukrytém v dosud neobjevené egyptské pyramidě. Co tento herní svět odlišuje od těch, popsaných v podobně laděných dílech, je především zcela zřejmá chamtivost a morální zkaženost hlavního hrdiny, který se ve své zarputilosti neštítí podvádět a zneužívat další postavy tohoto příběhu (herního světa). Zcela odpovídající je pak také zakončení celé novely, které hráče "odměňuje" smrtí - nikoliv prvoplánově uspokojujícím koncem, typickým pro všechna ostatní díla IF.

Je nutno také podotknout, že podobný závěr zcela očekávaně rozlítl mnoho ctižádostivých hráčů, kteří odměnou za vynaloženou námahu (po právu) očekávali radostnější zakončení příběhu. Někteří také nad osudem "vyzráli" tím, že se v posledním okamžiku hry rozhodli pyramidu opustit (čímž se sice připravili o radost z objevení nejvzácnějšího pokladu, ale také zabránili smrti hlavního hrdiny) a systémově ukončit hru pomocí příkazu "QUIT" s plným počtem bodů. Tento krok překvapil i samotné autory hry, a je na něm jednoznačně patrné, že i v autorem "kontrolovaném" prostředí IF není nouze o zcela nečekané interakce ze strany uživatele.

V roce 1983 vychází také interaktivní sci-fi novela "Planetfall" (autorem byl Steve Meretzky), která uživatele vrhá do tenat nehostinné planety Residy. Dílo je příznačné nutností dodržovat jisté herní mechanizmy, zastupující základní (životní) potřeby hlavního protagonisty (například jídlo a spánek). Ty sice nenašly uplatnění v širším kontextu IF, ale v tomto případě tematicky zcela odpovídaly struktuře narativa. Ve hře také vystupovala postava (NPC) robota Floyda, který uživateli pomáhal při řešení hádanek a doprovázel ho na cestě za záchranou. Vzhledem ke svému zdařilému literárnímu ztvárnění se brzy stala jedním z nejoblíbenějších ne-herních protagonistů celého portfolia společnosti Infocom.

Meretzky v následujícím roce vytvořil jedno z nejlépe hodnocených děl IF - hru "A Mind Forever Voyaging". Novela je považována za stěžejní dílo tzv. "hard" sci-fi, a kromě mnoha dalších novátorských prvků do světa IF přináší politickou a společenskou kritiku soudobé americké společnosti.

Uživatel se ujímá role počítačem řízené umělé inteligence nazvané PRISM, která je v roce 2031 pověřena úkolem analyzovat simulovaná prostředí, vytvořená nově spuštěným projektem vlády Spojených států. V těchto simulacích hráč zastupuje virtuální lidskou postavu, zkoumající budoucí inkarnace fiktivního městečka jménem Rockvil. Uživatel se postupně stává svědkem změn ve struktuře herního světa, způsobené všeobecným úpadkem lidské společnosti, globálním znečištěním a krutostí státního aparátu.

Svou kritikou politicko-sociálních poměrů v lidské společnosti je novela často přirovnávána ke stěžejním žánrovým dílům, jako jsou "1984" od Orwella, nebo "Brave New World"²² od Huxleye.

Meretzkeho novele se podařilo nastínit potenciál interaktivní tvorby v kontextu tradiční literatury a také pozvednout úroveň celého žánru nad často přehlíženou ulitu "počítačových her". Tento koncept znamenal jistý průlom ve společensko-kulturním vnímání celého fenoménu IF.

Synonymem prozaicky vytríbeného díla, které si vysloužilo jistou úctu i v dobových literárních kruzích, se nedlouho poté stala IF Trinity (1987) z pera Briana Moriathyho.

Opatrný zájem akademické obce zdůvodňuje Graham Nelson, tvůrce v současnosti nejrozšířenějšího systému pro tvorbu IF tím, že "...hra nepostrádá literárních kvalit a

²² Česky vyšlo poprvé v roce 1970 pod názvem „Konec civilizace“

jasného cíle, přičemž ostentativně usiluje o to, co všichni kritikové žánru netrpělivě vyhlíží – tedy být knihou...”²³

Novela je založena na fantaskní premise zkoumající důsledky ničivé síly jaderných zbraní a bezvýslednost válečných konfliktů v atomovém věku. Uživatel postupně navštěvuje několik historických lokalit určených k testování jaderných zbraní a ve snaze zmařit odpálení zkázonosných prototypů postupně mění průběh lidských dějin.

Trinity se vyznačovala vytříbenou úrovní prózy a čtenáři předkládala “syrovou” vizi světa poznamenaného ničivou silou atomového jádra. Pro srovnání uvedme také, že zatímco parser původního “Zork”-a rozlišoval na 600 různých slov, “Trinity” jich zvládal dokonce 2120.

Mezi další inovativní prvky, jimiž se Infocom pokoušel pozměnit zavedené interaktivní postupy, patřil také koncept reálně plynoucího času, prvně použitý v novele “Border Zone” (1987).

V rámci jistých pravidel interakce uživatele s novelou se již na počátku IF ustálil princip časového posunu, který byl úzce spjatý s příkazovým řádkem. Každý odeslaný příkaz tedy zpravidla posouval herní čas o autorem určenou dobu, čímž umožnil spouštění adekvátních herních mechanismů a posouvání děje.

“Border Zone” nabouráním tohoto konceptu zdůraznil naléhavost herního projevu, čímž nutil hráče opustit zavedenou strategii “zdlouhavého” vyhodnocení vhodných příkazů, v jakési parafrázi na šachovou partii mezi čtenářem a samotnou hrou.

²³ NELSON, Graham. The Inform designer's manual. 4th ed. St. Charles, Ill: Interactive Fiction Library, 2001.

Přestože se tento koncept z hlediska uživatelů ukázal jako zbytečně frustrující a nedokázal tedy širší veřejnost oslovit natolik, aby pevně zakotvil v hlavním proudu, dával v kontextu zmíněného díla smysl - "Border Zone" byl totiž prvním špiónským thrillerem na poli IF.

Jedním z posledních komerčně zajímavých titulů vydaných společností Infocom (o samotný vývoj se netradičně postarala jiná společnost - Challenge Inc.) se stala hra "Arthur: The Quest for Excalibur" (1989). Novela obsahovala sofistikované uživatelské prostředí využitě pouze v tomto díle, jenž umožňovalo kombinovat klasické textové rozhraní s dalšími prvky obsahujícími mapy, charakteristiky herní postavy či grafické ztvárnění jednotlivých lokací herního prostředí.

Jedná se tedy o jedno z mála děl Infocomu, které umožňovalo čtenáři spatřit vizuální podobu fiktivního světa, v jehož kulisách se odehrával příběh inspirovaný legendou o králi Artušovi a bájném Excaliburu.

Rok 1985 předznamenal úpadek Infocomu a jeho působnosti na poli IF. Společnost využila příjmů nakumulovaných dlouhodobě úspěšnou prodejností svých her k financování vývoje vlastního databázového systému, založeného na léty prověřeném Z-Machine interpreteru. Přestože prodejní výsledky naznačovaly jistou pozitivní odezvu na poli pracovně orientovaného komerčního softwaru, obrovské náklady na vývoj systému "Cornerstone" způsobily postupný krach společnosti.

V témže roce začal masivní odliv zaměstnanců, což 13. července roku 1986 vedlo k prodeji značky a společnosti Infocom jinému hernímu gigantovi této doby - firmě Activision. V následujících letech ze společnosti Infocom zbylo jen jméno, které Activision využil k propagaci některých dalších herních titulů, nesouvisejících s žánrem IF. Tímto krokem tedy dospěla ke konci "zlatá éra" IF, která pomohla nejen vývoji domácích počítačů, jakožto oblíbených společníků v tehdy panenském světě digitálních technologií, ale také obrovskému komerčnímu rozmachu počítačových her napříč mnoha generacemi.

Nevídaný komerční úspěch Infocomu přivedl ke slibně se rozvíjejícímu žánru mnoho konkurenčních společností, jejichž zcela přirozenou snahou bylo prorazit na lukrativním trhu (často za využití nových postupů) a najít si také svou základnu fanoušků.

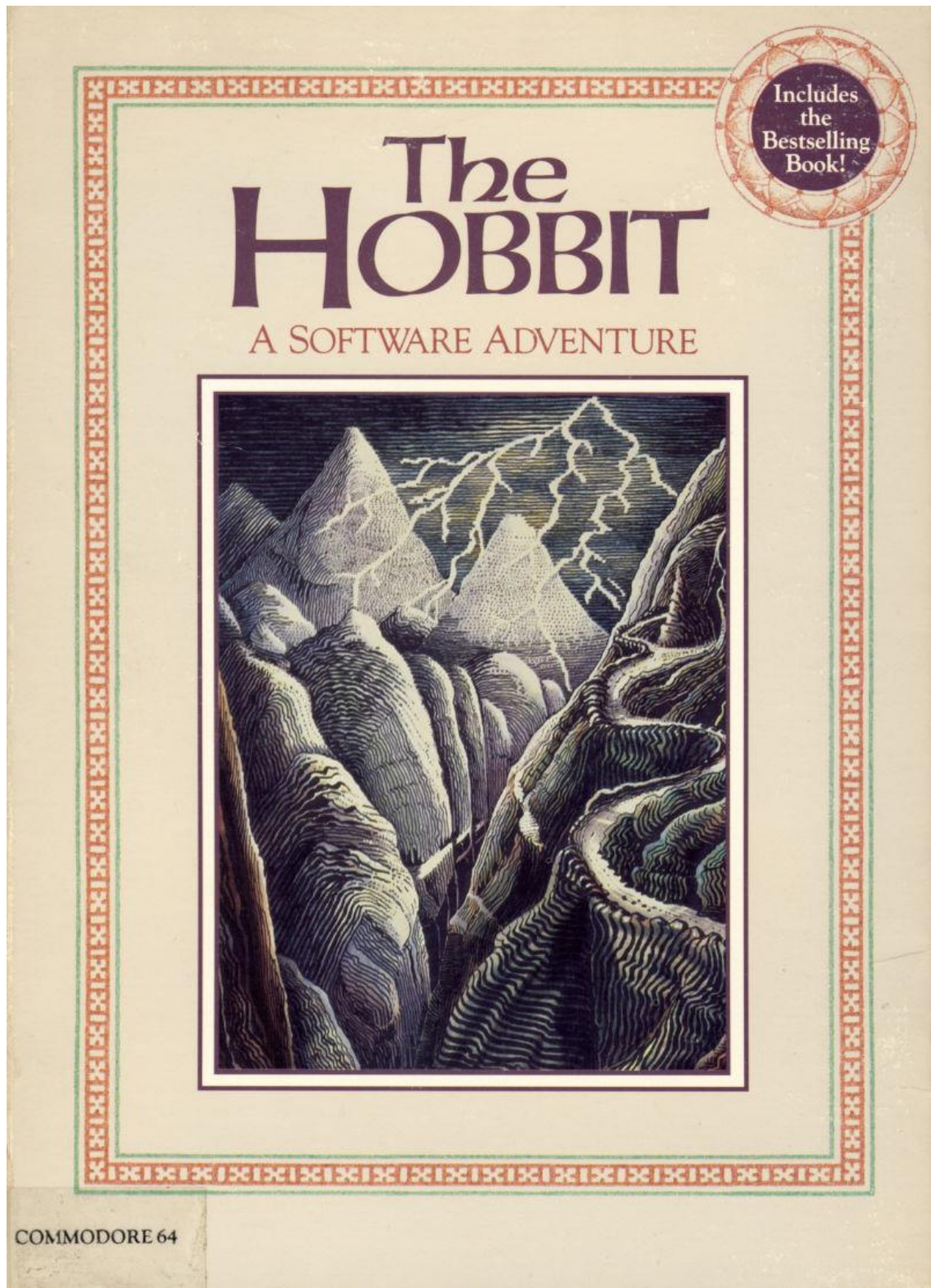
2.4.2 Ostatní zástupci žánru

Jedna z nevyraznějších změn v zavedené podobě IF, předznamenávající její pozdější vývoj, se odehrála již na počátku 80-tých let. V roce 1980 manželé Ken a Roberta Williams založili softwarovou společnost On-Line Systems (později mnohem známější pod názvem Sierra) a vydali svůj první titul "Mystery House", určený pro domácí počítače Apple II. Hra trpěla primitivní prózou, nedostačujícím parserem (který byl schopen zpracovávat pouze dvouslovné příkazy) a zcela banální zápletkou o vraždách v záhadném domě. Jednalo se však o první titul podobného ražení, který obsahoval grafické ztvárnění lokací herního světa. Tyto ilustrace byly předvídatelně prosté a postrádaly jakoukoliv uměleckou hodnotu, jsou ovšem zřejmě jedním z hlavních důvodů, díky nimž se manželům Williamsovým povedlo prodat na deset tisíc kopií hry, což na tehdejší poměry bylo úctyhodné číslo.

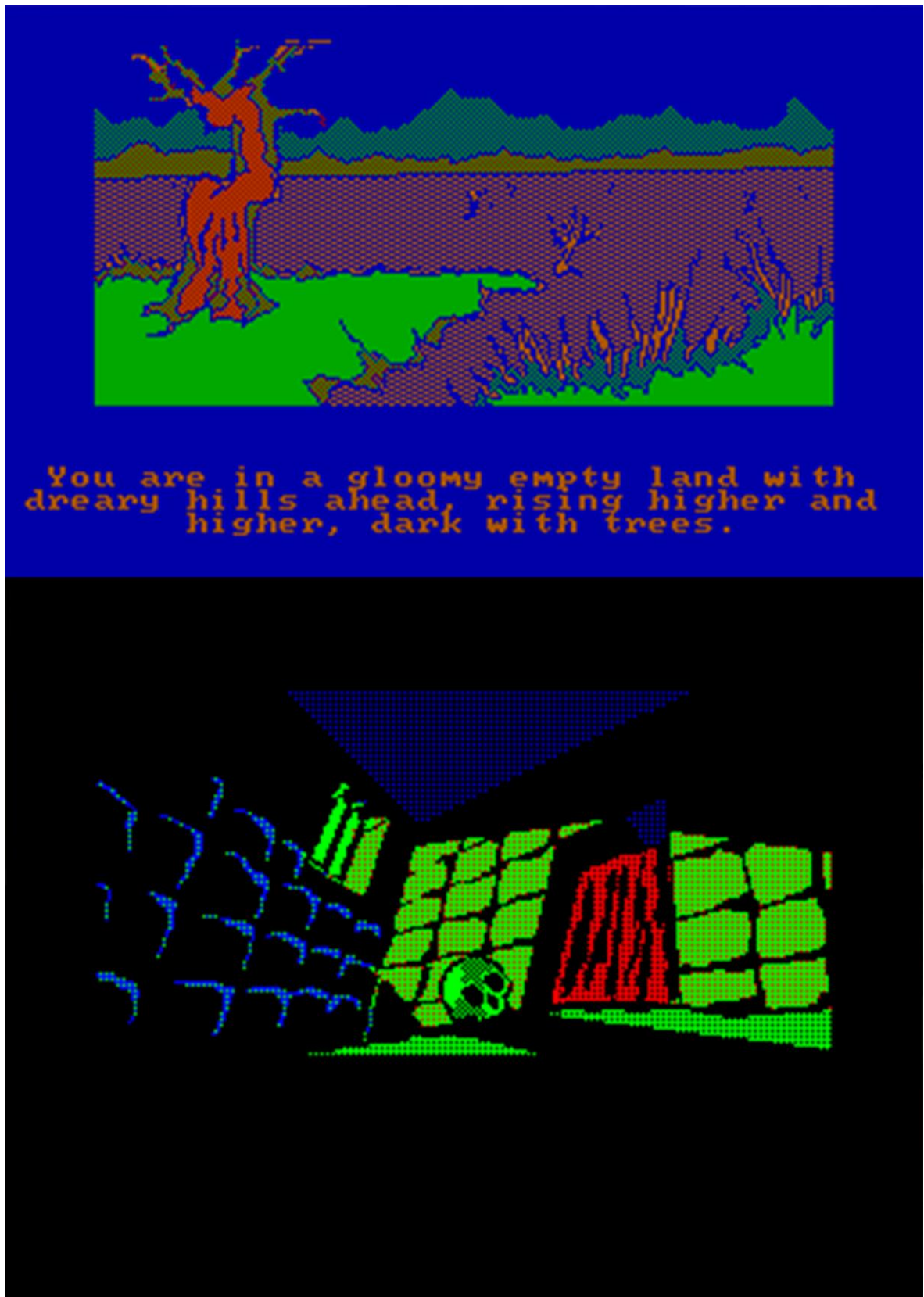
Pomineme-li pouhé dva tituly z dílny Infocomu, které nabízely grafický doprovod k psanému textu (Beyond Zork a Arthur), o rozmach ilustrované interaktivní fikce se postaraly především zahraniční studia, jakými byly Level 9 a Magnetic Scrolls.

Fenomén ilustrované IF velice záhy získal další zajímavý rozměr, o jehož implementaci se postarala australská společnost Melbourne House. Ta v roce 1983 vydává ilustrovanou textovou adventuru "Hobbit", která se tímto stává jedním z prvních komerčních počínů na poli IF, inspirovaných dílem klasické literatury.

Scénář pracoval s předlohou J. R. R. Tolkiena a po hráči zcela atypicky vyžadoval znalost původního textu, bez něhož bylo velmi obtížné hru dokončit. Tento přístup byl v logickém rozporu se zavedeným konceptem, který čtenáři zpravidla umožňoval postupovat v narativu bez jakýchkoliv předchozích vědomostí, přesahujících rámec daného díla.



Obr. 8 – Přebal textové adventury „Hobbit“ ve verzi pro počítač Commodore 64



Obr. 9 – Ukázka doprovodných ilustrací k IF „Hobbit“ na dvou rozdílných platformách
(shora: na počítači IBM PC, na počítači BBC Micro)

Hru doprovázely jednoduché ilustrace založené na geometrických tvarech a rozsáhlých plochách, vyznačujících se omezenou paletou barev. Přesto propůjčovaly hernímu světu osobitý ráz, který čtenáře vtahoval do bájného prostředí Středozemě a umožnil mu tak “prožít” vlastní dobrodružství v kůži hrdinů Tolkienova díla.

Komerční úspěch Hobbita předznamenal pokračující trend děl IF, založených na existujících literárních předlohách.

Mezi další úspěšné tituly podobného ražení můžeme zařadit čistě textové fikce “Robots of Dawn” (1984) společnosti Epyx, či adaptaci románu Stephena Kinga “Mist”²⁴, vydanou studiem Angelsoft hned v následujícím roce.

Herním studiem, které bylo charakteristické svou zvláštní inklinací k tvorbě IF podle známých literárních předloh, se stala společnost Trillium (po roce 1984 známá pod názvem Tellarium). Mezi jejich nejvýznačnější díla tohoto typu patří interaktivní novely “Fahrenheit 451” (1985, autoři Len Neufeld a Byron Preiss, podle románu Raye Bradburyho), “Rendezvous with Rama” (1984, Ronald Martinez, podle románu Arthura C. Clarkea)

a “Nine Princes in Amber” (1985, spolek autorů, podle románu Rogera Zelaznyho). Přestože se o účasti původních autorů literárních předloh na vývoji samotných interaktivních novel vedou sáhodlouhé spory, je pravděpodobné, že byli z větší či menší části zahrnuti do tvůrčího procesu. Samotný Ray Bradbury prohlásil, že “...je nadšený z možnosti podílet se na vývoji svého románu Fahrenheit 451 do podoby počítačové adventury”²⁵.

²⁴ Český poprvé vyšlo v roce 1985 pod názvem „Mlha“

Jednoznačně největšího úspěchu na poli literárně inspirované IF zaznamenala, zcela ve shodě se svým kultovním statutem, společnost Infocom, která v roce 1984 vydala IF “The Hitchhiker’s Guide to The Galaxy”²⁶, vytvořenou ve spolupráci se samotným autorem stejnojmenného, humorně laděného sci-fi románu, Douglasem Adamsem. Infocom neměl v úmyslu spokojit se s pouhým odkoupením autorských práv k dílu, ale usiloval spíše o vytvoření nového druhu IF, založeného na úzké kooperaci se samotným autorem předlohy. Vývoj hry si vzal na starost jeden z předních vývojářů Infocomu, Steven Meretzky. Ten se během několika týdnů strávených ve společnosti Adamse pokoušel s charismatickým spisovatelem navázat tvůrčí spolupráci navzdory tomu, co sám vtipně nazval “Adamsovou schopností prokrastinovat na úrovni světové extratřídy”.²⁷

Výsledkem této tvůrčí kooperace se stala již zmíněná IF, která zaznamenala obrovský úspěch jak u odborné, tak i laické veřejnosti. Hra sklidila nadšené ohlasy v časopise London Times a samotný Adams posléze prohlásil, že “...v určité fázi již nebyl schopen rozeznat své vlastní pasáže od těch, které napsal Meretzky”²⁸. Přestože IF již od samého počátku často vznikala jako společné dílo mnoha autorů, „Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“ se stala prvním dílem IF, na jehož vývoji aktivně spolupracoval autor Adamsova formátu.

Stranou veřejného zájmu se v mezičase ocitá jiné vývojářské studio s podobně ušlechtilými záměry - tedy přilákat k žánru IF nové autory z řad soudobých spisovatelů, ochotných podílet se na neortodoxním procesu tvorby interaktivní prózy. Přestože jejich snaha nepřilákala tak zvučná jména, jakými byl již zmíněný Douglas Adams, podařilo se jim

²⁶ Česky poprvé vyšlo v roce 1979 pod názvem „Stopařův průvodce galaxií“

²⁷ MONTFORT, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

²⁸ Darling Sharon, 1985. „Inside View: Douglas Adams and Steve Meretzsky – Designers Behind The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“ COMPUTE!’s Gazette. April

vytvořit několik nesmírně zajímavých děl, jejichž hodnota spočívá v hlubokém pochopení symbiózy mezi klasickou literaturou a světem interaktivní fikce.

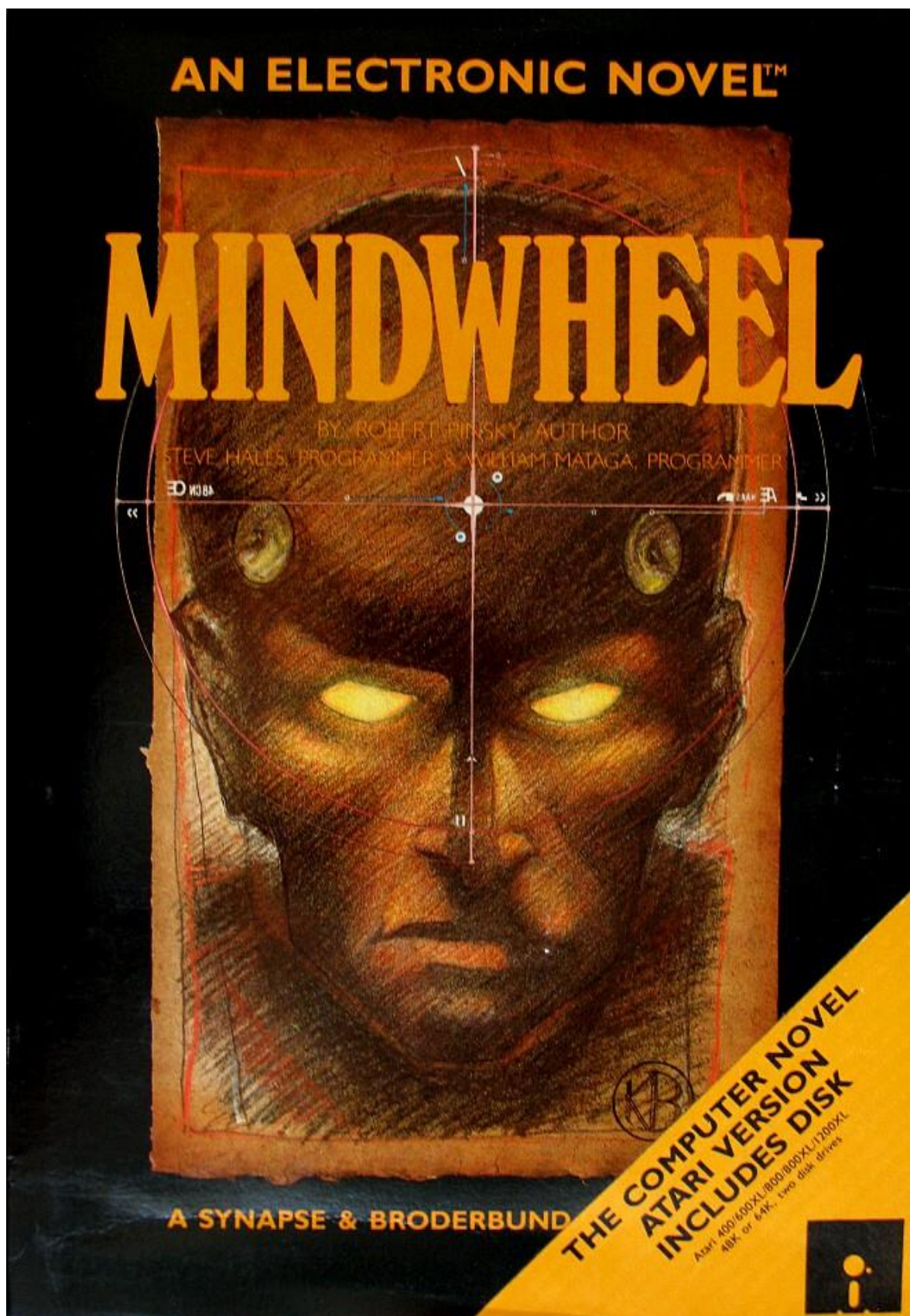
Zakladatelem společnosti Synapse byli vystudovaný psycholog Ihor Wolosenko a Ken Grant, který měl na starosti zpracování dat v bankovním sektoru města San Francisco. Jejich nejvýznamnějším počinem se stala textová adventura „Mindwheel“, k jejíž tvorbě Wolosenko přizval spisovatele Roberta Pinskeho, v té době přednášejícího anglickou literaturu na univerzitě v Berkeley a čerstvého autora dvou básnických sbírek pod názvy „An Explanation of America“ (1980) a „Sadness and Happiness“ (1975). Pinsky se posléze stal uznávaným básníkem a překladatelem, jakožto i básnickým laureátem Spojených států amerických mezi lety 1997 a 2000. Je také jednomyslně označován za autora jednoho z nejlepších překladů Danteho „Inferna“ v anglickém jazyce, který publikoval v roce 1994.

Wolosenko trval na tom, aby „Mindwheel“ nebyl označován za počítačovou hru. Měl za to, že spolupráce s Pinským posouvala zavedený koncept IF na zcela novou úroveň, pro niž zavedl název „elektronická novela“. Sám Pinsky ve spolupráci se Synapse viděl především příležitost k vytvoření něčeho nového a neopakovatelného, zcela se vymykající všem jeho dosavadním akademickým zkušenostem.

Příběh hry se točí kolem lehce bizarní zápletky, zahrnující motiv civilizačního konfliktu a cesty za záchranou lidské společnosti prostřednictvím interakce s osobnostmi čtyř zemřelých celebrit tohoto fantaskního světa.

V trendu nastoleném tituly HGTTG a „Mindwheel“ pokračovala v roce 1986 společnost Cognetics Corporation vydáním IF „Amnesia“, jejímž duchovním otcem se stal významný americký básník, prozaik a literární kritik, Thomas Disch. Disch se stal zapáleným propagátorem interaktivní fikce a svou prvotinu pojal jako experiment, postavený na odlišném konceptu interakce než byl ten, založený na řešení herních problémů. Tento pokus zůstal bohužel pouhou epizodkou v historii IF, neboť uživatelům předkládal krkolomné herní situace, které ve výsledku spíše frustrovaly, než přinášely pocit

uspokojení. Ve hře bylo zahrnuto na čtyři tisíce špatně popsanych lokací, založených na skutečné geografické podobě města New York. Navzdory této zdánlivé volnosti byl postup herní postavy konstantně omezován pevně nastavenými “mantinely” příběhu, ve kterém se čtenář ujímá postavy trpící ztrátou paměti, falešně obviněné ze zločinu, který nespáchala. Přestože se hra po



Obr. 10 Přebal elektronické novely „Mindwheel“

svém vydání setkala se zaslouženou kritikou, není jí možné upřít jistou odvahu a literární prozíravost, pramenící z Dischova nadšení pro nové tvůrčí médium. Disch po čase zanevřel na žánr IF a své autorství na Amnesii shrnul slovy - “Amnesia se stala jedním z mých největších životních rozčarování”²⁹.

2.4.3 Ilustrovaná díla interaktivní fikce

Za průkopníky na poli ilustrované IF můžeme považovat britské vývojářské studio Level 9, které po svém založení v roce 1983 postupně zaujalo výsadní postavení na poli komerčně úspěšných zástupců žánru IF. Původně rodinná firma (založena Stevem Austinem, posléze doplněná jeho dvěma bratry, sestrou a otcem) těžila primárně ze solidního technického základu v podobě robustního překladače vlastní výroby, nazvaného A-code. Jeho optimalizace v rámci správy paměti umožnila díla nahrát a spustit na nepřeborném množství tehdejších počítačů s nutností jen velmi malého zásahu ze strany tvůrců. Tento fakt mimo jiné dopomohl solidnímu komerčnímu rozmachu studia, neboť konverze stávajících děl nebyly časově náročné a tedy z ekonomického hlediska představovaly snadnou možnost navýšit prodejnost jednotlivých titulů.

Již zmíněná rigorózní optimalizace nebyla pouhou snahou o dosažení jakéhosi vágního technologického statutu - naopak byla pohnutkem ryze pragmatickým, neboť vycházela z nutnosti reagovat na odlišné požadavky britského trhu. Ten, na rozdíl od toho amerického, v mnohem menší míře spoléhal na vlastnictví disketové mechaniky (jejíž výskyt v této době byl spíše vzácností), která umožňovala část aplikace průběžně dohrávat přímo z disket a tedy nezatěžovala vlastní paměť počítače. Tehdejší nejrozšířenějším médiem pro uchování digitálního záznamu byla obyčejná audio kazeta, jejíž obsah (tedy samotný program) se do paměti počítače musel nahrát jako celek.

²⁹ MONTFORT, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

Level 9 po dobu své existence vydal kolem 20-ti titulů IF, což je staví na pomyslný trůn tohoto žánru společně s Infocomem. Po několika méně významných dílech, které neobsahovaly doprovodné ilustrace a těžily z více či méně zavedených žánrových klišé (například rozšířená verze původní „Adventure“ pod názvem „Colossal Cave“ z roku 1982), Level 9 rozšiřuje překladač A-code o možnost přidání grafického obsahu a ve všech následujících dílech tohoto nového vizuálního prvku náležitě využívá.

Přidaná grafická interpretace jednotlivých lokací následující díla obohatila o sice primitivní, ale účinný prvek, který uživateli dával šanci spatřit podobu fiktivních světů, dosud vyhrazených pouhému shluku slov a příkazů, jež si každý vnímavý čtenář zpravidla musel interpretovat podle svého.

Vzhledem k omezeným možnostem soudobých technologií a z toho plynoucího zlomku rozsahu a kvality, který tyto ilustrace mohly ve výsledných dílech zaujímat po boku zcela logicky významnějšího textu jakožto základního nositele informace o díle, je do jisté míry diskutabilní, zda tyto prvotní ilustrace v retrospektivě mají zásadnější význam pro obohacení samotného žánru. Ilustrace se vyznačovaly jednoduchými geometrickými prvky a výraznou až křiklavě vymezenou barevnou paletou, která se navíc lišila podle toho, na jaké platformě byla hra spuštěna. Výkonnější počítače měly samozřejmě rozsáhlejší možnosti zobrazení, ovšem u těchto prvních ilustrovaných děl nešlo o žádný markantní rozdíl.

Mezi nejvýznamnější díla studia patří trilogie „Silicon Dreams“ z let 1983 - 1985, obsahující interaktivní novely „Snowball“, „Return to Eden“ a „Worm in Paradise“. Zápletka je opět žánrově ukotvená na poli science fiction, ovšem s příměsí závažnějších témat dotýkajících se totalitní společnosti budoucnosti a snahy hlavní protagonistky o její svržení, již tradičně inspirovaných Orwellovou knihou 1984. Dílo se vyznačovalo bohatým slovníkem, inteligentním překladačem a obrovským množstvím primitivně vykreslených lokací.

Rok 1985 se stal významným milníkem na poli ilustrované interaktivní fikce, neboť v tomto roce vydala nově vzniklá britská společnost Magnetic Scrolls svou prvotinu pod názvem „The Pawn“ (autor Rob Stegges). Společnost Magnetic Scrolls, jejímiž zakladateli byli

Anita Sinclair a Ken Gordon, se měla stát "britskou odpovědí na Infocom"³⁰ a „The Pawn“ měl posloužit jako odrazový můstek pro vstup do světa komerčně úspěšné IF. Novela hráče uvrhla (téměř doslova) do fantaskního světa s příměsí humoru a velmi krutých hádanek, které po čtenáři vyžadovaly velmi specifické postupy k řešení jednotlivých problémů. Přesto se jednalo o dílo sofistikované, svým rozsahem působivé a také obohacené o příležitostné ilustrace, které dosahovaly nesporné výtvarné úrovně, zvláště s ohledem na technologická omezení tehdejších strojů. Autorem ilustrací se stal Geoff Quilley a novela beze zbytku využívala dodatečného výkonu vyspělejších platforem, takže obrazy byly typicky nejvěrněji vykreslené na počítačích Amiga, Atari ST a IBM PC (dle konfigurace). Na slabších strojích pak ilustrace zpravidla měly omezenou barevnou paletu, množství detailů

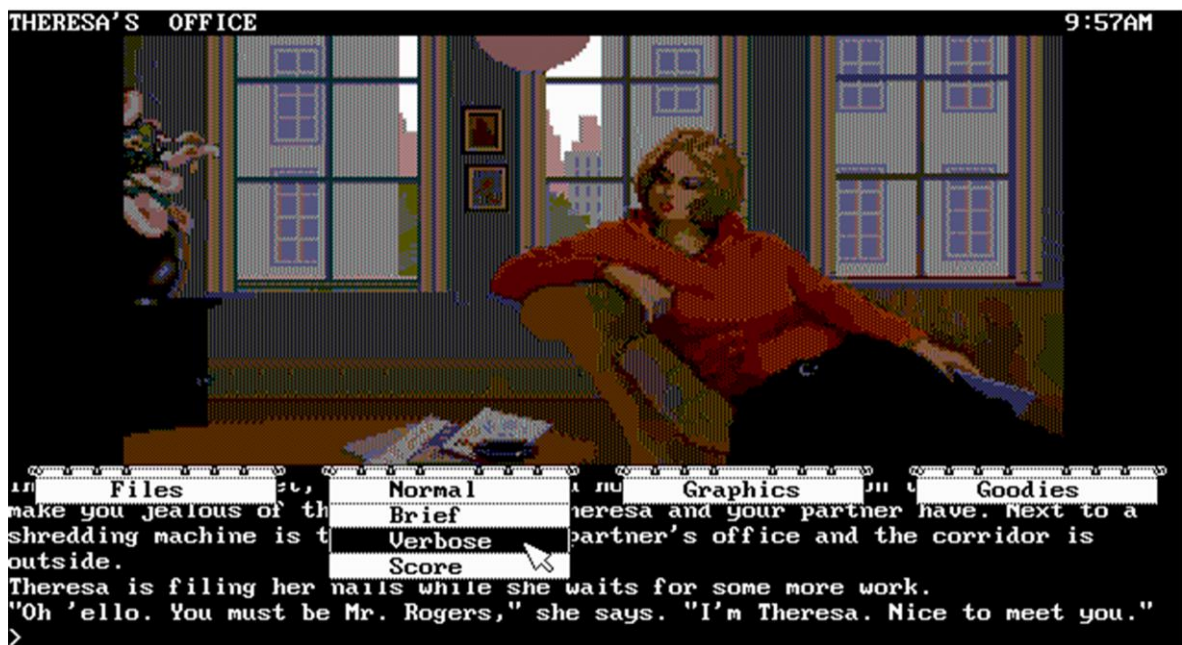
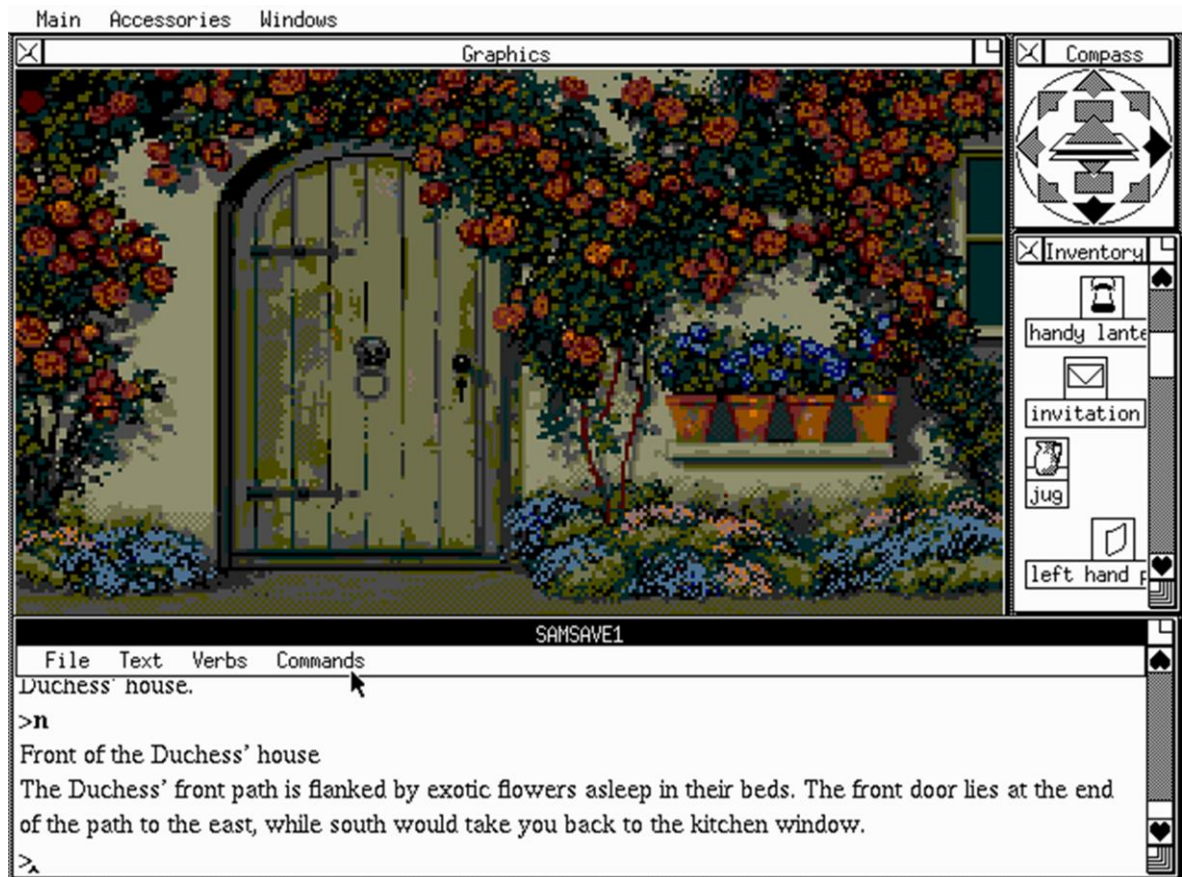
a rychlost vykreslení.

O to, že se výtvarná složka stala nedílnou součástí všech novel společnosti Magnetic Scrolls, se velkou měrou zasloužili zástupci distribuční společnosti Rainbird, která správně vytušila, že graficky orientované textové adventury se mohou stát dalším vývojovým krokem ve světě komerčně úspěšných titulů IF. Tohoto předsevzetí se společnost MS důsledně držela při tvorbě všech svých budoucích děl a razila do té doby nezvyklý přístup, že výtvarná složka IF by měla dílo doplňovat podobně jako knižní ilustrace, tedy působit na čtenáře spíše pocitově, než jako doslovná interpretace daného místa nebo prvku děje³¹.

³⁰ MONTFORT, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

³¹ Granade, Stephen. 2001b. „History of IF: Magnetic Scrolls“ About.com. July 26.

Mezi další úspěšná díla studia MS patří mimo jiné novela „The Guild of Thieves“ (1987, Rob Stegges a Geoff Quilley), která je jakýmsi duchovním pokračováním „The Pawn“. V ní se čtenář ujímá role bezvýznamného zlodějíčka dychtícího po bájném pokladu, jenž mu zaručí vysněné členství ve stejnojmenném zlodějském spolku. Hra opět disponovala množstvím ilustrovaných lokací a promyšleným herním světem, který potrápil nejednoho zkušeného dobrodruha. Některé z ilustrací navíc byly obohaceny o drobné animace, které



Obr. 11 – Ukázka doprovodných ilustrací k interaktivním novelám společnosti Magnetic Scrolls (shora: „Wonderland“, „Corruption“)

novele dodaly další netradiční rozměr a jasně ukázaly jisté výhody digitálního média oproti tomu klasickému - minimálně pokud jde o vizuální reprezentaci.

Významným dílem, a to nejen z hlediska zpracování, se stala interaktivní novela „Corruption“ (1988). Dílo je zajímavé svým zasazením do reálného prostředí, ve kterém se čtenář ocitá uprostřed špinavé korporátní hry, jejímž cílem je hlavního protagonistu zdiskreditovat a svalit na něj vinu za veškeré machinace vedení firmy. Čtenář má jen omezené množství času k nalezení důkazů a vodítek k očištění svého jména. Zcela v souladu s již zavedeným standardem společnosti je novela velmi obtížná a navíc se vyznačuje časově specifickými hádankami, kdy některé klíčové události probíhají nezávisle na přítomnosti samotného čtenáře. Je tedy možné některé z těchto situací zcela přehlédnout, což výhledově vede k neúspěšnému konci novely a nutnosti "rozehrát" novou partii. Předchozí slovní spojení není zcela náhodné, neboť dílo ze všeho nejvíc připomíná napínavou partii šachů s nemilosrdným a lstivým protihráčem.

Ilustrace tentokrát obstarali Alan Hunnisett a Richard Selby a jsou zcela v souladu se zasazením příběhu - charakterizují momentky a postavy, které čtenář potkává a mají osobitý, až filmový ráz.

Poslední a zároveň nejlepší IF z dílny MS se stala interaktivní novela „Wonderland“ (1990, David Bishop), založená na motivech známého díla Lewise Carrola, „Alice in Wonderland“³². Novela vyšla v nejnovější a zcela přepracované verzi původního překladatele pod označením Magnetic Windows, který nyní disponoval velmi pokročilým uživatelským rozhraním, ne nepodobným historickým verzím operačních systémů Windows nebo MacOS. Na virtuální ploše si čtenář mohl libovolně přeuspořádat všechny herní prvky, textovým popisem počínaje a konče interaktivní mapou či kompasem. Novela

³² Český poprvé vyšlo v roce 1970 pod názvem „Alenka v říši divů“

samozeřejmě obsahovala sadu dosud nejzdařilejších ilustrací z dílny MS a jejich podstatná část byla

animovaná. Ilustrace se snažily o realistické zpracování Carollova fantastického světa a oplývaly řadou památně vykreslených postav z původního románu, jakými jsou Mad Hatter nebo Queen of Hearts.

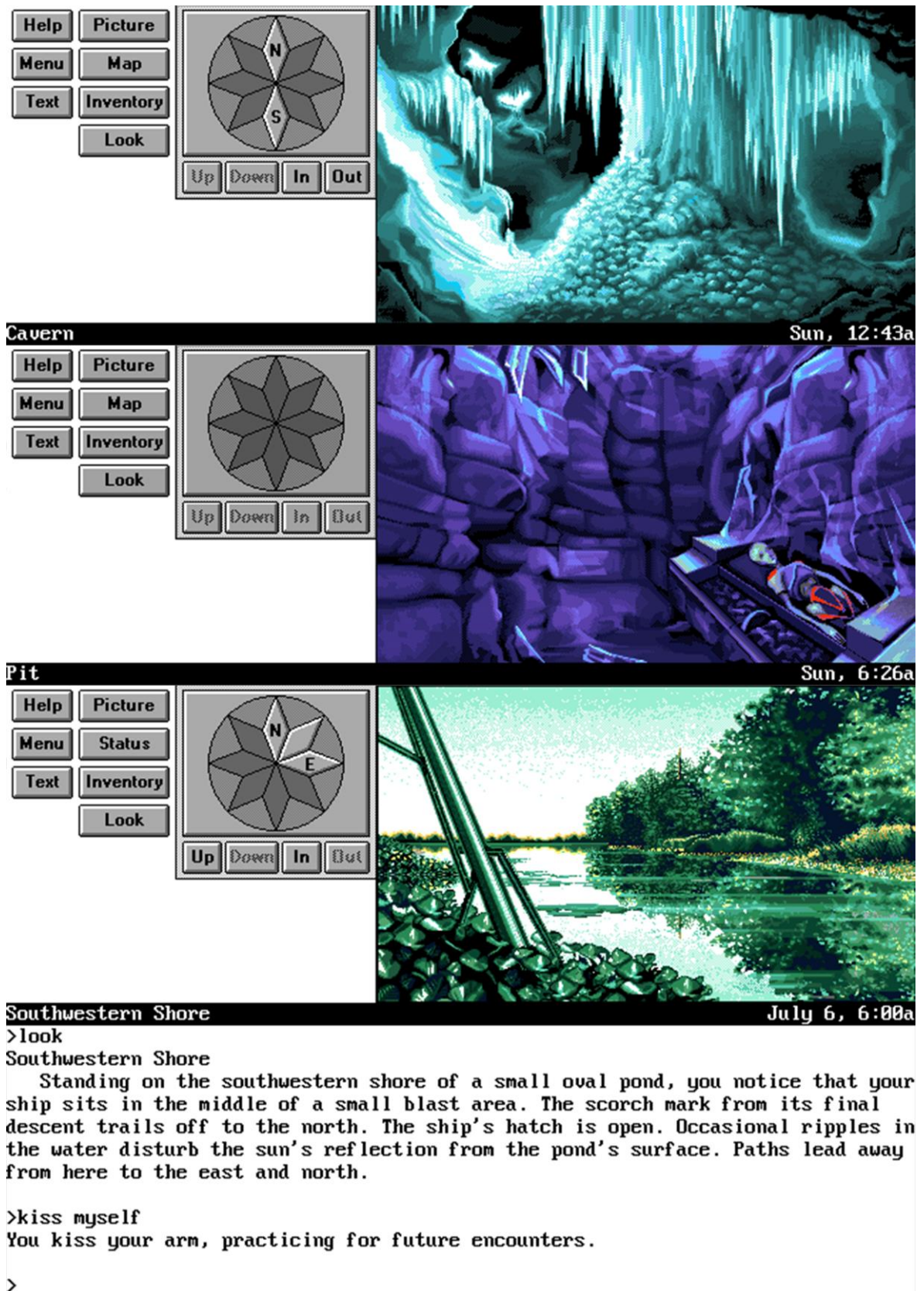
Hra ve své době sklidila zaslouženou chválu, ovšem její vývoj, tedy primárně investice do tvorby nového překladače, se ukázala být nad finanční síly studia - zvláště v době, která předznamenala konec éry komerčně úspěšné interaktivní fikce. V roce 1992 tedy společnost MS ukončila svou činnost a podobně jako její americký protějšek Infocom, se odebrala do hlubin počítačové historie.

Za pomyslnou labutí píseň celého odvětví tedy můžeme označit snahy studia Legend Entertainment, založeného v roce 1989 Bobem Batesem a Mike Verduem. Bates byl bývalým zaměstnancem Infocomu a jako takový patřil v oboru IF k těm nejpovolanějším. Na interaktivních novelách společnosti se podíleli jak veteráni žánru, tak i renomovaní spisovatelé science fiction. Díla LE se vyznačovala použitím nejmodernější formy pokročilého překladače, do jisté míry připomínající smolný počín studia MS.

K nejvýznamnějším dílům LE řadíme humorně fantaskní trilogii „Spellcasting“ (1990-1992), jejímž autorem byl Steven Meretzky, již zmiňovaný v souvislosti s tvorbou Infocomu a jednomyslně označovaný za jednoho z nejlepších autorů interaktivní fikce vůbec. Dále pak vážně pojatou novelu „TimeQuest“ (1991) z pera zakladatele společnosti, Boba Batese - příběhu o cestování časem a záchraně budoucnosti lidstva nápravou jistých historických milníků, jenž byly úmyslně pozměněny hlavním antagonistou příběhu. Čtenář se tak dostává do společnosti několika významných historických postav, jakými byli William Shakespeare, Winston Churchill nebo Kleopatra.

Dvojice novel „Frederik Pohl's Gateway“ a „Frederik Pohl's Gateway 2: Homeworld“ (1992 - 1993) završují kapitolu komerčně významné IF a jsou tedy definitivní tečkou za

překvapivě úspěšnou, byť krátkou historií zlaté éry interaktivní fikce na domácích počítačích.



Obr. 12 – Úkázka doprovodných ilustrací k interaktivní novele „Frederik Pohl's Gateway“ společnosti Legend Entertainment

Kostru příběhu obou novel tvoří pentalogie románů o mimozemské rase Heechee z pera Frederika Pohla, jednoho z nejvýznamnějších sci-fi spisovatelů všech dob. Interaktivní novely vyšly s Pohlovým oficiálním požehnáním a představují vrcholná díla žánru, ať po stránce příběhové, či vizuální. Novely využívají vylepšené verze vlastního překladače a kromě grafického zpracování množství herních lokací disponují také výpravnými animovanými úseky, které uživatele posouvají dál v ose příběhu.

3 SOUČASNOST A BUDOUCNOST IF

Konec zlaté epochy dějin IF rozdělil její příznivce na dva rozdílné tábory. Zatímco jedni tvrdí, podobně jako již zmíněný zakladatel ergodické literatury Espen Aarseth, že tento historický milník předznamenal konec celého žánru, jiní namítají, že naopak vedl ke vzniku nezávislé vývojářské scény a k většímu osvobození od zavedených konceptů žánru.

Žánrová díla vydaná po roce 1991 měla také tu výhodu, že na rozdíl od původních příběhů, vázaných na různé formy datových nosičů, mohla začít využívat postupně se rozvíjejícího fenoménu internetu, který žánr IF rozšířil o další generace věrných příznivců.

Přestože pojem nezávislá scéna odkazuje primárně na individuálně tvořené interaktivní novely od roku 1993 až po současnost³³, historickému vzestupu žánru již dříve pomohla také řada jednotlivých autorů, jakými byl i Will Crowther, tvůrce "Adventure". V těchto dobách bylo kódování výsadou nemnoha vyvolených, kteří měli to štěstí a mohli pracovat na "výkonných" superpočítačích, většinou tvořících součást vybavení některé vědecké nebo výzkumné laboratoře.

Změna nastává až v 80-tých letech s nástupem první generace domácích počítačů, která s sebou přinesla také vlnu rostoucího zájmu o programování a vývoj vlastních "aplikací". Díky poměrně snadné syntaxi a masivnímu rozšíření napříč všemi tehdejšími platformami, se základním stavebním pilířem mnoha amatérských děl stal programovací jazyk BASIC, u něhož začínali mnozí významní komerční autoři pozdější doby (např. Brian Moriarty z Infocomu).

³³ MONTFORT, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

BASIC se stal pouze jedním z mnoha nástrojů k tvorbě děl IF, mezi které v půlce 80-tých let patřily také dedikované programy určené pro individuální vývoj interaktivních novel. Řadíme mezi ně např. The Quill (1983) Graema Yeandla nebo Graphic Adventure Creator (1986) Seana Ellise, který, jak napovídá samotný název, umožnil v domácím prostředí vytvářet díla IF s velmi primitivní grafickou složkou.

S postupující dobou se i tyto tvůrčí nástroje stávaly dokonalejšími a mezi ty s nejdelší tradicí patří i dnes stále používaný TADS (The Text Adventure Development System), jehož první verzi vydal autor Michael Roberts již v roce 1987. TADS byl zároveň prvním systémem, který běžnému nadšenci - samozřejmě s patřičnými znalostmi - umožnil vytvořit díla IF na úrovni komerčně úspěšných počinů tehdejší doby, a to pouze za využití již relativně snadno dostupných domácích počítačů a s téměř nulovým rozpočtem.

Jednoznačně nejpoužívanějším systémem pro tvorbu IF v současnosti je INFORM, vytvořený Grahamem Nelsonem v roce 1993. Jeho základem je procedurální, objektově orientovaný programovací jazyk, zatímco výsledné dílo využívá formát Z-machine, který je zcela nezávislý na použité platformě a také zpětně kompatibilní s překladačem legendární společnosti Infocom (odtud také vychází více než nápadná podobnost jmen obou systémů).

Nelson je také jedním z největších propagátorů IF v současnosti a také iniciátorem mnoha jubilejních soutěží, při kterých řady příznivců žánru vybírají ta nejlepší díla. Ty se v posledních několika letech snaží o propojení původního konceptu textové interakce s dalšími příbuznými mechanismy, jakými jsou například hypertextové fikce.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 EXPLIKACE A NÁVRH ŘEŠENÍ

Myšlenka, která mě přivedla ke konceptu praktické části mé diplomové práce, se zrodila s plným vědomím faktu, že IF pro běžného čtenáře není snadno uchopitelným fenoménem, a jako taková stojí na okraji zájmu čtenářské obce.

Mým původním záměrem bylo tímto projektem navázat na předchozí bakalářskou práci, ve které jsem vypracoval sadu ilustrací ke klasickému dílu vědeckofantastické literatury. Ovšem inspirován příběhy interaktivní fikce a myšlenkou využití moderních technologií k utvoření nové formy digitálního narativa, jsem se rozhodl pro vypracování elektronické sbírky ilustrovaných povídek s přidanými multimediálními prvky.

Úvaha o přeměně klasické ilustrované povídky do digitální podoby rozšířené o jistou formu multimediálního obsahu není sice zcela ojedinělá, ale věřím, že mé zpracování do určité míry naváže na ducha vrcholných děl IF. Ne snad stejnou mírou interaktivity ze strany čtenáře, ale přinejmenším jemnou iluzí světa, který žije a dýchá i v čtenářově nepřítomnosti.

Podobně jako IF zkoumá nové prvky a mechanismy pro obohacení čtenářského prožitku, i tato praktická práce čtenáři přináší některé zajímavé prvky zcela logicky se vymykající možnostem klasické tištěné knihy.

Sbírka pracuje s myšlenkou prostředí knihy jako se zdánlivě živoucím světem, který čtenáře dokáže překvapit prvkem náhody, pohybu/animace či zvuku.

Má představa zároveň počítala se snadným a neomezeným přístupem k hotovému dílu. Z tohoto důvodu jsem k implementaci zvolil webové prostředí a rozhodl jsem se sbírku realizovat jako webovou stránku za použití technologií HTML5 a CSS3, přičemž větší část kódování a animací vznikala v prostředí již zrušené aplikace Edge Animate od společnosti Adobe. Tato aplikace umožňuje tvořit webové prezentace s bohatou vizuální

paletou prvků, které jsou zároveň poměrně snadno editovatelné i mimo samotnou aplikaci, neboť Edge při své činnosti pracuje také s programovacím jazykem JavaScript.

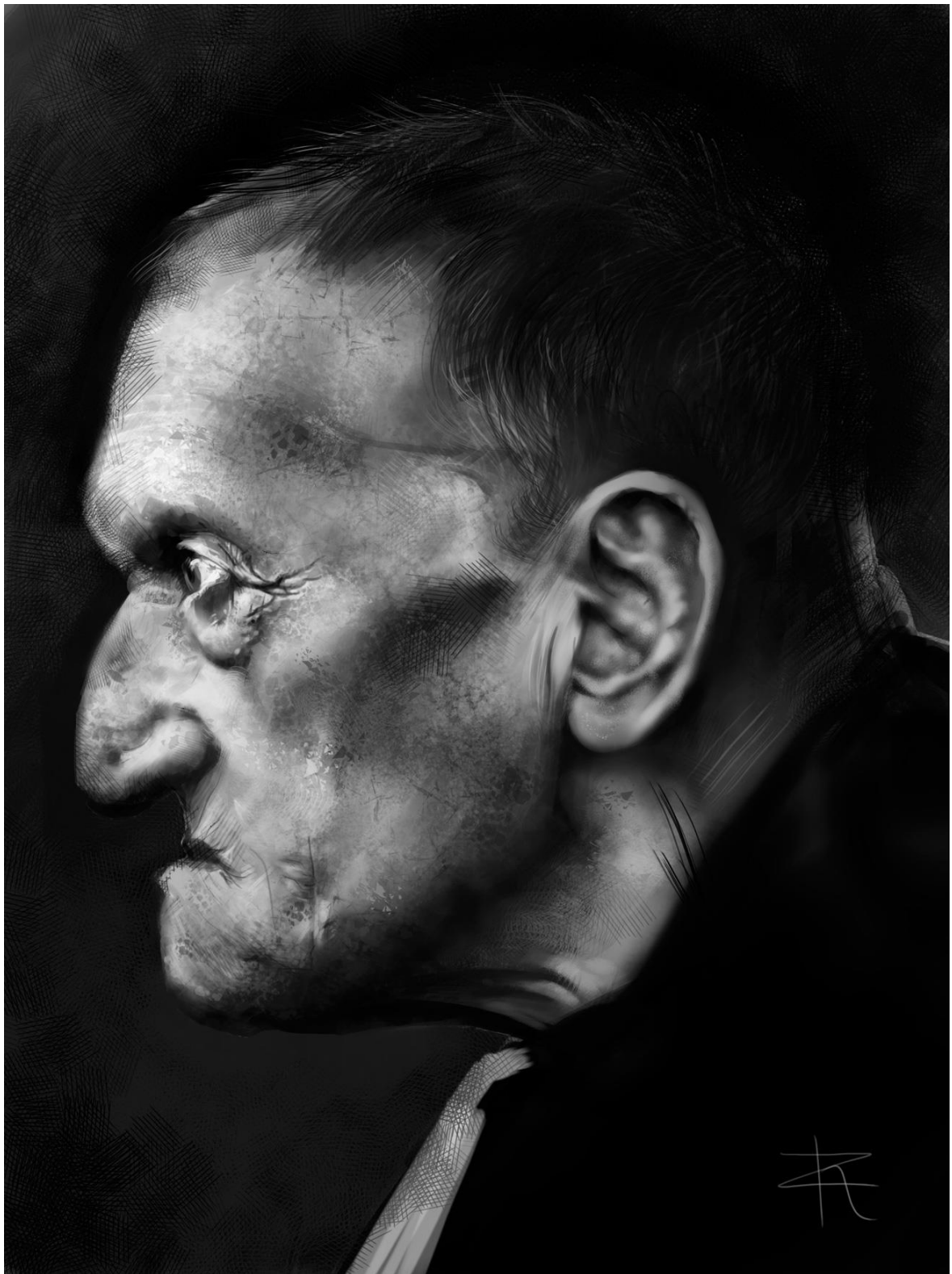
Interakce s dílem probíhá následovně: čtenář na úvodní obrazovce vybere jednu ze třech zpracovaných povídek a vzápětí již listuje zvoleným příběhem. Prostředí a text povídky se mění v závislosti na interakci čtenáře a jeho pozici v samotném příběhu, zatímco na předem stanovaných místech jsou situovány subtilně animované ilustrace.

Vzhledem k široké škále použitých technologií je ke správnému prohlížení tohoto díla zapotřebí dostatečného výkonu uživatelského počítače, jakožto i aktuálních verzí některého ze zavedených prohlížečů. Výsledný vizuální dojem je ovlivněn i dalšími technologickými aspekty (např. rozlišením obrazovky), ale vzhledem k nespočetnému množství uživatelských konfigurací a k samotnému principu webového rozhraní, je zcela nemožné zaručit každému čtenáři zcela totožný obrazový prožitek. Přesto doufám, že se mi výslednou elektronickou publikací podařilo odladit pro co největší množství možných uživatelských scénářů.

Na tento projekt bych rád navázal i v komerční sféře, neboť jsem přesvědčený, že jeho potenciál v digitálním věku dokáže oslovit nejednoho náruživého čtenáře. Konceptu je možné využít například jako propagační akce u příležitosti vydání klasické ilustrované knihy, jejíž vybraná část může být vypracována v digitální podobě. Tímto poskytne případným zájemcům nejen malou „ochutnávku“ celého díla ale také možnost prožít příběh ve zcela jiném rozměru, než jsou zvyklí.

Rád bych tedy tímto způsobem oba světy propojil – nikoliv usiloval o překonání nepřekonatelného.







ZÁVĚR

Interaktivní fikce neprávem patří mezi již pozapomenuté žánry počítačové historie. V období největší slávy se jednalo o komerčně úspěšnou odnož počítačových her, vycházejících z literárních základů, později také obohacenou o doprovodnou výtvarnou složku.

V relativně krátkém, ale významném období vzestupu osobních počítačů, sloužila interaktivní fikce jako hnací motor rozvoje a prodejnosti celého technologického odvětví, neboť její komerční potenciál zcela zastínil jakékoliv jiné dostupné aplikace této doby. Tento historický úspěch se dá snadno pochopit, když uvážíme, že původní díla interaktivní fikce pracovala pouze s textem, a tedy nepotřebovala žádné grafické vymoženosti, v daném období technologický těžko realizovatelné. Jednalo se tedy o poměrně snadný způsob jak oslovit množství uživatelů napříč různými platformami a docílit tak finančního úspěchu jak samotných autorů, tak i zastupujících distribučních společností.

První část této práce se snaží identifikovat základní koncept interaktivní fikce jako takové - její teoretické prameny a literární předlohy. Pojednává o elektronické literatuře, o kybertextech a o samotném významu interaktivní fikce, jakožto díla, které po čtenáři vyžaduje jistou míru interaktivity.

Práce dále pojednává o literární hádance, jakožto předloze pro základní stavební mechanismus interaktivní fikce a o rozdílech mezi čtenářem a uživatelem - kde čtenář je většinou pouhým "pozorovatelem", zatímco uživatel s herním/literárním světem určitým způsobem komunikuje, a tedy mění průběh i samotné kulisy děje.

V další kapitole je na názorném příkladu vysvětlen koncept interakce mezi uživatelem a dílem interaktivní fikce, stejně jako klíčová role "překladače", tedy programu, který interpretuje a zprostředkovává komunikaci mezi oběma "světy".

Část pojednávající o reálných literárních předchůdcích žánru IF slouží zároveň jako úvod do praktické části této práce, která na vybraných příkladech ukazuje typické prvky žánru a předkládá čtenáři možnost nejen sledovat vývoj samotné IF, ale také porovnat její nejvýznamnější zástupce s klasickými literárními díly. Tito literární předchůdci jsou důkazem touhy po interaktivitě a ozvláštnění čtenářského a autorského prožitku, ať už se jedná o literární stroje Ramona Llulla, nebo Raymonda Queneaua, či o přímého předchůdce počítačové interaktivní fikce - tzv. herní knihy.

Ve zbytku praktické části jsou chronologicky popsána všechna významnější díla počítačové IF, od jednoduchých, plně textových her ve stylu původní „Adventure“, přes stěžejní žánrová díla jakými jsou „Trinity“ či „Mindwheel“. Tyto se vyznačují vyříbenou prózou a hlubšími náměty, které snesou srovnání s obdobnými počiny čistě literárními. V tomto zlatém období komerční IF také zaznamenáváme díla, která vznikají v přímé spolupráci s renomovanými spisovateli, čímž se smazává poslední pomyslná bariéra mezi klasickou literaturou a interaktivní fikcí.

Pádu celého odvětví na začátku 90-tých let paradoxně předchází poslední významný milník žánru, tedy přidání výtvarné složky do konceptu díla interaktivní fikce, což můžeme vnímat jako analogii ilustrované knihy. Tento významný prvek již bohužel nemohl upadající žánr nikterak pozvednout, neboť s technologickým pokrokem domácích počítačů přišel také hlad uživatelů po primárně graficky založených titulech, které již stály u zrodu zcela jiných žánru, nemajících s IF nic společného.

V poslední kapitole praktické části jsou rozebrány současné tendence na poli IF a případná budoucnost celého odvětví - nyní již bohužel po nějakou dobu na okraji zájmu nezasvěcené části čtenářské společnosti.

Je tedy možné uvažovat v rovině, že IF byla zrozena z omezených možností historických počítačů, a že jejich technologický vývoj, kterému IF do značné míry pomohla, stál o nemnoho let později za úpadkem celého žánru. Nezbyvá také než si postesknout nad

koncem komerčně vyvíjené IF v době, kdy grafické možnosti počítačů již dosáhly takové úrovně, že by vývojářským studiím umožnily neomezenou paletu výtvarných projevů a aspektů, vycházejících z digitální podstaty média. Tyto přidané prvky mohly dále obohatit svět interaktivní fikce a zdůraznit rozdíly mezi touto formou a klasickým literárním dílem.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, c1997. ISBN 0801855799.

ENSSLIN, Astrid. *Literary gaming*. 2014. ISBN 0262027151.

HAYLES, Katherine. *Electronic literature: new horizons for the literary*. Notre Dame, Ind.: University of Notre Dame, c2008. ISBN 0268030855.

LUKEŠOVÁ, Anna. Čtenář – čtenář-autor – uživatel? In: *Kniha, filmový pás, internet*. Praha, 2012, s. 162-172. ISBN 978-80-85778-84-7.

MONTFORT, Nick. *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005. ISBN 0262633183.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. ISBN 0262631873.

NELSON, Graham. *The Inform designer's manual*. 4th ed. St. Charles, Ill: Interactive Fiction Library, 2001. ISBN 0971311900.

REED, Aaron. *Creating interactive fiction with Inform 7*. Boston, MA: Course Technology, Cengage Learning, c2011. ISBN 1435455061.

THEODOR HOLM NELSON. *Literary machines: the report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrow's intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom*. Ed. 87.1. Swarthmore, Pa: Theodor H. Nelson, 1987. ISBN 0893470554.

Elektronické zdroje

Heslo „Fiction“. In: *Oxford Dictionaries* [online]. [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fiction>

Heslo „Narrative“. In: *Oxford Dictionaries* [online]. [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/narrative>

Anthony J. Niesz , and Norman N. Holland, "Interactive Fiction," *Critical Inquiry* 11, no. 1 (Sep., 1984): 110-129.

GENTRY, Michael S. 1998, „Anchorhead“, computer program

Granade, Stephen. 2001b. „History of IF: Magnetic Scrolls“ About.com. July 26.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

IF	Interaktivní fikce
CYOA	Choose Your Own Adventure
RPG	Role Playing Game
NPC	Non Player Character
HGTTG	Hitchhiker's Guide to the Galaxy
LE	Legend Entertainment
MS	Magnetic Scrolls

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 - Yi benyi fulu zuanshu (“Původní význam knihy proměn s komentáři”), Hu Yigui (1247-1314), dynastie Yuan (1271-1368)

Obr. 2 - Ars Brevis, Biblioteca El Escorial, Madrid Ms. f.IV.12 folio 4r. digitální reprodukce, Raimundus-Lullus-Institut, Freiburg

Obr. 3 – Dvě rozdílná vydání „Cent mille milliards de poèmes“ od Raymonda Queneaua

Obr. 4 – Zadní strana knihy „The Mystery of Chimney Rock“, z edice „Choose Your Own Adventure“, vydáno v nakladatelství Bantam Books v roce 1980

Obr. 5 – Přebal prvního vydání hry „Zork“ pro počítače TSR-80

Obr. 6 – Ukázka uživatelského rozhraní samotné aplikace (shora: na počítači TRS-80, na počítači Amiga)

Obr. 7 – Propagační fotografie k „feelies“ od společnosti Infocom (shora: „Infidel“, „Lurking Horror“ a „Wishbringer“)

Obr. 8 – Přebal textové adventury „Hobbit“ ve verzi pro počítač Commodore 64

Obr. 9 – Ukázka doprovodných ilustrací k IF „Hobbit“ na dvou rozdílných platformách (shora: na počítači IBM PC, na počítači BBC Micro)

Obr. 10 – Přebal elektronické novely „Mindwheel“

Obr. 11 – Ukázka doprovodných ilustrací k interaktivním novelám společnosti Magnetic Scrolls (shora: „Wonderland“, „Corruption“)

Obr. 12 – Ukázka doprovodných ilustrací k interaktivní novele „Frederik Pohl’s Gateway“ společnosti Legend Entertainment