

Vývoj kamerové perspektivy ve videoherní sérii Resident Evil

BcA Matěj Hrudíčka

Diplomová práce
2024

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Matěj Hrudíčka
Osobní číslo:	K21263
Studijní program:	N0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Režie a scenáristika
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Vývoj kamerové perspektivy ve videoherní sérii Resident Evil 2. Praktická část: Režie audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo režie souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo scénář v rozsahu nad 70 stran, nebo dva scénáře v rozsahu 20-30 stran. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální "Zadání DP/BP" včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované "Zadání DP/BP" se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Režie audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 2) Režie souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. 3) Scénář v rozsahu nad 70 stran, nebo dva scénáře v rozsahu 20-30 stran. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2). b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3). c) Anotace (var. 1, 2, 3). d) Technický scénář (var. 1). e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV. Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené "Bakalářská / Magisterská práce" uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše. 2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací. 3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce 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 e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam doporučené literatury:

ANIEL, Alex. *Itchy, Tasty: An Unofficial History of Resident Evil*. Unbound, 2022. ISBN 978-18-0018-212-7.
EL KANAFI, Mehdi; COURCIER, Nicolas. *Resident Evil: Of Zombies And Men*. Third Editions, 2021. ISBN 978-23-7784-267-4.
BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.
Resident Evil [PC]. Capcom, 2002.
Resident Evil VII: Biohazard [PlayStation 4]. Capcom, 2017.
Resident Evil 2 [PlayStation 4]. Capcom, 2019.
KLÍMKOVÁ, Kateřina. *Analýza remaku a remasteru v digitálních hrách* [online]. Brno, 2023. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Vojtěch VANĚK.

Vedoucí teoretické části: **doc. Mgr. MgA. Jan Gogola**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **doc. Mgr. MgA. Jan Gogola**
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2023**

Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 14.5.2024

Jméno a příjmení studenta: Matěj Hrdlička

podpis studenta

ABSTRAKT

Tato práce se zabývá vývojem kamerové perspektivy ve videoherní sérii Resident Evil, která je zkoumána na třech dílech série. Analyzuje stylistické prvky typické pro každé kamerové řešení. Porovnáním zjišťuje hlavní klady a zápory každého řešení, jak vizuální zpracování her ovlivňuje budování napětí a překvapení a jak hráči komunikuje důležité informace.

Klíčová slova: videohra, Resident Evil, kamera, perspektiva, survival horor, Capcom

ABSTRACT

This master's thesis deals with the evolution of camera perspective in the videogame series Resident Evil, researched on three games from the franchise. It analyzes stylistic elements typical for each camera style and compared them to deduct the pros and cons of each solution, how videogame visuals affect the building of tension and surprise and how they communicate vital information to the player.

Keywords: videogame, Resident Evil, cinematography, perspective, survival horror, Capcom

Chtěl bych poděkovat svým rodičům, kteří mě podporovali v mém bláznivém snu studovat film. Zároveň mě, ať už vědomě nebo v blaženém nevědomí, nechali nahlédnout do filmů a videoher mnohem temnějších, než by distributoři na můj věk doporučovali, jejichž nepředvídatelné stíny se staly mou životní inspirací. Také chci poděkovat Janu Gogolovi ml. za vedení práce vyzývající k novému přemýšlení o zdánlivě známém a za neutuchající inspirativní podporu po celou dobu studia.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 KAMERA VE VIDEOHRÁCH	12
1.1 KAMERA V 2D VIDEOHRÁCH.....	12
1.2 POHLED PRVNÍ OSOBY (FIRST PERSON)	13
1.3 HRÁČEM OVLÁDANÝ POHLED TŘETÍ OSOBY (THIRD PERSON)	15
2 HISTORIE SÉRIE RESIDENT EVIL	17
2.1 POČÁTKY SURVIVAL HORORU V <i>RESIDENT EVIL I</i>	17
2.2 AKČNÍ PROMĚNA V <i>RESIDENT EVIL 4</i>	18
2.3 NÁVRAT HORORU V <i>RESIDENT EVIL VII</i>	20
II PRAKTICKÁ ČÁST	22
3 ANALÝZA KAMEROVÝCH PERSPEKTIV	23
3.1 <i>RESIDENT EVIL</i> (2002)	23
3.1.1 Předznamenání nebezpečí	24
3.1.2 Skrývání nebezpečí	26
3.1.3 Falešné vodítko	28
3.1.4 Vodítka k hádankám	31
3.1.5 Problémy statické kamery	34
3.1.6 Odkaz statické kamery	36
3.2 <i>RESIDENT EVIL VII: BIOHAZARD</i> (2017).....	37
3.2.1 Imerze.....	39
3.2.2 Klaustrofobie a překvapení	42
3.2.3 Found footage stylizace.....	44
3.2.4 Problémy kamery z pohledu první osoby.....	47
3.2.5 Odkaz kamery z pohledu první osoby.....	48
3.3 <i>RESIDENT EVIL 2 REMAKE</i> (2019).....	50
3.3.1 Skrývání nebezpečí	51
3.3.2 Vedení pozornosti	53
3.3.3 Napětí a nejistota.....	55
3.3.4 Zvuky paniky	57
3.3.5 Tanec nemrtvých.....	58
3.3.6 Problémy OTS kamery.....	59
3.3.7 Odkaz OTS kamery.....	60
ZÁVĚR	63
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	65
SEZNAM CITOVANÝCH VIDEOHER A FILMŮ	66
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	69
SEZNAM OBRÁZKŮ	70

ÚVOD

Mé první setkání se sérií *Resident Evil* se mi asi nikdy nevymaže z paměti, protože k němu došlo mnohem dřív, než věkové hodnocení na obalu doporučovalo. Ve svých osmi letech jsem znal sérii jen z doslechu a trailerů na chystanou filmovou adaptaci. Když si ale kamarádův otec pořídil třetí díl *Resident Evil 3: Nemesis*, oba jsme věděli, že to musíme vidět. Už úvodní filmová cutscéna se zkázou fiktivního města Raccoon City stačila k tomu, aby naše stále se vyvíjející mozky zažily pořádný šok. Když ji vystřídal samotná hra, bylo to i přes výrazný pokles grafické kvality mnohem horší. Teď už totiž nestačilo odvrátit zrak a zacpat si uši. Jestli jsme se chtěli dostat dál, museli jsme pohlédnout strachu přímo do očí a pomoci hrdince Jill Valentine utéct před zdánlivě nekonečnými a všudypřítomnými hordami zombie, což se s hrůzou roztřesenýma rukama ukázalo jako nepřekonatelný problém. Tehdy jsem se nedostal přes úvodní setkání s titulním antagonistou v prvních minutách hry, ale *Resident Evil* mě ještě několik měsíců pronásledoval v nočních můrách plných polorozpadlých nemrtvých a nezastavitelného třímetrového mutanta.

Trvalo víc než deset let, než jsem se odvážil znovu zavítat do světa *Resident Evil*, vyzbrojený mnohaletou zálibou v hororových filmech a hrách. Nezměnil jsem se jen já, ale i série samotná. Cílem *Resident Evil 4* nebylo ani tak děsit a napínat, jako spíš bavit a rozproudit krev akční hratelností. Hrůzu z dětství vystřídalo nadšení při každém povedeném zásahu do hlavy a úspěšném úhybném manévru. Už jsem se nemusel domýšlet, co na mě vyskočí zpoza herní kamery, naopak jsem byl dokonale sehraný s pohyby a pohledem protagonisty Leona Kennedyho. Musel jsem se ale ptát, do jaké míry byl nový zážitek způsoben jen mým dospěním a do jaké míry za to mohla změna hratelnosti a vizuálu hry?

Netrvalo dlouho od mého opětovného shledání se sérií a byl jsem nucen si tu samou otázku položit znovu s vydáním *Resident Evil VII: Biohazard*, jenž s další změnou vizuálu do pohledu první osoby navrátil hororové kořeny série a v mnohém i předčil děsivost prvních titulů. Série japonské herní společnosti Capcom prošla dvěma výraznými transformacemi, díky nimž si dokázala udržet úspěch po dobu téměř třiceti let. I přes postupné kolísání na hranici mezi hororem a akčním žánrem dokázali její vývojáři v každém ze tří vizuálních stylů vybudovat děsivou atmosféru a pocity nejistoty, zoufalství i triumfu nad nebezpečnými monstry.

Jak je ale možné, že si i přes tak zásadní změny udržela svou identitu a většinu fanouškovské základny? Právě to zkoumám ve své diplomové práci. Zajímá mě, jak proměny kamerových

stylů v průběhu série ovlivnily její hratelnost a především práci s hororovými prvky. Každý vizuální styl nabízí jiný způsob komunikace s hráčem a jeho interakce s herním světem. Mými výzkumnými otázkami tedy bude, jak každý ze stylů předává nové informace hráči, ale stejně tak jak mu informace zatajuje pro budování napětí a překvapení? Jak ovlivňuje změna kamerové perspektivy samotnou hratelnost a design prostředí? Zároveň mě zajímá, jaké jsou hlavní klady a zápory každého kamerového stylu? Tyto otázky budu zkoumat na třech hrách ze série *Resident Evil*, z nichž každá spadá do jiného stylu kamery: statická kamera z pohledu třetí osoby, kamera přes rameno z pohledu třetí osoby a kamera z pohledu první osoby.

Předpokládám, že objevím způsoby práce s audiovizuální stránkou specifické pro tyto styly kamery. Postupy budování děsivých momentů používané u statické kamery nejspíš nebudou fungovat u her, které nabízí kontrolu nad hráčovým pohledem, a proto si budou muset pomoci jinými stylistickými prvky. Mým cílem je popsat tyto prvky pro vedení emoce a pozornosti hráče, srovnat jejich klady a zápory napříč hrami a na příkladech předvést jejich konkrétní využití. I přes postupné nahrazování v průběhu historie série a videoher obecně najdeme v současném herním průmyslu mnoho příkladů všech tří kamerových stylů a jejich hybridů. Proto si myslím, že jde o téma důležité nejen kvůli pohledu na vývoj v minulosti, ale i kvůli možné inspiraci pro současné a budoucí videohry, zvláště ty v žánru survival horroru.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KAMERA VE VIDEOHRÁCH

Úhel kamery je první věc, které si hráč všimne po zapnutí hry. Od první sekundy hry dává hráči informace o prostředí, o protagonistovi, jehož bude ovládat, o vizuálním zpracování a velice často i o žánru a o hratelnosti. Pokud před sebou vidíme protagonistovy ruce držící zbraň, můžeme očekávat, že půjde o střílečku z pohledu první osoby (first person shooter neboli FPS), v níž uvidíme akci z co největší blízký. Pokud se díváme z ptačí perspektivy na těžko rozeznatelné postavy v mravenčí velikosti, hrajeme nejspíš strategii, kde půjde o ovládání většího množství postav v bitvách nebo budování města. Kamerové perspektivy tedy neslouží jen k informačnímu a emocionálnímu účelu, jak je můžeme znát z malby, fotografie a filmu, ale dostávají nový hmatatelný rozměr: určují naši interakci s herním světem.

Na rozdíl od filmu jde samozřejmě o kameru virtuální, fungující mimo prostorová a finanční omezení skutečného světa. V mnoha případech jsou výhody a nevýhody různých kamerových úhlů ve videohrách přesným opakem filmové produkce. Natočit větší část filmu z ptačí perspektivy bylo až do rozšíření kamerových dronů velice nákladné a technicky složité, zatímco ve hrách může podobná kamerová perspektiva pomoci omezit kvalitu vykreslovaných modelů a textur. Film z pohledu první osoby potřebuje herce a kameramana v jednom a naráží na spoustu prostorových problémů, ale hra z pohledu první osoby nemusí vůbec řešit složité animování pohybu postavy. Na druhou stranu ruční kamera, často využívaná v nízkorozpočtové filmové produkci kvůli flexibilitě a rychlé změně úhlů, musí být ve videohrách kvůli své nepravidelnosti složitě imitována.

I přes zdánlivé výhody oproti filmové kameře se musela i ta herní často přizpůsobovat vlastním omezením. Až zhruba do přelomu tisíciletí byly tyto volby silně ovlivněny technickými limity rychle se vyvíjejícího uměleckého média.

1.1 Kamera v 2D videohrách

Velkou část své rané historie se musely videohry spoléhat na 2D grafiku a různé variace statické kamery. Například ve slavné hře *Pac-Man* představuje to, co hráč vidí na obrazovce, celý herní svět. Pozdější scrollování prostředí kolem postavy umožnilo větší levely a rychlejší hratelnost, jako například ve svižné plošinovce *Sonic the Hedgehog* (1991).

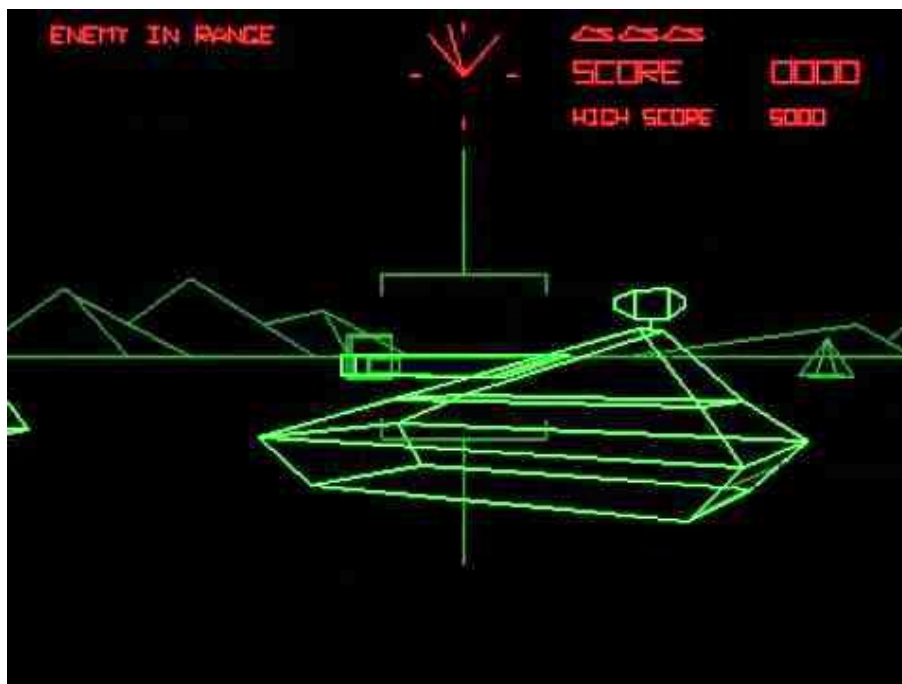


Obrázek 1 - *Sonic the Hedgehog*

Již v této době se ustanovily úhly kamery dodnes spojené s určitými herními žánry. Plošinovky využívaly vzdálený pohled ze strany a scrollování prostředí, což dovolovalo plynulou hratelnost a snadnou orientaci v několika patrech herního prostoru. Závodní hry často volily pohled z kokpitu nebo zpoza auta a scrollování silnice seshora dolů, čímž imitovaly třetí rozměr skutečného závodu. Point-and-click adventury, založené na logických hádankách a interakci s detailním prostředím, nevyžadovaly rychlou odezvu. Proto používaly statickou kameru zobrazující celou scénu a mezi místnostmi přecházeli stříhem. Víc než filmové záběrování připomínaly tyto hry divadelní scénu, kde hráč sledoval dění z neměnné perspektivy a mohl pouze ovládat postavu na digitálním jevišti.

1.2 Pohled první osoby (first person)

S pohledem první osoby ve 3D prostoru experimentovali někteří vývojáři už od počátku osmdesátých let, ale trvalo ještě dlouhou dobu, než se dokázali vypořádat z technickými nároky a dosáhnout plynulé hratelnosti. Tehdejší počítače, herní konzole a arkády neměly dostatečnou výpočetní sílu na vykreslení komplexního 3D prostředí na hratelné snímkové frekvenci. Aby hra *Battlezone* (1980) dokázala zachytit bitvy tanků z prvního pohledu v 3D prostoru, museli vývojáři zvolit velice jednoduché tvary bez textur a v neidentifikovatelné černé prázdnotě. Proto byla tato perspektiva ve svých raných podobách používána hlavně v žánrech, které ji přímo vyžadovaly, jako letecké simulátory, nebo které nevyžadovaly rychlé reakce hráče v reálném čase, jako tahové RPG (role-playing game neboli hra na hrdiny).



Obrázek 2 - *Battlezone*

Revoluci v 3D grafice a hratelnosti přinesla střílečka *DOOM*, když v roce 1993 postavila základy žánru first person shooter (FPS). Přesto technicky nešlo o plně 3D hru, ale spíš o sérii velice vynalézavých triků vytvářejících dojem 3D prostoru. Nepřátelé, předměty k interakci i protagonistovy zbraně byly složeny z 2D spritů. Trvalo ještě několik let, než mohli hráči procházet plně 3D prostředí ve střílečce *Quake* (1996) a přechod do třetího rozměru dal jasnou trajektorii dalšímu vývoji herního průmyslu.

S vývojem nového žánru a perspektivy se objevovaly i rozdílné přístupy k pohledu první osoby. *DOOM* a jeho následovníci omezili fyzickou stránku protagonisty jen na 2D podobiznu v uživatelském rozhraní a zbraň trčící se spodní hrany obrazovky. Většina dalších FPS her se vydala tímto směrem a přítomnost postavy ponechala v páru rukou držících zbraň a nevysvětlitelně levitujících nad zemí. Některé hry se však pokusily o výraznější propojení hráčovy perspektivy s tělem protagonisty. Hra *Trespasser* (1998) na motivy filmové série *Jurský park* umožnila hráči vidět většinu těla protagonistky a zároveň přímo ovládat její ruku při soubojích a interakci s prostředím (obr. 1). Tento design vedl k poměrně neohrabané a často nechtěně vtipné hratelnosti, kdy musel hráč bojovat nejen s hladovými dinosaury, ale i s vlastními končetinami. Animování celého těla protagonisty nebylo příliš populární, protože jeho autenticita byla vykoupena náročnou optimalizací animací. Ty musely být upraveny vzhledem k pozici kamery, kterou by mohly příliš expresivní pohyby snadno překrýt, i k načasování pohybů, jejichž přirozená délka nesměla příliš prodlužovat odezvu

hráčových pokynů. I přesto se toto řešení objevovalo dál například v sérii *Call of Juarez*, zatímco hry jako *Surgeon Simulator* založily celou svou náplň na komice neohrabané interakce.



Obrázek 3 - *Trespasser*

1.3 Hráčem ovládaný pohled třetí osoby (third person)

Spolu s rozvojem FPS her přišla i další kamerová perspektiva, pohled třetí osoby neboli third person. Herní kamera sleduje tělo protagonisty a mění směr podle jeho pohybu, nebo podle ovládání samotného hráče. Přejít do nové dimenze však nebyl tak snadný, jak se zprvu zdálo. I po překonání technických omezení se museli vývojáři vypořádat se změnou hrátelnosti. Kamera už nebyla statická, prostředí bylo mnohem komplexnější a s tím i pohyb v něm. Mnoho úspěšných sérií z 2D éry při přechodu do 3D narazilo na nezkušenost vývojářů s novým ovládáním, nutnost omezení snímkové frekvence nebo nemožnost dosáhnout stejné grafické kvality s 3D polygony.

Nový subžánr third person shooter (TPS) neměl tak jednoznačný základ, jako FPS. Hry postupně experimentovaly s tím, kam umístit kameru a jakým způsobem hráči dovolit střílet na protivníky. Série *Grand Theft Auto* nabídla od třetího dílu zásadní rozdíl podle toho, na jaké platformě ji hráč hrál. Na konzolích s ovladačem hra používala automatické míření, které mušku protagonisty nasměrovalo k nejbližšímu cíli, zatímco na počítači s myší a klávesnicí mohl hráč manuálně ovládat směr střelby pomocí terče nad postavou. V *Metal Gear Solid 2* (2000) byla kamera většinu hry daná prostředím, ale při míření se přepnula do pohledu první osoby a byla plně ovladatelná hráčem. Až *Resident Evil 4* na dlouhou dobu ustálil podobu TPS s bližším pohledem přes rameno postavy neboli over the shoulder (OTS).

Série *Gears of War* k tomuto stylu kamery přidala mechaniku skrývání se za překážkami, a tak vznikla šablona moderních TPS her využívána až dodnes.



Obrázek 4 - OTS kamera v *Resident Evil 4*

2 HISTORIE SÉRIE RESIDENT EVIL

Série *Resident Evil*, v Japonsku známá pod názvem *Biohazard*, se do dějin videoher poprvé zapsala v roce 1996, kdy společnost Capcom vydala její první díl na konzoli PlayStation 1. Hra se dočkala okamžitého úspěchu a jen do konce roku 1997 prodala 4 miliony kopií a vydělala přes 200 milionů dolarů. Jejím největším přínosem však bylo položení základů žánru survival horroru a vytvoření šablony pro desítky her následujících v jejích šlépějích.

Série čítající do roku 2023 třicet titulů se stala nejúspěšnější značkou Capcomu a do července 2023 prodala 146 milionů kopií. Za svou bezmála třicetiletou historii zásadně ovlivnila podobu videoherního průmyslu, zejména ve vývoji nových žánrů a herních mechanik, jež si vypůjčilo mnoho dalších tvůrců.

2.1 Počátky survival horroru v *Resident Evil 1*

Hra *Resident Evil* (1996) vyvíjená pod taktovkou kreativního režiséra Shinjiho Mikamiho a producenta Tokury Fujiwary se několikrát proměnila, než dostala svou finální podobu. Původně vznikala jako remake jedné z prvních hororových her, *Sweet Home* (1989) pro konzoli Nintendo Entertainment System (NES), kterou vyvíjel sám Fujiwara. Nové technologie a silnější hardware konzole PlayStation tvůrcům umožnily to, co nebylo možné na technicky limitovaném 8-bitovém systému. Zatímco *Sweet Home* si musel vystačit s jednoduchým pohledem seshora, 2D grafikou a občasným prostřihem na detailnější, ale statické podoby monster a děsivých scén, PlayStation sliboval větší kapacitu úložiště na CD, 3D grafiku a do té doby nevídané detaily.

Ze *Sweet Home* tvůrci převzali zasazení do temné vily se změtí nekonečných chodeb, a především důraz na management omezených zdrojů a předmětů v inventáři. Capcom však neměl práva na původní hru, a tak se z chystaného remaku stal samostatný titul uvádějící hororové hry do nové generace. Duchy a démony vystřídali zombie a přerostlí mutanti, výtvoři vědeckých výzkumů farmaceutické společnosti Umbrella Corporation. Netrvalo však dlouho, než tvůrci narazili na technická omezení i na nové konzoli. Původní plány na plně 3D grafiku z pohledu první osoby, tedy očima protagonisty, se nesetkaly s realitou hardwaru PlayStationu 1 a vyžadovaly by výrazné snížení grafické kvality. Zde vývojářům pomohla jiná inspirace, hororová hra *Alone in the Dark* (1992), která používala velice jednoduché 3D modely pohybující se na předrenderovaném 2D pozadí. Hra díky tomu vykreslovala jen několik výpočetně náročných 3D modelů, zatímco statické pozadí mohlo být mnohem detailnější, než by dovolovalo plně 3D prostředí. Vizuální styl zvolený kvůli

hardwarovým omezením se stal jedním z nejvýraznějších prvků série *Resident Evil* a survival hororu obecně.

Netrvalo dlouho a Capcom navázal na svůj megahit dalšími pokračováními *Resident Evil 2* (1998) a *Resident Evil 3* (1999), jež rozšířily příběh prvního dílu, nabídly nové mechaniky a obsáhlejší prostředí, ale přesto si zachovaly identitu původní hry. Ta spočívala ve statické kameře s předrenderovaným pozadím, omezených zdrojích a prostoru v inventáři a strukturou střídající logické hádanky odemykající další postup s průzkumem uzavřených lokací a občasným bojem se silnými nepřáteli. Kromě nich vznikly i spin-offy experimentující s jinou hratelností, jako střílečky z pohledu první osoby *Resident Evil Survivor* (2000) a *Resident Evil Dead Aim* (2003) využívající ovladač light gun pro přímé míření, nebo *Resident Evil Outbreak* (2003) umožňující online hru více hráčů. Zároveň se série dočkala úspěšných filmových adaptací počínaje snímkem *Resident Evil* (2002). Ve stejném roce získal první díl herní série remake, který upravil strukturu původního titulu a využil metodu předrenderovaných 2D pozadí ve spojení s výkonem konzole Nintendo GameCube pro na svou dobu nevídanou grafickou kvalitu.

Vizuální styl statické kamery z pohledu třetí osoby se na několik let stal tváří survival hororu. Dramatické úhly kamery byly ideálním prvkem pro budování temné atmosféry a napětí. S pokrokem optimalizace a vývojářských postupů pro PlayStation mohly tituly jako *Dino Crisis* (1999) a *Silent Hill* (1999) upustit od předrenderovaného pozadí ve prospěch plně 3D prostředí, což jim umožnilo kamerové jízdy a švenky pro ještě důkladnější obrazovou dramaturgii. I přes určitý pohyb se však kamera v drtivé většině případů orientovala podle prostoru a nebyla ovládána hráčem. Ten byl postaven do role filmového diváka sledujícího protagonistu příběhu v boji o život. Mezi hráčem a postavou existovala jasná bariéra v tom, co vidí a jak herní svět vnímají.

2.2 Akční proměna v *Resident Evil 4*

Další velký mezník série, survival hororu a videoherní historie vůbec přišel v roce 2005 s vydáním *Resident Evil 4*. Po bezmála deseti letech se již tradiční struktura survival hororu okoukala a žánrové tituly nedosahovaly takového úspěchu, jako dřív. Nemotorné ovládání se dalo snadno ignorovat mezi tituly PlayStationu 1, ale nová generace konzolí přinesla lepší ovládání, vyšší snímkovou frekvenci a nové mechaniky usnadňující pohyb postavy a umožňující komplexnější bojové systémy. Tvůrci *Resident Evil 4*, opět v čele se Shinjim Mikamim, na tyto změny reagovali novým stylem herní kamery z pohledu třetí osoby přes

rameno protagonisty, neboli „over the shoulder“ (OTS). Střílečky a akční hry sledující postavu zezadu byly již delší dobou standard, ale posunutí kamery za rameno usnadnilo míření střelných zbraní a mnohem pevněji spojilo hráčovo jednání s pohybem postavy. Kam se otočil hráč, tam se otočila i postava.

Nová perspektiva přinesla velké usnadnění přesného míření a orientace v prostoru, což vedlo k rychlejší hratelnosti a snadnějšímu překonávání herních překážek. Zatímco ve starých hrách představoval i jediný nepřítel v úzkém koridoru problém, tady hráč mohl zastřelit nepřítele z druhé strany místnosti, než se k němu dokázal přiblížit. OTS kamera přirozeně vybízela k akčnější hratelnosti, rychlejším protivníkům a většímu množství nepřátel. Vývojáři se naplno vydali touto cestou a dočkali se velkého finančního i kritického úspěchu. *Resident Evil 4* získal několik cen hry roku a v roce 2012 se zapsal do Guinnessovy knihy rekordů jako nejprodávanější survival hororová hra. Na cestě za akční hratelností se však vývojáři museli vzdát mnoha prvků, které tvořily hororovou atmosféru původní trilogie. Zatímco staré díly stavěly horor na očekávání, omezených zdrojích a častému vyhýbání se nebezpečí, čtvrtý díl hráče zavalil vlnami nepřátel, na které měli vždy dostatek munice a které ve většině případů museli zabít pro další postup. Zranitelní protagonisté se změnili v neohrožené akční hrdiny a cíl hry se z původního přežití hororu změnil na vítězství nad monstry a jejich pokoření.

Další díly herní série následovaly trajektorii *Resident Evil 4* ke stále bombastičtější akci. Největší konkurenty a zdroji inspirace už nebyly survival hororové hry, ale hektické střílečky jako *Gears of War* a *Call of Duty*. Série se stále těšila velkým prodejním úspěchům a pátý díl dokonce překonal ten čtvrtý v celkových prodejích, přijetí u kritiků však už nebylo tak kladné. *Resident Evil 6* (2012) dostal od herního webu GameSpot podprůměrné hodnocení 4.5/10, od webu Destructoid dokonce pouhých 3/10. Hlavním bodem kritiky byl přílišný odklon od hororových kořenů a komplexní hratelnosti starších dílů ve prospěch jednoduché akce. Přesto finanční úspěch druhé trilogie s OTS kamerou přesvědčil i jiné vydavatele k tomu, aby se vydali cestou akčních her. Hororové série jako *Silent Hill*, *Dead Space* a *FEAR* následovaly trendy stříleček a bojových her, ale neúspěch posledních dílů u kritiků i hráčů vedl k jejich konci nebo dlouhé pauze. *Resident Evil*, který v 90. letech postavil základy survival hororu, je tak o dekádu později sám zboural.

2.3 Návrat hororu v *Resident Evil VII*

Třetí zásadní změna série přišla v roce 2017 s vydáním *Resident Evil VII: Biohazard*. Capcom konečně vyslyšel žádosti fanoušků původních děl a vrátil se ke kořenům série, i když v jiné podobě, než by se dalo čekat. Vývojáři totiž zvolili pohled první osoby, tedy z očí protagonisty, a po více než dvaceti letech tak oživil původní vizi první hry. Přístup k hratelnosti, designu levelů a celkové atmosféře byl prakticky ve všem opačný než u předchozích her s OTS kamerou. Hlavní hrdina byl opět snadno zranitelný, velké ale lineární levely vystřídal klaustrofobické bludiště ranče rodiny Bakerových s postupně se odemykajícími chodbami a tón celé hry byl mnohem temnější, neskrývaně inspirovaný filmy jako *Texaský masakr motorovou pilou* nebo *Evil Dead*. Vývojáři převzali principy klasického survival hororu, jako management inventáře, boj se silnými nepřáteli a hádanky odemykající další postup, a spojili je s prvky moderních hororových her, jako plížení se kolem nepřátel a plynulé propojení cutscén s hratelnými pasážemi.

Nebylo to poprvé, co série ukázala svá monstra z pohledu první osoby. Spin-offy *Resident Evil: Survivor* a *Resident Evil: Dead Aim* spadaly do žánru FPS, jejich hratelnost byla ale zásadně odlišná od hlavních titulů série. Byly to střílečky využívající light gun ovladač v podobě pistole s infračerveným snímačem umožňujícím přímé míření hráče na obrazovku. Oproti klasickým dílům série zde nešlo o důkladný průzkum lokací a vyhýbání se nebezpečí, ale o co nejrychlejší a nejefektivnější zabití co největšího počtu nepřátel, často s neomezeným množstvím munice. *Resident Evil VII* však přešel na kameru z pohledu první osoby, aniž by ztratil na své děsivosti a tíživé atmosféře.

Pravděpodobně největší inspiraci představovala nová hra z jiné hororové série, *Silent Hill. P.T.* neboli *Playable Teaser* bylo hratelné demo pro nadcházející, ale nikdy nevydaný díl slavné série společnosti Konami v režii Hidea Kojimy. Stejně jako *Resident Evil VII* hra opustila tradiční pohled třetí osoby předchozích děl a zvolila pohled první osoby, aby co nejvíc akcentovala klaustrofobickou lokaci jediné chodby v nekonečné smyčce. Kombinace stísněného prostředí, umírněného sound designu a příběhu o narušení zdánlivě idylické domácnosti se objevila i v *Resident Evil VII*, který opustil dřívější prostředí gotických vil, vědeckých bunkrů a apokalyptických městských ulic. Novým místem hororu se stal docela obyčejný starý ranč uprostřed nehostinných Louisianských bažin.

Sedmý díl vrátil sérii na výsluní a přesvědčil Capcom k pokračování v hororové tradici. Kromě přímého sequelu *Resident Evil Village* (2022) vydal tři remaky starších děl: *Resident*

Evil 2 (2019), *Resident Evil 3* (2020) a *Resident Evil 4* (2023). Ty zvolily OTS kameru, ale oproti akční trilogii se snažily udržet pocit zranitelnosti a nejistoty. Moderní grafika tvůrcům umožnila více pracovat s nasvícením prostředí a skrýváním monster ve stínech. Díky pokročilejším animacím byly pohyb a chování nepřátel mnohem nepředvídatelnější než původní rovně pochodující zombie. Capcom tak dokázal, že survival horor může fungovat i v perspektivě, která jej kdysi přivedla k záhubě.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA KAMEROVÝCH PERSPEKTIV

Pro analýzu různých přístupů kamery v průběhu série *Resident Evil* jsem si vybral remake prvního dílu pro statickou kameru, remake druhého dílu pro OTS kameru a sedmý díl pro kameru z pohledu první osoby. U žádné hry nejde o první použití v historii série, ale rozhodl jsem se pro tento výběr kvůli nejbližším podobnostem v hratelnosti, struktuře, technické kvalitě a přístupu k hororu v těchto hrách. I přes modernizaci herních mechanik si všechny udržují identitu survival hororu. Díky jejich společným prvkům bude mít výzkum jejich rozdílů motivovaných jinou perspektivou o to větší výpovědní hodnotu. Zároveň jde o tituly snadno dostupné pro současného hráče, bez problému hratelné na moderních herních systémech včetně PC, PlayStationu 4 a 5, a Xboxu One a Series X.

3.1 *Resident Evil* (2002)

Remake prvního dílu *Resident Evil* se pokusil o velice věrnou rekonstrukci originálu v novém kabátu a s přidáním mechanikami a nepřáteli, které rozšířily klasickou hratelnost survival hororu. Nové grafické zpracování dovolilo dramatické úhly kamery, které by v primitivní grafice původní hry nefungovaly. Přesto je velká část prostředí stejná, nebo velice podobná svému předchůdci.

Hratelnost a ovládání taky zůstaly prakticky stejné, pohled statické kamery a pohyb hráče pomocí tzv. „tank controls“, kdy dvě klávesy vždy určují pohyb dopředu a dozadu, zatímco směrové klávesy postavu otáčejí. Díky tomuto ovládání může hráč udržet směr chůze i napříč měnicemi se směry jednotlivých záběrů.

Hra sleduje jednoho ze dvou volitelných protagonistů, Jill Valentine nebo Chrise Redfielda, členy speciální policejní jednotky S.T.A.R.S., kteří se s dalšími kolegy vydali prozkoumat místní lesy kvůli zprávám o záhadných vraždách. Hned po přistání jsou napadeni zmutovanými psy a musí utéct do nedaleké Spencerovy vily, kde najdou dočasné útočiště. Postupně odhalují její temná tajemství a vyhýbají se stále nebezpečnějším monstrům.

Více než jakýkoliv jiný žánr videoher připomíná *Resident Evil* hororový film. Jeho prezentace i ovládání jsou podřízeny budování znepokojivé atmosféry a napětí. Hororovi předchůdci původní hry většinou zvolili jednotný přístup ke kameře. *Sweet Home* (1989) měl pohled seshora typický pro 8-bitové RPG.

Hra *Clock Tower* (1995) pro Super Nintendo zobrazovala celé scény z jednoho úhlu a po vzoru mnoha point'n'click adventur tak nejvíc připomínala divadelní jeviště. *Resident Evil*, po vzoru *Alone in the Dark*, mění směr, rakurs i šířku pohledu kamery podobným stylem, jako můžeme vidět ve filmových scénách. Samotné zobrazení se tak stává jedním z hlavních nástrojů emocionální manipulace s hráčem.

3.1.1 Předznamenání nebezpečí

Statická kamera dává vývojářům možnost akcentovat body zájmu v prostředí pouze vybranou kompozicí. Zatímco hry s ovladatelnou kamerou si musí pomoci výraznou barvou, světelným kontrastem nebo animací, jež by si získala divákovu pozornost, *Resident Evil* dokáže změnit vnímání prostoru tím, z jakého bodu jej ukáže a jak velkou část prostoru ukáže.

Jedním z nejlepších příkladů v *Resident Evil* je záběr dlouhé chodby s okny. Hráči původního titulu chodbu jistě poznají i v novém grafickém kabátku, protože právě zde dojde k první lekačce hry, když zombie pes proskočí jedním z oken a zaútočí. V remaku však hráč tímto prostorem poprvé projde, aniž by narazil na jakékoliv nepřátele. Přesto je chodba zabírána z úhlu, jež akcentuje jedno z oken na zahradu Spencerovy vily. Teprve když se hráč musí o chvíli později vrátit stejnou chodbou, čeká na něj pozměněná lekačka se skákajícím psem (obr. 5).



Obrázek 5

Přestože nebezpečí samotné netrvá dlouho, jde o zásadní moment v jeho vnímání hráčem. Od teď je jasné, že hrozba může přijít odkudkoliv a každé okno se stává potenciálním vstupem pro nové monstrum. Hra toho využívá a v několika dalších chodbách volí podobné

úhly vybízející k očekávání útoku, který někdy přijde a někdy zůstane falešným vodítkem. Zatímco do chodby s útokem psa se stačilo vrátit ihned po průchodu ke spuštění útoku, jiná místa mají spouštěč k útoku monster nastavený mnohem později. Temná chodba v jiné části vily sice akcentuje okenice, ale nechá hráče kolem nich projít tolikrát, že jim opadnou zábrany a teprve dlouho po prvním průchodu zaútočí vpádem ne jednoho, ale hned čtyř zombie (obr. 6).



Obrázek 6

V jiných případech hra není až tak zákeřná a svým záběrováním dává hráči varování před nebezpečím. Tak je tomu například v chodbě s barevnými vitrážemi, kde je potřeba rozluštit hádanku pro další postup. Hráč musí nastavit reflektory tak, aby barvy jednotlivých vitráží odpovídaly popisku na obrazu. Při průchodu chodbou si však není možné nevšimnout havranů sedících u stropu a pozorujících hráče. Kamera je v jedné chvíli zabírá v tak blízkém detailu, že jsou větší než protagonistka. Tato kompozice není vybrána jen kvůli budování hororové atmosféry. Pokud totiž udělá hráč v řešení hádanky chybu, havrani na něj zaútočí a bez rychlého útěku z místnosti velice pravděpodobně zemře. Když se podobný záběr akcentující havrany opakuje v pozdější části hry na hřbitově, všímavý hráč už ví, že si musí dávat pozor a nevyplašit sedící ptáky (obr. 7).



Obrázek 7 - Zarámování vrány naznačuje nebezpečí



Obrázek 8 - Podobné využití dvou plánů ve filmu *Tmavě červená* (1975)

Vývojáři si v těchto momentech vypůjčili klasické filmové postupy, které jsou ještě akcentovány opakováním při častých průchodech stejnými lokacemi. Vizualní motivy v nejednoznačných postavách a architektuře Spencerovy vily na sebe vážou pozornost bez okamžitého opodstatnění a svou gradací udržují hráče v očekávání možného nebezpečí, nebo ho nečekaně překvapí v momentu, kdy už měl skrytý motiv jen za pouhou dekoraci v pozadí.

3.1.2 Skrývání nebezpečí

Jeden z největších kladů i záporů statické kamery nespočívá v tom, co ukazuje, ale v tom, co neukazuje. U her s ovladatelnou kamerou je obrazový a mimoobrazový prostor v rukou hráče. Může se ihned otočit k tomu, co považuje za nejdůležitější, a pokud se odvrátí od monstra, je to jeho volba. U statické kamery je však obrazový a mimoobrazový prostor pevně daný vývojáři, čehož v *Resident Evil* velice rádi využívají.

Kamerové úhly jsou velice často umístěny tak, aby neodhalovaly celou místnost najednou. Ať už jde o praktické omezení v prostorech příliš velkých a dělených pro zobrazení v jednom záběru, nebo tvůrčí záměr k budování napětí a vytvoření atmosférických kompozic, tvůrci se nebáli omezit hráčovu orientaci ve prospěch hororového zážitku. Hned první setkání se zombie je rozděleno do několika záběrů, jež odmítají dát jasnou informaci o blízcím se nebezpečí. Hráč začne v dlouhé chodbě, na jejímž konci okno osvětluje další místnost. Není vidět žádný nepřítel, ale v dálce je slyšet žvýkání a trhání masa. Teprve když hráč vstoupí hlouběji do chodby, spustí se filmová cutscéna odhalující zombie požírající mrtvolu. Po návratu do hry se musí hráč rychle zorientovat ve stísněném prostoru. Může buď okamžitě zaútočit, nebo utéct zpět do bezpečí chodby. Jenže pokud si vybere druhou možnost, kamera se přepne zpět na pohled do chodby a on na nějakou dobu ztratí zombie z pohledu, navíc si tělem protagonistky zacloní výhled do průchodu.

První setkání se zombie nabízí pomalejší konfrontaci díky cutscéně, ale připravuje hráče na situaci, se kterou se setkají mnohokrát i v reálné hře. Hráči se musí naučit poslouchat, ne jen sledovat náznaky nebezpečí. Zombie se mohou projevit svým sténáním nebo kroky ještě předtím, než je kamera odhalí. Pokud nevydávají zvuky, může být jejich přítomnost naznačena stíny, jako je tomu na ochozu ve druhém patře jídelny. Široký kamerový záběr sice neukazuje žádné přímé nebezpečí, ale pozorní hráči si můžou všimnout stínu postavy vrženém z druhé strany. Po oběhnutí a přepnutí úhlu kamery zjistí, že zombie se jen skrývalo na druhé straně místnosti u prosvětleného okna (obr. 9).



Obrázek 9

Dalo by se říct, že kamerové úhly se v těchto momentech stávají vedlejšími nepřáteli hráče, který najednou nemusí bojovat jen proti monstrům, ale zároveň musí zhodnotit svou pozici a zvolit nejlepší kamerový úhel pro souboj. Pokud zůstane příliš dlouho v úzkém záběru, může na nepřítele střílet z nebezpečné vzdálenosti a riskovat zásah. Pokud bude ustupovat nebo proběhne kolem nepřítele do širšího záběru, riskuje zase přepadení z druhé strany a ztrátu přehledu o prvním monstru.

3.1.3 Falešné vodítko

V několika momentech si hra nevystačí jen se skrýváním a odhalováním monster a začne si s hráčovým očekáváním pohrávat důmyslnějším způsobem. Jde o falešná vodítka, která vedou vnímavého hráče k určitému závěru, jen aby mu potom podkopla nohy a vytvořila děsivý moment nejistoty. Poměrně nenápadnou ukázkou tohoto postupu můžeme najít u schodiště s lustrem v přízemí vily. Od vstupu sledujeme postavu v sérii poměrně širokých záběrů s dobrou viditelností prostoru. Nejdřív hráč prochází dlouhou chodbou, pak získá přehled o okolí schodiště z nadhledu (obr. 10) a při prvním vstupu tak objeví zombie, která ho pravděpodobně přiměje v ústupu po schodišti nahoru, opět v širokém celku s dobrou viditelností (obr. 11).



Obrázek 10



Obrázek 11

Pokud však hráč váhá a nechá zombie vystoupat až za ním, brzy narazí na další záběr, jenž mu odhalí další zombie schovanou v do té doby neviděném rohu druhého patra (obr. 12). Hra uvede hráče do falešného pocitu bezpečí sérií přehledných kamerových úhlů, jen aby ho vzápětí dostala do pastí mezi dvě monstra.



Obrázek 12

Nápadnější verzi těchto mystifikací můžeme vidět v pozdější části hry. Hráč vejde do nové místnosti a přímo před sebou spatří zombie, což je situace, na kterou už si mohl snadno zvyknout. Jen velice pozorný hráč si však může všimnout, že protagonistka je v obraze vidět dvakrát (obr. 13). Kamera je totiž namířena na velké zrcadlo a útok zombie přichází nečekaně z druhé strany. Teprve po několika dalších krocích se kamera přepne do celku, ve kterém je celá situace srozumitelná (obr. 14). Vývojáři zde zvolili úhel kamery až

neprátelský vůči hráči a záměrně využili dezorientace v prostoru k vytvoření děsivého momentu.



Obrázek 13 Kterou postavu ovládáme?



Obrázek 14 Zbytek prostoru je odhalen

Tyto momenty se dají chápat jako průběžné testování hráčových znalostí a schopností, které zároveň navrací momenty děsivého překvapení. Hráč, jenž si už zvykl na smyčku hratelnosti a nabral odvalu k tomu, aby vbíhal do nových místností bez počáteční opatrnosti, zde dostane výchovný pohlavek a hra ho vrátí do pocitu nejistoty. Pravidla designu levelů a způsobu záběrování jsou najednou porušena a hráči nezbyvá nic než se spolehnout na své schopnosti, tedy rychlou reakci pod tlakem a přesnou mušku. I proto se tyto momenty objevují poměrně zřídka, protože u většího počtu by se staly jen další z očekávaných

mechanik. Tím, že je hra používá jen v delších intervalech, si na ně hráč nemůže zvyknout a o to více mu utkví v paměti.

Falešná vodítka zároveň nevedou vždy ke skrytému útoku. Výrazné momenty překvapení, jako je například skok psa oknem v chodbě uvedený v kapitole 3.1.1, vytvoří v nejednom hráči strach při každém dalším pohledu na podezřele akcentované okno. V dalších částech hry se může setkat s chodbami osvětlenými výrazným oknem nebo i výrazným pohledem přes okenici, které jako by nabádaly k dalšímu útoku (obr. 15). Hráč proto kolem nich může procházet velice opatrně, nebo naopak rychle probíhat na druhou stranu místnosti, než si po několika průchodech uvědomí, že tady k žádné šokující interakci nedojde. Hra tak opět porušuje pravidla, která stanovila rozbíjením dřívějších oken, a tím udržuje hráče v neustálé nejistotě.



Obrázek 15

3.1.4 Vodítka k hádankám

Statická kamera nemá svá specifická využití jen v napínavých soubojích a vytváření děsivých momentů. Přestože akční chvíle utkví v paměti hráčů asi nejsilněji, daleko větší část hry stráví běháním po Spencerově vile a jejím okolí ve snaze najít potřebné zdroje pro přežití, posbírat klíčové předměty a rozluštit hádanky, které jim otevřou další zamčené místnosti a tím i cestu vpřed. Právě během těchto opakovaných cest skrze již známé lokace, ale nyní s novým klíčem k dlouho nepřístupným dveřím, si hráči mohou zapamatovat jednotlivé místnosti a lépe se zorientovat v mapě.

Klíčové předměty potřebné pro další postup by byly při realistickém grafickém zpracování velice špatně viditelné v širokých kamerových záběrech, proto jim vývojáři přidali animaci

záblesku, díky které vyniknou z okolí po chvíli setrvání v jednom záběru. Někdy ale ani tato metoda nestačí, nebo chtěli vývojáři jen zaujmout hráčovu pozornost vynalézavějším způsobem než standardním zábleskem. Takový případ můžeme vidět v jedné z prvních místností, jež hráč navštíví v prvním patře pravého křídla budovy. Hned po vstupu si může všimnout výrazně nasvícené sochy uprostřed záběru, na jejímž vrcholu se ve váze blýská důležitý předmět (obr. 16). Nezkoušený hráč však může snadno přehlédnout toto vodítko, vysvětlit si ho jako obyčejný vizuální efekt, případně kvůli velké výšce považovat předmět za nedosažitelný v této fázi hry. Když ale popojde dál do místnosti, přepne se kamera do protizáběru opět akcentujícího sochu ve středu, teď ještě výrazněji než dřív (obr. 17). Pokud se ani po této změně hráč nedovtípí, stačí, aby došel k interaktivnímu objektu malé skříně, kterou může odtlačit do strany. Kamera se zde přepne do nadhledu, kde je předmět ve váze sochy neustále viditelný v popředí (obr. 18). Hra tím naznačuje řešení problému, tedy přisunutí skříně k soše a sebrání předmětu.



Obrázek 16



Obrázek 17



Obrázek 18

Další případy podobného záběrování už nejsou tak přehnané, protože hra již počítá s tím, že se hráč poučil z interakce a bude v prostředí hledat další výrazné předměty. Tím je například drahokam v ruce jiné sochy na ochozu jídelny. Prostor na první pohled vypadá jako průchozí spojnice mezi důležitějšími pokoji a pomalu kroužící zombie nedává hráči možnost zůstat zcela v klidu, aby si prohlédl každý detail pozadí. Stačí však jeden záběr s modrým drahokamem v popředí a je jasné, že se sochou musí něco udělat (obr. 19).



Obrázek 19

Podobným způsobem funguje i zavěšená rakev v kryptě, kterou musí hráč odemknout vložení několika masek na správné násady. Hráč sice neinteraguje se samotnou rakví, ale v širokém záběru s velkým prostorem nad hlavou protagonistky je jasné, že jde o nejdůležitější prvek místnosti.

V těchto případech kreativního využití kamery hra ukazuje svou druhou tvář. *Resident Evil* je stejnou mírou hororová akční hra o boji a vyhýbání se monstrům, ale i adventura založená na sbírání důležitých předmětů a řešení nelehkých hádanek. Zatímco v soubojích může kamera vytvářet falešný pocit bezpečí a omezovat zorné pole pro co největší napětí, u hádanek naopak nabízí pomocnou ruku. Bez jediného slova dialogu nebo vysvětlujícího textu může hráče učít nové interakci s prostředím, a i přes výraznou nápovědu ho nechává vydedukovat správný postup po svém, aby mu zůstala satisfakce z vylúštění hádanky.

3.1.5 Problémy statické kamery

Po výčtu různých způsobů důmyslného využití statické kamery může působit tento styl prezentace a hrátelnosti jako ideální pro hororový žánr. Na dlouhou dobu tomu tak skutečně bylo a kromě dalších dílů série *Resident Evil* převzalo tento styl nebo jeho variaci s 3D prostředím mnoho her a sérií z žánru survival hororu. S pokrokem v herním ovládání, grafickém zpracování a vývojem nových akčních žánrů však byly negativní stránky statické kamery čím dál viditelnější.

Prvním a asi největším záporem pro mnoho hráčů je takzvané tank controls neboli tankové ovládání. Postava může chodit dopředu a dozadu, ale do stran se může pouze otáčet a pomalu měnit směr, jako tank. Toto ovládání bylo používáno hlavně ze dvou důvodů. Zaprvé kvůli

původnímu ovladači PlayStationu 1, který měl místo dnes běžného joysticku schopného plynulé změny směru pouze takzvaný d-pad se čtyřmi směrovými tlačítky, takže pohyb do všech směrů byl omezený. Zadruhé šlo o ideální ovládání pro statickou kameru, v níž se často měnil směr i velikost záběru. Tankové ovládání drželo směr pohybu i mezi střihy a hráč proto nemusel zatačet při každé změně úhlu.

Mnozí hráči si však nikdy nedokázali zvyknout na zvláštní ovládání, jež mělo velice málo společného s běžným lidským pohybem. To se projevuje hlavně při soubojích s nepříteli, kdy se atmosféra do té doby napodobující filmové horory značně rozpadá. Většina takových situací s sebou totiž nese nechtěné narážení do zdí, protože hráč nestihl včas zatočit, robotickou rotaci na místě ve snaze zamířit na správného nepřítele nebo mylnou otočku zpět k nepříteli, když prst při leknutí sjede na špatné tlačítko. Výsledný moment tak vypadá míň jako scéna z filmu a víc jako krkolomný improvizovaný tanec krátkozraké oběti. Hráč musí do velké míry bojovat s ovládáním samotným, jež je záměrně neintuitivní, aby navodilo pocit bezbrannosti a zranitelnosti oproti dokonale ovladatelným hrdinům akčních stříleček. To ale vyžaduje, aby hráč přistoupil na pravidla hry vyžadující značné odložení nedůvěry a omezení kontroly nad protagonistkou. Zvláště v dnešní době zavedených žánrů FPS a TPS s okamžitou odezvou může být pro hráče těžké navyknout si na styl hry nedovolující přesné propojení s postavou.

Dalším častým problémem jsou úskalí samotné statické kamery. Postupy vedoucí k budování napětí a překvapení, jež jsem popisoval v předchozích podkapitolách, mohou stejnou mírou vést i k frustraci a umělé obtížnosti. Při nešťastném postavení nepřátel může hráč stát jen několik kroků od nich, aniž by je viděl v záběru, a po střihu do dalšího kamerového úhlu už mu nezbývá čas na reakci před útokem. Protagonistka by měla vše vidět před sebou, ale hráč potřebné informace nedostává, což mu výrazně omezuje rozhodování v dalším postupu. Zkusí štěstí, nebo potenciálně vyplývá cennou municí střelbou do neznáma?

Krkolomnost statické kamery se projevuje i v méně hektických částech hry, kdy jde jen o sběr předmětů a průchod lokacemi. V některých úhlech kamery je na první pohled těžké odhadnout, jak je postava daleko od potřebného předmětu, případně jestli se vůbec dívá jeho směrem. Některé hry z jiných hororových sérií, například *Silent Hill 2*, tento problém do určité míry řešily tím, že protagonista automaticky otáčel hlavu za interaktivními předměty, dokud je hráč neaktivoval. *Resident Evil* však tuto mechaniku nemá, a tak často nezbývá nic

jiného než se po krůčcích otáčet a pomalu posouvat místností a mačkat při tom tlačítko pro interakci, dokud se nespustí potřebná animace sebrání.

Všechny tyto jevy ve spojení s širším rámováním vytváří bariéru mezi hráčem a postavou. Kamera se opravdu nejvíce podobá filmovému záběrování a stejně jako ve filmu nepřestaneme vnímat postavu na plátně i přes emoční souznění s ní, ani tady se nesmaže hranice mezi naší a její zkušeností. Naopak je nám opakovaně připomínána střihem a rozdílem ve vnímání prostoru. Tento odstup v hráči vytváří strach jak o své vlastní přežití v herním světě, tak především o ovládanou postavu, který může být často silnější.

3.1.6 Odkaz statické kamery

Popularita statické kamery po příchodu pohledu přes rameno sice výrazně poklesla, ale z průmyslu rozhodně nezmizela. Vývojáři si uvědomovali podobnost s filmovým záběrováním a mnozí se rozhodli využít ji jen v určitých dramatických momentech i ve hrách s ovladatelnou kamerou. Tyto momenty většinou stojí na hranici mezi filmovou cuts scénou a hratelnou částí. Například *Metal Gear Solid 4* standardně nechává hráče ovládat kameru a herní části odděluje neinteraktivními cuts scénami, ale ve finále tyto dvě roviny spojí. V obraze vidíme filmové postupy jako střih, paralelní vyprávění a split screen, ale hráč stále má určitou kontrolu nad postavou a musí mačkat tlačítko, aby postoupil dál. Specifickým druhem těchto momentů jsou takzvané quick time eventy (QTE), kdy se postava dostane do předem dané animace a hráč může používat jen jedno nebo několik tlačítek pro vyřešení situace, často s časovým limitem a potřebou co nejrychlejšího mačkání tlačítek.

Další hry zcela přijaly filmovost neovladatelné kamery a díky grafickému vývoji ji mohly posunout dál, než dovolovaly předrenderovaná pozadí v *Resident Evil*. Vývojářská studia jako Quantic Dream, Telltale Games a Supermassive Games tvořila adventury napodobující filmy a seriály ve vyprávění i stylu, typické jednoduchou hratelností v podobě QTE, velkým množstvím dialogů a volbami ovlivňujícími další vývoj příběhu. Například *Until Dawn* funguje jako interaktivní hororová minisérie odkazující ke slasher hororům 80. a 90. let, navíc s hvězdným obsazením v podobě Ramiho Maleka a Hayden Panettiere známých hlavně z televizních obrazovek. Hráč se nemusí starat o sběr předmětů pro přežití nebo opakované procházení lokací, všechny zásadní předměty a prostory jsou lineárně seřazené a není možné je minout. Obtížnost a horor přichází až v QTE částech, kdy musí hráč okamžitě reagovat na pokyny hry, aby protagonista trefil monstrem puškou nebo aby mu neujela noha při útěku na ledové cestě. *Until Dawn* plně přijal strach o postavu na úkor strachu o sama

sebe. Postavy, za něž hráč hraje, mají definované osobnosti a často se dostávají do vzájemného konfliktu. Je tak na hráči, jestli se bude snažit všechny postavy zachránit, nebo jestli nechá ty méně sympatické v klíčových momentech zemřít.

Ne všechny podoby statické kamery prošly tak zásadní změnou, ať už jde o konkrétní využití nebo herní žánr. S rozvojem nezávislého herního trhu v posledních zhruba patnácti letech přišel i návrat klasického survival hororu. Fanoušci prvních dílů *Resident Evil* si uvědomili, že nemůžou očekávat návrat statické kamery v moderních dílech série, a tak začali vytvářet kopie a duchovní nástupce originálu. Díky nové oblibě retro vizuálu mnohé z těchto her i vypadají, jako by vyšly na starém PlayStationu 1 a konkurovaly své inspiraci. Hry jako *Alisa* nebo *Signalis* využívají primitivních nízkopolygonových modelů a grafických efektů typických pro PlayStation 1 k vytvoření znepokojivé atmosféry a podněcení hráčovy fantazie, ale především jde o nostalgický odkaz na oblíbené hry jejich tvůrců.



Obrázek 20 - *Alisa*

3.2 Resident Evil VII: Biohazard (2017)

Sedmý číslovaný díl *Resident Evil*, nesoucí i na západním trhu japonský název Biohazard jako podtitul, byl velkým obratem pro sérii v několika směrech. Od prvních trailerů a informací o hře byl zřejmý odklon od boje proti Umbrella Corporation s jasně vykreslenými hrdiny série a známými monstry. Příběh Ethana Winterse, obyčejného člověka pátrajícího po své dlouho nezvěstné manželce, překvapil svou civilní a intimní zápletkou. Skupina

antagonistů v podobě jižanské rodiny Bakerových taky nezapadala do série známé biochemickými zbraněmi, šílenými vědci a zmutovanými monstry vyvíjenými v supermoderních laboratořích. Nový díl si však nachystal ještě další překvapení kombinující inspiraci kořeny série s novými trendy v žánru hororových her.

Zaprvé šlo o návrat k pomalejšímu tempu survival hororu oproti posledním akčním titulům. Vrátilo se zaměření na důkladný průzkum lokace, sbírání důležitých předmětů, řešení hádanek a šetření munice. Od prvních minut hry můžou hráči cítit inspiraci minimalismem soudobých nezávislých hororových her. Zatímco v *Resident Evil 1* a *2* přichází první setkání s nepřáteli jen několik momentů po začátku hry, sedmý díl nechává hráče dlouhou dobu procházet farmu Bakerových a její okolí. Napětí buduje atmosférickým prostředím a občasným průchodem vzdálených postav, které ale vždy zmizí dřív, než hráč stihne doběhnout za roh. První setkání s nebezpečím přichází až kolem dvacáté minuty, a to ještě zprostředkovaně přes flashback z pohledu jiné osoby v podobě nalezené videokazety. První souboj s nepřítelem většina hráčů zažije až půl hodiny po začátku hry.

Zadruhé přišla zásadní změna vizuálního zpracování. Pohled první osoby si série sice vyzkoušela už v sérii spin-offů *Survivor* na přelomu tisíciletí, ale tehdy šlo o lineární střílečky s velice odlišnou hratelností oproti hlavním dílům série. Cílem bylo co nejrychleji zabít všechny nepřátele na obrazovce, ne vyhýbat se hrozbám a obezřetně prozkoumávat prostředí. Sedmý díl byl první v sérii, jenž ukázal klasické prvky survival hororu očima protagonisty. Fanoušci série tak mohli konečně poznat, jak mohl vypadat první díl *Resident Evil*, pokud by technologie PlayStationu 1 dovoľovala původně zamýšlenou perspektivu z pohledu první osoby. I v tomto se série přiklonila k úspěšným hororovým hrám své doby jako *Outlast* nebo *Amnesia*, jež zvolily pohled první osoby pro větší imerzi hráče v děsivém prostředí.

Zatřetí nabízí sedmý díl změnu v tónu hry a hlavních filmových inspiracích. Série se nikdy nesnažila skrývat své inspirační zdroje. První díl o skupině hrdinů bojujících o přežití ve vile oblehlé nemrtvými jakoby vypadl ze zombie série George A. Romera, zvláště vzhledem k podobnosti se zápletkou *Noci ožvlých mrtvol* a s lokací podzemního bunkru ve *Dni mrtvých*. *Resident Evil 2* zase obsahoval příběhovou linii s Claire Redfield snažící se v zombie apokalypse ochránit malou holčičku Sherry. Nejedna fanoušek filmového hororu si všimne podobnosti s příběhem *Vetřelců* Jamese Camerona, kde Ellen Ripley zachraňuje malou Newt z hnízda xenomorfů.

Sedmý díl do velké míry opouští tyto klasické zdroje a mnohem víc se blíží splatter hororu a exploatačním filmům 70. a 80. let, jež se vyžívaly v brutálním násilí a antagonisty byli často od moderní společnosti izolovaní vidláci. Inspirace je vidět především ve větším akcentu na zobrazování nechutných výjevů a krvavých zranění a v zasazení celé hry do chátrajícího ranče v Louisianských bažinách. Tato stylizace je kombinována s druhou zásadní filmovou inspirací, a to s žánrem found footage hororu. Ten do velké míry ovlivnil způsob vyprávění příběhu a umírněný temporytmus některých částí. Hra na něj zároveň přímo odkazuje použitím videokamer a videokazet, jež dovolují hrát z pohledu vedlejších postav.

Všechny tyto změny vedly k novému přístupu k práci s napětím a strašením hráče. Ověřené postupy ve vedení pozornosti musely být opuštěny, ale za to dostali vývojáři nové nástroje, kterými mohli osvěžit kreativně stagnující sérii.

3.2.1 Imerze

Od první cutscény nás hra staví do perspektivy, kterou budeme sledovat celé další dobrodružství. Na laptopu sledujeme video Mii Wintersové, jež přivádí protagonistu Ethana Winterse na pátrání po své ženě. Ruka aktivující webkameru na laptopu nám ukáže, že jsme celou sekvenci sledovali z očí Mii snažící se poslat varovnou zprávu. Následuje další krátká cutscéna střídající celky na Ethanovo auto se zvukem expozičního dialogu. Kromě závěrečných titulků jde o jedinou část hry, jež nevidíme z očí postavy. Od příjezdu na ranč Bakerových jsou hráči celou dobu uzavřeni v pohledu první osoby, ať už jde o hratelnou sekvenci, nebo cutscénu. To je velký rozdíl oproti jiným dílům série se statickou nebo OTS kamerou, jež střídají hratelné sekvence s cutscénami využívajícími klasické filmové záběrování a střih. Jde o nejzásadnější krok k silnější imerzi v děsivých situacích postav bojujících o přežití.

Nejen že vyprávění nikdy neopustí hledisko postav, ale hra minimalizuje i přechody mezi jednotlivými sekvencemi, aby nevytrhávala hráče ze zážitku. Změny jsou z velké části diegetické nebo nenápadně skryté. Skoky v čase jsou odůvodněny například tím, že Ethan po ráně ztratí vědomí a probudí se spoutaný v jiné místnosti, jak je tomu při prvním představení antagonistů. Do flashbacků vyprávějících o osudech předchozích obětí rodiny Bakerových se dostáváme pomocí nalezených videokazet, jež nás po vložení do VHS přehrávače přemístí do natočené události. V poslední třetině hry je Ethan vržen do bažiny a po probuzení chvíli trvá, než si hráč uvědomí, že se přesunul do perspektivy Mii v jiné

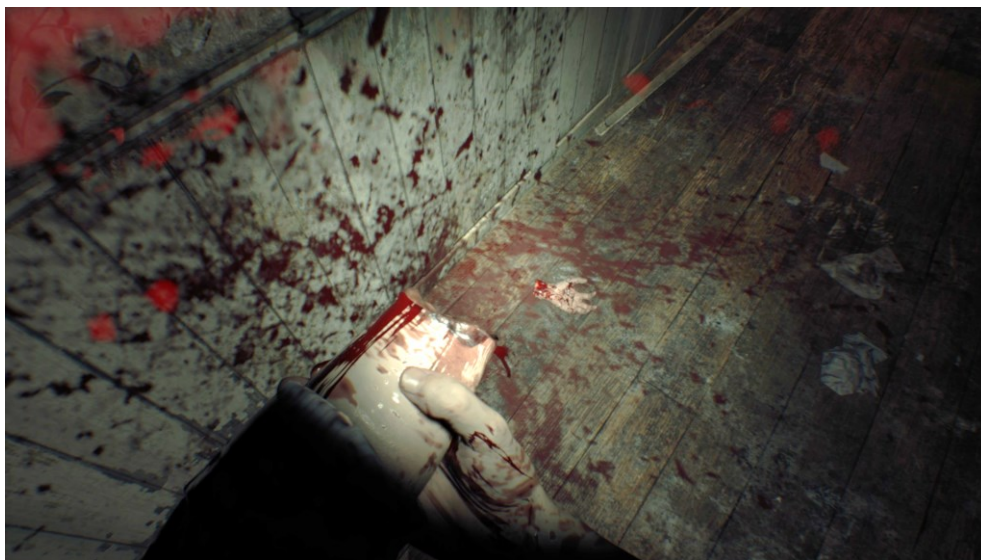
lokaci. Hra tímto způsobem střídá úhly pohledu ve vyprávění, aniž by musela exponovat změny filmovými cutscény nebo niediegetickým vysvětlením. Navázání hry na perspektivu postav podporuje i herní inventář. Zatímco většina předchozích dílů série pozastavila hru pokaždé, kdy hráč otevřel inventář kvůli použití nějakého předmětu, v sedmém díle běží hra dál. Hráč tak nemá šanci zastavit hru a musí inventář použít jen v bezpečí, kdy má dostatek času na navigaci v menu, stejně jako by protagonista nemohl prohledávat kapsy při útěku před monstrem.

Další výrazný prvek podporující imerzi v herním světě a situacích protagonisty je velký akcent na násilí a nechutné interakce zobrazované z pohledu první osoby. Série Resident Evil se nikdy nebránila krvavým úmrtím protagonistů. Silnější nepřátelé v prvním díle byli schopni useknout postavě hlavu ostrými drápy. Čtvrtý díl přinesl desítky různých animací smrti, nejznámější z nich byla dekapitace motorovou pilou. Většina těchto momentů však přicházela až se smrtí postavy, pokud se hráči nepodařilo vyhnout se nepřátelům a zvítězit v souboji. Sedmý díl nečeká na smrt hráče. Jeho nejkrvavější scény jsou často nevyhnutelné a vychází buď z interaktivních cutscén, nebo nutné interakce s prostředím. Jeden z nejvýraznějších momentů, jenž se většině hráčů silně vryje do paměti a vytvoří první dojem o stylu celé hry, přichází v první půlhodině při souboji s Miou. Protagonista Ethan, v tuto chvíli ještě bezbranný, se může jen bránit vlastníma rukama před útokem kuchyňským nožem (obr. 21). Bodné rány nesměřují ani tak na protagonistu, jako spíš přímo na herní kameru, do níž se dívá i útočící Mia. Tím se stírá rozdíl mezi herní postavou a hráčem.



Obrázek 21

Když šroubovákem připíchne Ethanovu ruku ke stěně a vypadá to, že nejhorší už je za hráčem, přitáhne Mia řinčící motorovou pilu. Hráč se může pokusit vytáhnout šroubovák rychlým mačkáním tlačítka, ale nikdy není dostatečně rychlý a vzápětí mu Mia uřízne zápěstí, které pak může zvednout ze země (obr. 22). Taková míra brutality bez zabití protagonisty byla v sérii do té doby nevídaná.



Obrázek 22

V dalších částech zažije Ethanovo tělo psací pero zapíchnuté v hrudi nebo useknutí chodidla. Jeho zakrvácené ruce hráč uvidí velice často, protože je může stiskem tlačítka zvednout před sebe a krýt se tak před útoky nepřátel, aby zmírnil poškození. Zároveň je uvidí pokaždé, když použije léčivou látku, kterou si Ethan vylije na ruce. Při držení zbraně si navíc může všimnout stehů na zápěstí celou hru odkazujících na úvodní useknutí a přišití ruky. Resident Evil VII vystavuje zranění postavy přímo před hráčem a nenechává ho zapomenout na fyzickou stránku protagonisty. Díky tomu působí násilí velice intimně a bezprostředně.

Zobrazení krvavých a nechutných scén se však neomezuje na Ethanovy rány. V mnoha případech jde o úzkost vyvolávající interakce s prostředím vedoucí k vyřešení hádanek nebo získání důležitých předmětů. V jedné části například musí Ethan získat klíč k dalšímu postupu a z indicií mu dojde, že antagonistu Jack Baker ho schoval do krku dekapitované mrtvolky. Ethan proto musí ponořit ruku až po loket do krku a vytáhnout klíč, což hráč celou dobu vidí z jeho pohledu a detailní grafické i zvukové zpracování nenechává mnoho prostoru pro představivost (obr. 23).



Obrázek 23

Zasazení hry do zašlého ranče uprostřed bažin skvěle podporuje tuto zálibu v nechutnosti a vytváří mnoho šancí pro detailní práci s hnusem. Hráči vypouští kalnou vodou naplněné vany, prozkoumávají šváby zamořenou kuchyni, trhají končetiny ze seschlých těl nebo prolézají mezerami ve stěnách, kde jim společnost dělají stovky brouků, červů a stonožek.

Posledním častým prvkem podporujícím vcítění se do Ethanovy situace jsou časté momenty frontálně směřovaných útoků a interakcí v cutscénách. V první třetině hry Ethan přivolá pomoc policisty a sejde se s ním v garáži. V průběhu cutscény jejich dialogu se však za policistu připlíží Jack Baker, otec rodiny Bakerových, a jednou ranou mu rozsekne hlavu směrem k Ethanovi a tím i k herní kameře. Antagonisti z rodiny Bakerových mají smysl pro teatrálnost a často s Ethanem mluví a provokují ho během situací, ze kterých nemůže uniknout. Po vraždě policisty následuje první souboj s Jackem Bakerem, kde má hráč možnost zavřít se do bezpečí svého auta. Ale po momentu falešné výhry Jack utrhne střechu, sedne si za Ethana a pobaveně najede autem přímo proti dlouhým kovovým pražcům. Hra zde používá podobnou taktiku frontálního útoku, jakou můžeme vidět ve 3D filmech snažících se vtáhnout diváky do akce a vytvořit dojem nebezpečí v kinosále. Zatímco ve filmu mohou podobné záběry působit strojeně, tady jde o přirozenou interakci mezi postavami, která akcentuje hororovou atmosféru a udržuje napětí i mimo hrané pasáže.

3.2.2 Klaustrofobie a překvapení

Vcítění se do protagonisty funguje z velké části na principu přiblížení nebezpečí, hnusu a útoků co nejbliž k hráči. Toho hra dokazuje aktivně neustálými blízkými střety s nepřáteli a nutnými interakcemi s prostředím, ale i pasivně tím, že hráče uzavírá do stísněných prostorů.

Level design *Resident Evilu VII* je klaustrofobický i na poměry série, která často využívala úzké chodby a malé místnosti pro omezení hráčovy koordinace. Ve hrách se statickou kamerou si hráč musí při každém střihu krátký moment zvykat na nový úhel pohledu, takže příliš malé lokace by mohly hráče dezorientovat častými střihy. Hry s OTS kamerou zase vyžadují určitý prostor za hráčem, aby úhel pohledu nenarušovaly stěny nebo nezakrývaly překážky uprostřed místnosti. Pohled první osoby však eliminuje tyto problémy a vývojáři tak mohou omezit prostor na co nejmenší velikost. Raně Bakerových tak vytváří klaustrofobickou atmosféru a několika způsoby ji účinně využívá proti hráči.

Úzké koridory nedávají až do úplného konce hry šanci dohlédnout dál než několik metrů. Toho využívá postavení nepřátel, kteří často číhají právě za rohy chodeb a zavřenými dveřmi menších místnosti. Většina nepřátel, se kterými se hráč setká, jsou navíc tmavé postavy srostlé z černé plísňe, jež se dokážou snadno skrýt v plísňovém porostu a špinavých rozích zašlého ranče. Když se tento design monster spojí s temným prostředím, v němž si protagonista často musí posvítit baterkou pro lepší viditelnost, vzniká nepředvídatelná hra, kde může být každý další roh líhní monster a hráč si často nemusí všimnout nepřítele hned vedle sebe. To je velký rozdíl v chování monster oproti starším dílům, kde většinou představovali viditelnou, ale pomalu se blížící hrozbu a hlavní nebezpečí spočívalo v obklíčení větším počtem zombie. Přestože se druhý díl silně inspiroval příběhovou linií z filmu *Vetřelci*, je to až sedmý díl, který se nejvíc přiblížil jeho nepředvídatelnosti prostředí se skrytými monstry.

Dalším rozdílem je práce se zvukem. V předchozích dílech bylo velice časté, že hráč dokázal identifikovat přítomnost a druh nepřítele sluchem dřív než pohledem. Sténání pomalých zombie a ťapavé kroky slepých ale rychlých lickerů upozorňovaly na nebezpečí často hned po vstupu do místnosti. Akčnější díly série, jako *Resident Evil 4*, zašly ještě dál s mluvícími nepřáteli a pozorný hráč mohl podle zvukových vodítek poznat, kdy mu hrozí útok, i když byl otočený zády. *Resident Evil VII* si výraznější práci se zvukem nechává jen na rodinu Bakerových, kteří mohou hráče vyzývat výkřiky a tím mu zároveň říkat, kde se právě nachází. Běžní nepřátelé jsou ale přesným opakem. Plísňové postavy často vydávají zvuky až ve chvíli, kdy jsou v těsné blízkosti hráče. Ten už se nemůže spolehnout na pozorné poslouchání prostředí, a tak se může velice snadno stát, že ho při příliš rychlém průchodu překvapí monstrum hned za dalšími dveřmi, nebo dokonce v místnosti, kterou před chvílí proběhl. Hra už nepředznamenává nebezpečí zvukem, ale naopak využívá ticho

k překvapení hráče. Díky tomu vznikají přirozené lekačky i bez předem daných sekvencí a hráč je neustále udržován v napětí, co se může skrývat jen několik metrů před ním.

Aby v tak stísněném prostředí nevznikaly frustrující momenty, kdy se hráč dostane do bezvýchodné pasti, použili vývojáři smyčkový level design na malém prostoru. Jde o design levelů umožňující více než jeden vchod a východ, často s rozdílnou délkou a překážkami, aby se hráč mohl rozhodnout, která cesta je v danou chvíli lepší. Tento design se v sérii *Resident Evil* objevuje od jejího začátku, ale většinou v širším rozsahu celé lokace. Spencerova vila první hry nabízí několik cest zpět do hlavní haly, ale každá vyžaduje průchod několika chodbami a místnostmi. Podobně funguje policejní velitelství v *Resident Evil II*. Sedmý díl ale tyto smyčky vytváří na i menším prostoru sousedících místností nebo jediného pokoje, protože kvůli úzkým chodbám a rychlejším nepřátelům je prakticky nemožné proběhnout kolem monster bez zranění. Nejznámější smyčku vytvoří sám Jack Baker, když hráče překvapí lekačkou, v níž projde stěnou a vytvoří tak nový průchod paradoxně umožňující snazší únik v dalším souboji. Zatímco v jiných dílech série jde hráči o vytvoření prázdného prostoru mezi postavou a monstrem, sedmý díl naopak požaduje po hráči, aby využíval stěny a rohy těchto malých smyček jako překážky, díky kterým může získat náskok nebo i setřást nepřítele. Rozdělení prostoru navíc nedovoluje střílení na delší vzdálenosti, a tak si hra udržuje napětí i v pohledu umožňujícím nejpřesnější střelbu.

3.2.3 Found footage stylizace

Inspirace sedmého dílu v kinematografii je v mnoha momentech opravdu neskrývaná. Úvodní uříznutí ruky motorovou pilou odkazující na *Evil Dead II* vystřídá scéna rodinné hostiny, která jako by vypadla z *Texaského masakru motorovou pilou* (obr. 24).



Obrázek 24



Obrázek 25 - Původní scéna z filmu *Texaský masakr motorovou pilou* (1974)

Nejvýraznější filmová inspirace ale prostupuje celou hrou a opakovaně se vrací ve stylizovaných flashbackových sekvencích. Jde o žánr found footage hororů, kde je film vydáván za diegetický záznam na kameru jedné z postav. Zvláště výrazný je vliv neznámějšího zástupce a popularizátora žánru, *Záhady Blair Witch*. Poté, co Ethan najde videokazetu ve zdánlivě opuštěném domě Bakerových a vloží ji do přehrávače, je hráč přemístěn do perspektivy kameramana ve štábu paranormálních vyšetřovatelů, který rodině Bakerových padl za oběť před neznámou dobou. Sekvence začíná expozicí režiséra a moderátora sebejistě vcházejících na ranč. Netrvá dlouho a jedna se tří postav záhadně zmizí v domě bez náznaku nebezpečí. Kameraman s moderátorem se snaží najít kolegu, což hráče

zavede do skrytého sklepa. Tam najde režiséra stojícího u stěny téměř stejně, jako jedna z postav ve finále *Záhady Blair Witch* (obr. 26).



Obrázek 26



Obrázek 27 – závěrečná scéna filmu *Záhada Blair Witch* (1999)

Found footage zároveň slouží jako háček celého příběhu, když se Miino varování nahrané na webkameru dostane k Ethanovi a on se jí vydá hledat na ranč Bakerových. V zbytku hry se ještě několikrát objeví videokazety, jejichž přehrání dá hráči možnost chvíli hrát za jinou postavu. Tyto sekvence pomáhají vyřešit hádanky ve hře a zároveň v náznacích doplňují expozici antagonistů z minulosti. Při setkání s Lucasem Bakerem musí Ethan projít sérií pastí, které bez pomoci vedou k jeho smrti. Pokud se ale předtím podívá na videokazetu, kterou nahrála Lucasova předchozí oběť, zjistí hesla potřebná pro další postup a ví, které

objekty nepoužívat. Found footage se tak nestává jen stylizací, ale funguje jako diegetická pomůcka pro řešení problémů v herním světě.

3.2.4 Problémy kamery z pohledu první osoby

Pohled první osoby dovolil sedmému dílu *Resident Evil* zmenšit prostor, přiblížit nepřátele až těsně k hráčovu pohledu a smazat rozdíl mezi postavou a hráčem pomocí detailního zobrazování krvavých zranění a nechutné interakce. Rozhodnutí pro novou perspektivu vrátilo sérii zpět do žánru hororu mnohem intenzivnějším způsobem, než se dalo čekat. Přesto se nedá říct, že by pohled první osoby byl jednoznačným řešením pro návrat žánru survival hororu. Jeho úspěch v této hře a na poli nezávislých hororových her poukázal i na jeho nedostatky ve srovnání s kamerou z pohledu třetí osoby.

Prvním je vizuální jednodušnost výsledné hry. Sedmý díl kameru zcela podmiňuje imerzi v zážitku postavy. To ale zároveň znamená, že se na události stále díváme z očí protagonisty, nebo někoho z vedlejších postav v dílčích pasážích. Vždy před sebou vidíme ruce postavy, akce je vždy směřována přímo na nás. To vytváří omezený vizuální jazyk, který může časem omrzet některé hráče, zvláště pak veterány série zvyklé na kreativní kamerové úhly z dílů se statickou kamerou. Zatímco ty mohly podpořit atmosféru a budovat napětí jen pozicí kamery v prostředí, pohled první osoby zůstává stejný po celou dobu. Nedochozí k vyprchání napětí při hraní, ale jeho podoba je omezená, vždy reflektující vnímání protagonisty bez možnosti odstupu.

Dalším problémem je vztah mezi hráčem a protagonistou. Sedmý díl se snaží mnoha způsoby spojit zážitek hráče se zážitkem postavy. V mnoha případech je to však na úkor charakterizace postavy. Přestože většinu hry vidíme z Ethanových očí, za celou hru nespátříme jeho tvář. Hrdiny prvního dílu, Jill Valentine a Chrise Redfielda, si hráč může prohlédnout a zapamatovat, protože se na ně dívá prakticky celou hru. Leonu Kennedymu a Claire Redfield v remaku druhého se hráč sice většinou dívá na záda, ale v cutscénách a některých interakcích s prostředím je stále vidí jednat podobně, jako by viděl herce ve filmu. Ethan Winters však pro hráče zůstává jen tělem, z něhož většinu hry vidí hlavně pár rukou v bílé košili. Hra dává takový důraz na imerzi v herním světě, že se z hlavní postavy stává spíše avatar pro hráčovo dobrodružství, než jasně definovaná postava, a to i přesto, že má ze všech protagonistů nejosobnější motivaci: zachránit svou manželku. Vcítění se do konkrétní situace protagonisty je zde důležitější, než empatický vztah mezi hráčem a výrazně charakterizovanou postavou.

3.2.5 Odkaz kamery z pohledu první osoby

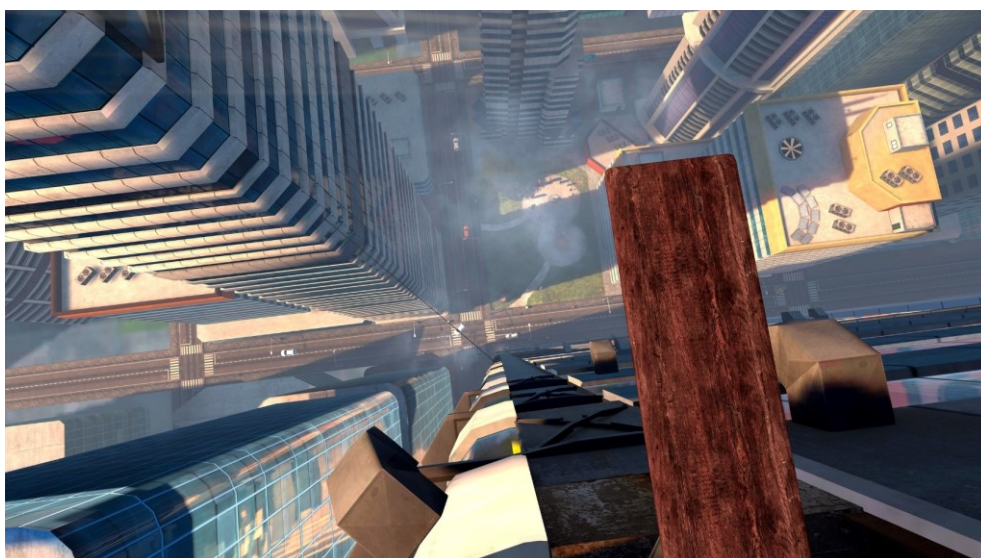
Podobně, jako statická kamera dominovala žánru survival hororu na přelomu tisíciletí, se pohled první osoby stal na dlouhou dobu novou tváří hororových her zhruba o deset let později. Jeho popularita byla do velké míry způsobena praktickými důvody. Konzole a domácí počítače již byly dostatečně výkonné pro vykreslení 3D prostředí. Na trhu se rozšířily veřejně dostupné herní enginy jako Unity a Unreal Engine 4, v nichž mohl i začátečník za krátkou dobu vytvořit jednoduchou hru. FPS a adventury z pohledu první osoby se staly nejjednoduššími projekty pro začínající vývojáře, protože nevyžadovaly komplexní animace a detailní prostředí. Není lepší příklad než *Slender: The 8 Pages*, krátká nezávislá hra, jež spočívá jen v průzkumu jednoduchého lesa a sebrání osmi stránek papíru, zatímco hráče pozoruje a pronásleduje nehybná postava dnes již slavného Slender Mana. Hra se stala hororovým hitem i přesto, že je hratelnost omezena na sbírání předmětů bez dalšího využití, antagonista postrádá animaci chůze nebo útoku a jediným projevem protagonisty jsou pomalé kroky a kužel světla z neviděné svítilny.

Tento minimalismus hratelnosti a stylizace šel ruku v ruce s pohledem první osoby, jenž omezil hororovou zkušenost na ty nejdůležitější elementy pro větší imerzi hráče. Zůstal jen hrdina s baterkou v ruce prchající před monstrem. Pohled první osoby hráče přiblížil k monstrům a postavil přímo do bot protagonisty, který se tím často stal jen nevýrazným avatarem, jenž zprostředkovává hororový zážitek. Mnohé hry, zvláště ty nezávislé s kratší stopáží a jednodušším obsahem, tak omezily charakterizaci hlavní postavy na minimum. Často nikdy nevidíme její tvář a osobnost je definována hlavně vzhledem k zápletce videohry, například povoláním nebo důvodem příjezdu na nebezpečné místo. Nezávislá série *Fears to Fathom* nabízí krátká hororová dobrodružství, pokaždé z pohledu jiné postavy jednoduše definované postavy. Hráč se nemá zajímat o psychologii, ale řešit konkrétní situaci, do níž je vržen. Takové hry cílí na základní strach často s jediným cílem: přežít.

Jiné hry s většími narativními ambicemi využívají pohled první osoby k imerzi do vnímání a myšlenek protagonisty. Postava tedy je silně definovaná, ale cílem je, aby se hráč empaticky vžil do jejího snažení, které může odporovat základnímu pudu sebezáchovy. Narativní adventura *Firewatch* staví hráče do kůže Henryho, který uniká před těžkým vztahem s nemocnou manželkou a zhoršujícím se alkoholismem do národního parku jako hlídač požárů. Většina hry sestává z intimních konverzací mezi Henrym a Delilah přes vysílačku a trvá několik hodin, než se objeví první hororové prvky ve vyprávění. I po jejich představení však nepřebírá řešení záhady celý narativ, spíš nastavuje zrcadlo Henryho

vlastní obsesi a narušené psychice. Hororová hra *SOMA* zase využívá pohled první osoby ke zkoumání tématu identity ve světě kopírování vědomí. Zvrat v příběhu přichází ve chvíli, kdy protagonista poprvé spatří svůj odraz v zrcadle a zjistí, že jeho vědomí bylo celou dobu uzavřeno v mechanickém těle.

Specifický nový trend posunující pohled první osoby o krok dál je virtuální realita (VR). VR hry zažily v posledních několika letech velký rozmach a VR brýle jako Oculus Quest se staly cenově dostupnými i pro běžné hráče. Zatímco na monitoru musí FPS používat mnoho animačních a audiovizuálních triků pro silnější imerzi do světa, VR hry dovolují mnohem silnější kontakt s herním světem i přes horší grafickou stránku nebo omezené možnosti pohybu. Pro hororové hry se tato technologie jeví jako stvořená, možná až příliš intenzivní u některých titulů. Například hra *Richie's Plank Experience* stačí deska vyvěšená z 80. patra mrakodrapu, po které musí hráč pomalu přejít, aby vyvolala silné pocity závratě a úzkosti. Větší intenzitu zážitku a propojení s herním světem můžeme vidět i na portech *Resident Evil* do VR. Čtvrtý díl například upravuje styl soubojů a užívání předmětů tak, aby je hráč musel přímo ovládat realistickými pohyby rukou.



Obrázek 28 - *Richie's Plank Experience*

Dominance pohledu první osoby nezmizela ani ze současného trhu herního hororu. Samotná série *Resident Evil* navázala na úspěch sedmého dílu pokračováním *Resident Evil: Village*, jež i přes akčnější hratelnost zachovalo zálibu v krvavých animacích a intimní brutalitě. Tento styl kamery je pro horor zdánlivě ideální díky imerzi do hororových situací a relativní technické nenáročnosti. Přes přesytenost trhu levnými FPS tituly je tedy pravděpodobné, že i v dalších letech se na většinu hororových her podíváme očima protagonisty.

3.3 Resident Evil 2 Remake (2019)

Remake *Resident Evil 2* byl oznámen několik měsíců po opětovném vydání remaku prvního dílu pro moderní konzole a PC v roce 2015, ještě před velkým úspěchem odvážného sedmého dílu v roce 2017. Oba tituly dávaly jasně najevo, že se série odklání od akční hratelnosti následovníků čtvrtého dílu a vrací se k hororu. Výběr předělávané hry navíc padl na jeden z nejúspěšnějších děl série z hlediska komerčního i kritické reflexe. Světu poprvé představil hrdiny Leona Kennedyho a Claire Redfield a svým zasazením do města Raccoon City zmítaného zombie apokalypsou se zapsal do popkulturní historie možná ještě výrazněji než relativně komorní první díl.

Dlouho však zůstávalo otázkou, jak bude nová verze hry vypadat? Remake prvního dílu se poměrně věrně držel hratelnosti i vizuálního zpracování originálu a jeho hlavní přínos byl v grafickém vylepšení a drobných úpravách herních mechanik. Ale i přes úspěch opětovného vydání šlo o hru z doby, kdy vypadal herní průmysl a zvláště žánr survival hororu výrazně jinak. Remake prvního dílu vyšel pouhých 6 let po originálu, kdy byla statická kamera stále standardem hororových her a vývojáři mohli předpokládat, že většina hráčů měla zkušenosti i s originálem nebo podobným pokračováním. Remake druhého dílu se však musel vyrovnat s mezerou 21 let a celou generací hráčů, pro které byly původní díly série jen dávnou videoherní historií. V roce 2018 Capcom odhalil první záběry z chystané hry a tím i potvrdil, že remake změnil kameru z původních statických záběrů na OTS perspektivu známou ze čtvrtého dílu. Kamera držící se za ramenem protagonisty nejvíce připomíná pohyblivý záběr ze steadicamu neustále sledující postavu.



Obrázek 29 - steadicam záběr sledující postavu z filmu *Osvícení* (1980)

Capcom dal najevo, že mu nejde jen o uspokojení starých fanoušků série a remake *Resident Evil 2* bude moderní vysokorozpočtovou hrou. Otázkou zůstávalo, jak se vývojáři vyrovnají s poměrem akce a hororu, jež sérii při předchozím použití OTS kamery odvrátil od původní identity. Sci-fi série *Dead Space* od studia Visceral Games ukázala, že děsivou atmosféru jde vybudovat i s touto kamerovou perspektivou, ale pak se sama obrátila k akční hratelosti posledním třetím dílem. Sám duchovní otec série *Resident Evil*, Shinji Mikami, se vrátil k hororu ve hře *The Evil Within* s OTS kamerou, ale i tento titul nabídl ve druhé polovině mnohem více akce a střelení, než survival hororové hry z konce 90. let. Před vývojáři remaku tedy stála velká výzva. Jak dát hráči pocit nebezpečí a nejistoty v perspektivě, která mu dává všechny výhody?

Řešením nebyla zásadní proměna, jako v případě změny perspektivy a zasazení u *Resident Evil VII*. Statická kamera prvního dílu a pohled první osoby v sedmém dílu dávaly vývojářům mnoho prostoru pro vytváření děsivých momentů a pohrávání si s hráčovým očekáváním. Remake druhého dílu musel zvolit jemnější přístup na hranici hororu a akce. Stačilo by málo a mohl by se proměnit v další akční střílečku dávající hráči pocit nepřemožitelnosti, jak se tomu do velké míry stalo u mnohem lineárnějšího a akčnějšího remaku *Resident Evil 3*, který nesklidil tak pozitivní ohlasy, jako jeho předchůdce. *Resident Evil 2* uspěl díky mnoha drobným úpravám chování nepřátel a promyšlené práci se svícením a barvou v mizanscéně, s maximalistickou zvukovou skladbou a dílčími herními mechanikami. Všechny změny měly za cíl navodit pocit napětí a hrůzy, aniž by hra omezovala hráčovu orientaci v prostoru nebo komplikovala ovládání postavy.

3.3.1 Skrývání nebezpečí

První velkou výzvou se stalo skrývání nebezpečí, jež bylo v předchozích dílech snazší z podstaty jejich kamery. Monstrum stačilo postavit mimo úvodní záběr místnosti ve Spencerově vile, nebo za roh stísněných chodeb ranče Bakerových. OTS kamera dává hráči mnohem širší zorné pole než pohled první osoby, a zároveň mu umožňuje otáčet se prakticky kamkoliv, takže slepá místa vytváří jen architektura prostředí. Řešením by mohlo být použití kamery s užším zorným polem, aby se více přiblížila pohledu první osoby, ale to by mohlo zhoršit orientaci v prostoru, uměle ztížit střety s nepřáteli a u některých hráčů i vyvolávat závratě z nepřírozeného pohledu. Druhý díl proto volí jiný postup. Kamera zůstává přehledná a dobře ovladatelná, ale o to víc hrozeb skrývá samotné prostředí, díky pečlivé hře světél a stínů.

Série *Resident Evil* se až na výjimky v akčních dílech držela zasazení do nočního prostředí, ale i přesto byly levely většiny her dobře nasvícené a neomezovaly hráčovu orientaci. U starších her to jistě bylo i kvůli technickým omezením, kdy starý hardware nedovoloval stíny vykreslované v reálném čase. Sedmý díl už s neprostupnou tmou pracoval častěji, ale viditelnost většiny prostředí byla stále poměrně dobrá, protože nepřátelé se mohli skrývat i v klaustrofobickém prostředí a porostech černé plísně. *Resident Evil 2* pracuje se světlem baterky v husté tmě daleko častěji. Téměř celá první polovina hry v policejním velitelství Raccoon City sestává z temných chodeb, v nichž by hráč bez baterky jen těžko hledal cestu. Úzký kužel světla vytváří vnitrozáběrový rám kamery, osvětlující všechno v něm, ale zároveň skrývající vše mimo. Širší chodby se paradoxně stávají o to nebezpečnějšími, protože baterka nedokáže téměř nikdy osvětlit celý prostor. Kužel světla odvádí pozornost a zároveň zhoršuje viditelnost po stranách chodeb, kde může číhat nebezpečí. Nepřátelé tak už nemusí čekat za rohem nebo pomalu přicházet z mimoobrazového prostoru statické kamery. Mohou se skrývat na temné zemi jen několik kroků od hráče.

I v momentech, kdy je prostředí osvětleno, nachází hra způsoby, jak omezit viditelnost a znejistit hráče. Například v prvním souboji se zmutovaným Williamem Birkinem, jedním z antagonistů hry, vývojáři kreativně vyřešili rozdíl oproti původní hře. Zatímco tam se mohli spoléhat na omezenou viditelnost díky statické kameře, remake opět využívá prostředí. Bludiště potrubí je zpočátku přehledné, ale Birkin ho během souboje poškozuje a celý prostor postupně zahaluje hustá pára a mlha zhoršující viditelnost (obr. 30).



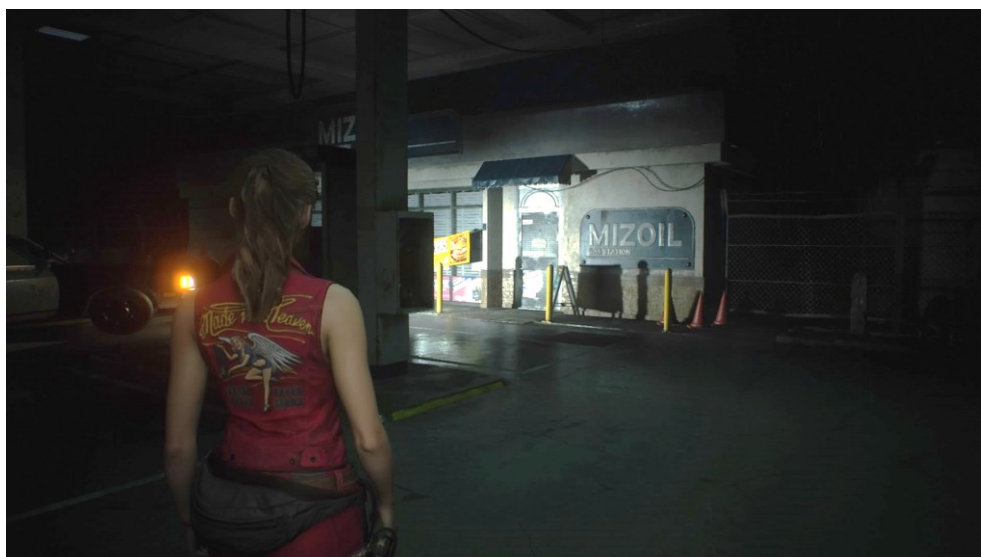
Obrázek 30

V jiných momentech je omezení viditelnosti jemnější. Například chodba ve třetím patře policejní stanice je z jedné strany dobře osvětlena ležící svítilnou, ale když se hráč otočí opačným směrem, světlo ho oslepí a při střetu s nepřáteli by viděl jen siluety.

3.3.2 Vedení pozornosti

Světla namířená přímo proti pohledu hráče v jiných místech nemusí jen sabotovat jeho míření. V garážích policejní stanice nás hned po vstupu uvítají světla auta zaparkovaného na druhé straně ocelové mříže. Následná cutscéna nám jen potvrdí to, co bylo naznačeno vizuálním vyprávěním: hráč musí zvednout mříže a dostat se na druhou stranu. Lamps a svítilny jako vizuální vodítka pro další postup jsou opakovaně používány po celou hru. V prvním díle byla hlavním prvkem vizuálního vyprávění statická perspektiva, v sedmém klaustrofobická architektura. V remaku druhého dílu je to světlo, které ukazuje cestu.

Hra tento princip představí od prvního momentu, kdy předá hráči kontrolu nad postavou. Claire Redfield nebo Leon Kennedy, podle hráčovy volby prvního protagonisty, přijíždí v noci na zdánlivě opuštěnou čerpací stanici. Nejjasnější světlo nad vstupními dveřmi okamžitě poutá hráčovu pozornost a vede ho k průzkumu prodejny (obr. 31). Nemá smysl se poohlížet kolem prodejny nebo okolních aut, kontrast mezi jasnou lampou a téměř neproniknutelnou tmou vytváří ze dveří jediný bod zájmu. Světelné nasměrování je navíc akcentováno reflexními žlutými pilíři.



Obrázek 31

Výrazná žlutá barva je další metodou vedení pozornosti používanou v průběhu celé hry. Často je kombinována se světlem v prostředí, jako u úvodní čerpací stanice. Jindy spoléhá na baterku postavy, jež může výrazný barevný prvek odkrýt v naprosté tmě a průchod lokací

tak působí dynamičtěji, než pokud by byly body zájmu od začátku jasné. V chodbách policejní stanice hráč často narazí na místa označená žlutou policejní páskou. V jedné chodbě například upozorňuje na rozbité okno, kterým mohou projít nepřátelé zvenku (obr. 32). Jinde zase označuje zabarikádovanou cestu, kterou se protagonistka musí protáhnout k otevření další části policejní stanice. V garážích zase žluté ohrazení upozorňuje na otevřený poklop kanálu, kterým se hráč dostane do podzemních laboratoří (obr. 33).



Obrázek 32



Obrázek 33

Metoda výrazných barevných bodů a okrajů je v současné herní tvorbě velice oblíbená. Usnadňuje orientaci a dodává vizuální čistotu do graficky pokročilých prostředí, jejichž detailnost a realismus může často omezovat čitelnost důležitých bodů zájmu. To ale nabízí otázku, jak konkrétně barvu použít, aby nevynikala až příliš a nerušila imerzi v herním

světě? Vývojáři *Resident Evil 2* chytrě využili reálných předmětů, které by se mohly přirozeně nacházet v herních lokacích. Žlutá se tak objevuje v podobě policejních pásek, výstražných značek, parkovacích pruhů a podobných prvků. I jiné barvy, jako červená, se objevují například v podobě světelné cedule „EXIT“, kreslené výzdoby sirotčince nebo červené žárovky v kanalizaci, která hráči ukazuje další cestu a zároveň ho barevným světlem varuje před nadcházejícím obtížným soubojem (obr. 34).



Obrázek 34

3.3.3 Napětí a nejistota

Velice účinným způsobem napínání hráče je paradoxně rozmístění nepřátel často viditelných od prvního vstupu do prostoru. Na začátku hry potkává velký počet nehybných mrtvol, které až s postupem hry ožívají jako hladoví zombie. Hrozba už není od začátku skrývaná, těla jsou naopak často viditelná z druhé strany místnosti a hráč může po podrobnějším pohledu s baterkou od začátku očekávat, která místa jsou riskantnější. Jak tedy hra dosáhne pocitu nebezpečí a nejistoty? Jednoduše tím, že nepřátel je víc, takže hráč téměř nikdy nemůže zvolit zcela bezpečnou cestu, a také tím, že hráč nikdy přesně neví, kdy a jak rychle nepřátelé zaútočí. Každé setkání se zombie je riskantní sázka s nejasným výsledkem. Možná se mrtvola vůbec neprobere a průchod bude ještě chvíli bezpečný. Možná vstane, ale nestihne hráče chytit při rychlém proběhnutí. Možná hráč zaváhá a zombie mu zablokuje cestu, takže se bude muset opatrně vyhybat kousnutí, nebo vyplývá nedostatkovou municí na jeho zabití. Nepředvídatelnost těchto situací ještě zvyšuje chování nepřátel při střetu s hráčem. Zombie v původní hře byli známí svou šouravou chůzí s nataženými pažemi, po vzoru nemrtvých z filmů George A. Romera. Remake ale nabízí mnohem detailnější animace nepřátel, kteří

se svou nepřirozenou chůzí a trhanými pohyby stávají mnohem obtížnějšími terči. Pokud hráč navíc nemá štěstí, může běžný nemrtvý ustát několik ran do hlavy a stále útočit. Jindy pokračují ještě několik kroků po úspěšném zabití, takže jejich tělo může vrazit do protagonisty a na moment ho omezit v souboji. Ještě zákeřnější jsou však momenty, kdy hráč úspěšně skolí zombie a nepřítel bezvládně spadne na zem, jen aby se za několik sekund nebo minut zvedl právě ve chvíli, kdy hráč pocítuje falešné bezpečí. Odolnost, eratické pohyby a nejednoznačnost smrti nepřátel vytváří z každého souboje nejistý konflikt, který může znamenat hráčovu smrt při nepozornosti nebo předčasné víře ve vítězství.

Pomyslným esem v rukávu vývojářů Capcomu, jímž se proslavil remake *Resident Evil 2*, však nejsou zástupy nemrtvých, ale jedna jediná postava budící děs a hrůzu jen pomalými kroky těžkých bot. T-00, též známý pod rozšířenějším ale neoficiálním jménem Mr. X, je více než dvoumetrový nezastavitelný mutant oděný v černém kabátě, vyslán do ruin Raccoon City společností Umbrella, aby získal vzorek jejich viru a zbavil se jakýchkoliv svědků. Zhruba polovinu hry pronásleduje protagonistu, který jej může na chvíli zpomalit, ale až do konce hry ne zcela zabít. Zatímco v původní hře se objevoval v předem daných momentech, v remaku funguje jako samostatná entita neustále procházející policejní stanicí. Daleko víc, než klasické zombie připomíná nezastavitelného terminátora T-800, na nějž i odkazuje svým kódovým jménem, nebo Michaela Myerse z filmu *Halloween*. Hráč jeho přítomnost pocítuje neustále díky krokům, jež se rozléhají chodbami policejní stanice a podle jejich hlasitosti a charakteru je možné zjistit, jestli se Mr. X blíží, nebo vzdaluje. Z vysokého pronásledovatele se tak stává všudypřítomná hrozba, která na sebe neustále upozorňuje zvukem, ale tím zároveň buduje napětí. Pokud hráč nezastaví na místě a neposlouchá pár sekund kroky, nezjistí, zda směřují k němu, nebo ho míjí. Jenže taková zastávka ho otevírá možnému napadení jinými nepřáteli a zároveň to prodlužuje okno, během něž může Mr. X zamířit k němu a odříznout mu cestu. Mr. X navíc reaguje na hlasité zvuky, takže pokud hráč slyší blízké kroky, měl by si opravdu rozmyslet střelbu do blízkých zombie, protože zničení jedné hrozby může přivolat jinou, mnohem ničivější. Mr. X tak znejišťuje hráče i ve chvílích, které by se standardní zásobou zombie měly jasně řešit. Ozvěny jeho přítomnosti dělají i z obyčejného průchodu prázdnou chodbou napínavou hru na kočku a myš, kdy musí hráč rychle reagovat na měnící se situaci.



Obrázek 35 - Mr. X

3.3.4 Zvuky paniky

Kroky Mr. X jsou nejvýraznějším, ale zdaleka ne jediným prvkem bohatého zvukového designu hry. Zatímco první díl si vystačil se snadno rozpoznatelným sténáním nepřátel mimo obraz a sedmý díl omezil zvuky nepřátel, aby byl jejich vstup o to překvapivější, druhý díl volí jiný přístup. Zvuková složka je mnohem bohatější a zvuky postav i prostředí jsou často hlasitější, než by hráč mohl čekat. Sténání zombie jsou slyšet z druhého konce místnosti a jejich probuzení je téměř vždy doprovázeno hlasitým výkřikem. Když se jim podaří prorazit dveře do vedlejší místnosti, ozve se vždy první varovný náraz a druhý na samotné otevření, aby mohl hráč uniknout před možným útokem. Z rozbitých oken, potenciálních vstupů pro další nepřátele, zase slyšíme hlasité foukání a déšť venku. Zombie psi ohlašují svůj příchod štěkáním, takže se hráč může předem připravit na jejich rychlý vpád.

Mohlo by se zdát, že mnoho výrazných zvukových vodítek ohlašujících monstra bude hře ubírat na děsivosti a momentu překvapení, ale *Resident Evil 2* je využívá ve svůj prospěch. Zaplňuje zvukovou stránku tolika vjemy najednou, že hráči zhoršuje orientaci v jednotlivých zdrojích, ale zároveň neustále připomíná blízké nebezpečí. Zvuky nepřátel se s průchodem postupně sčítají a když už hráč uteče dostatečně daleko od úpějíících zombie, zaslechne kroky Mr. X nebo syčení slepých lickerů reagujících na jakýkoliv hlasitější zvuk. Zvukový design v hráči vyvolává paniku a úzkost, nenechá ho vydechnout kromě několika bezpečných místností pro uložení hry a dokonce i v nich stále slyší kroky blízkých nepřátel, přestože mu nemůžou momentálně ublížit.



Obrázek 36 - Licker

Zvuk nemá jen čistě psychologickou rovinu, ale i tu taktickou. Stejně, jako může hráč slyšet kroky a útoky nepřátel, mohou i nepřátelé slyšet jeho. U pomalých zombie by to ještě nebyl takový problém, ale jakmile se jich hráč začne zbavovat střelbou, je dost možné, že výstřely uslyší Mr. X a během krátké chvíle vejde do místnosti. Střelba do nepřátel už tak není jen otázkou šetření munice, ale každý takový souboj přináší další riziko a hráč nemůže příliš dlouho setrvávat na jednom místě. Druhou hrozbou reagující na zvuk jsou výše zmínění lickeři. Slepí, ale velice mrštní a silní mutanti, kteří loví po sluchu a dokážou lézt po stropěch a stěnách, čímž se mohou vyhnout světlu hráčovy baterky nebo jeho zornému poli vůbec. Zatímco pomalým krokům Mr. X může hráč uniknout s dostatečnou trpělivostí a rychlou reakcí, licker je schopný skočit do několikametrové dálky a přitom zasáhnout protagonistu ostrými drápy. Pokud chce hráč ve střetu s lickerem přežít, musí buď použít silnější zbraně, nebo se naopak vyhnout útoku a projít kolem něj tichou pomalou chůzí.

3.3.5 Tanec nemrtvých

Skutečná výzva pro hráče a klíč k hektickému hororu *Resident Evil 2* leží v kombinaci různých druhů nepřátel v blízkých prostorech. Sami o sobě nepředstavují až tak velkou hrozbu, protože každý má výrazné slabiny, jichž může hráč využít. Zombie jsou pomalí, lickeři slepí, Mr. X po čase vzdá pronásledování, psi snesou jen několik zásahů pistolí. I silnější nepřátelé v pozdější části hry mají tato omezení. V kanálech se pohybují mutanti schopní chytit hráče obří rukou, ale pohybují se jen ve vodě. Rostlinní nepřátelé v podzemní laboratoři se zase opakovaně regenerují, ale pohybují se ještě pomaleji než zombie. Když se

ale sejde víc typů nepřátel v jedné chodbě nebo místnosti, situaci to výrazně zkomplikuje. Před hráčem najednou stojí mnoho otázek a voleb, které musí vyřešit během několika sekund pod tlakem časovým, i smyslovým v podobě maximalistické ruchové skladby. Bude riskovat kousnutí od zombie, aby nepřivolal pozornost lickera? Nebo ho k útěku přinutí Mr. X, jenž v tu nejhorší chvíli vstoupí do dveří?

V prvním a sedmém dílu trvá většina soubojů kromě bossů jen krátkou chvíli a fungují jako výbuchy násilí mezi delšími úseky napínavého ticha. *Resident Evil 2* na sebe vrší hrozby a vytváří tím nepředvídatelný řetězec zoufalých bojů a útěků, jenž může trvat i několik minut. Hráč si nikdy nemůže být jistý, jestli další dveře nabídnou záchranu, nebo zkázu. Propojení jednotlivých místností a pohyb nepřátel nezávisle na hráčově přítomnosti vytváří neustálý tlak s cílem vyvolat v hráči paniku. Je to jiný přístup k hororu oproti pomalejší tíživé atmosféře předchozích dílů, ale jde ruku v ruce s OTS kamerou umožňující rychlejší reakce, snazší míření a lepší orientaci v prostoru. Je to perspektiva, která dává hráči největší množství informací. Aby hráč nezískal příliš velkou výhodu a ze hry se nestala jen akční střílečka, zahltí ho vývojáři informacemi i ve všech ostatních aspektech hry. Hráčovy reakce jsou testovány neustále, stejně jako jeho schopnost rychle taktizovat a vědět, kdy se souboji vyhnout. Nejednoznačné hrozby vrací zdánlivě padlé nepřátele do boje a druhy monster navzájem doplňují své nedostatky. Smyčky level designu na sebe navazují a v každé z hlavních lokací vytváří jedno velké bludiště, se kterým se hráč musí dobře sžít, aby při honičce s nepřáteli neuvázl ve slepé uličce. Hustá zvuková skladba zhoršuje čitelnost jednotlivých ruchů a buduje úzkost neustálým připomínáním blízkého nebezpečí. Všechny tyto postupy dohromady vytváří ohromující a hektický tanec nemrtvých, který musí hráč přežít až do konce adrenalinového dobrodružství.

3.3.6 Problémy OTS kamery

Jak dokázala akční trilogie čtvrtého, pátého a šestého dílu *Resident Evil*, největším problémem OTS kamery je její dobrá ovladatelnost a situační přehled. Vývoj *Resident Evil 4*, jenž tuto kamerovou perspektivu popularizoval a vytvořil z ní nový standard pro hry z pohledu třetí osoby, prošel několika verzemi a restarty s cílem vytvořit novou etapu série i survival hororu vůbec. Výsledkem byla kamerová perspektiva nabízející hráči praktický kompromis mezi situační orientací vzdálené kamery a přirozenější ovladatelností pohledu první osoby. Jak se ale ukazovalo s dalšími díly, v rámci tohoto kompromisu až příliš převážila praktičnost. Přesnější míření oproti statické kameře a lepší přehled o pozici protagonisty v kontextu level designu i nepřátel přirozeně vedly k větší nebojácnosti hráčů

a agresivnějšímu stylu hraní. Najednou získali šanci pomstít se monstrům, jež působila v jiné perspektivě nepřekonatelně.

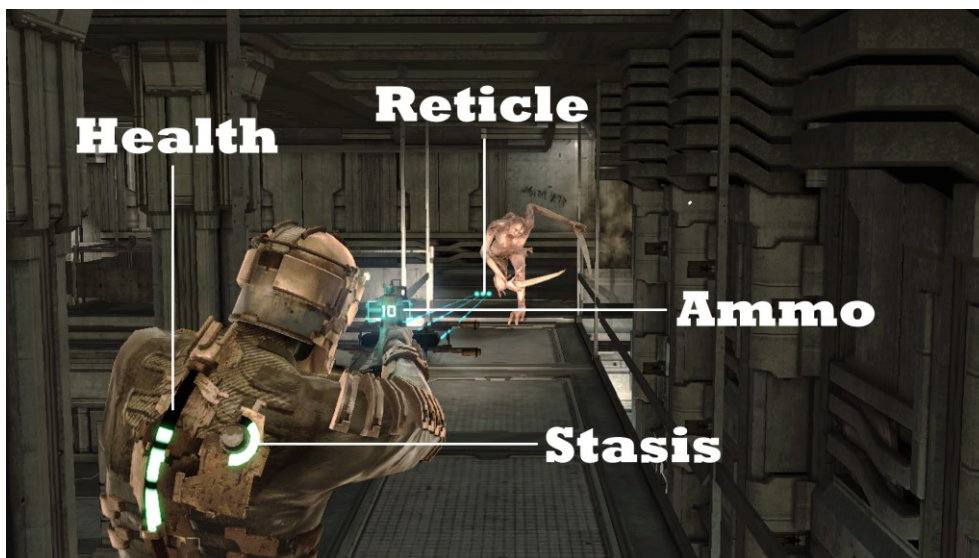
V sérii *Resident Evil* bylo výsledkem silnější zaměření na střelbu a akrobatické kousky protagonistů, kteří se proměnili ze zoufalých přeživších na odvážné dobyvatele a akční hrdiny. Remake druhého dílu dokázal, že je stále možné hráče vyděsit i v této perspektivě, ale oproti statické kameře a pohledu první osoby se nemohl spolehnout na přirozenou nejistotu z omezené viditelnosti. Musel využít všech herních aspektů ke kompenzaci zlepšené orientace hráče. Mnohé hororové série se však nepokusily o tak důmyslnou hru s napětím a pečlivě budovaným chaosem.

Další problém OTS kamery spočívá v poměrně omezené umělecké stránce. Ovladatelná kamera z pohledu první i třetí osoby bere kontrolu nad kamerovou perspektivou vývojářům a předává ji hráčům. Přesto má pohled první osoby výhodu ve své zúžené perspektivě, jež může vynechat zásadní informace, bez kterých se OTS kamera neobejde. Jak ukazují příklady různých přístupů ke zobrazení těla protagonisty v FPS hrách v kapitole 1.2, perspektiva z pohledu první osoby dovoluje vývojářům odhalovat a naopak skrývat podobu postavy a tím ovlivnit imerzi hráče. Některé hry mohou akcentovat fyzickou stránku postavy, jiné ji mohou zcela skrýt nebo představit jen párem rukou držících zbraň. OTS kamera ale takovou práci nedovoluje. Hráč se bude na herní svět vždy dívat přes rameno protagonisty a jeho záda budou vždy zabírat téměř čtvrtinu obrazovky. To může vést k vizuální monotónnosti, zvláště ve srovnání se statickou kamerou, jež mohla budovat atmosféru i napětí pouhým zarámováním scény. *Resident Evil 2* proti vizuální jednotvárnosti bojuje častějším použitím neinteraktivních cutscén s filmovým střihem a dramatickým přiblížením kamery v momentech největšího nebezpečí, kdy protagonistu zasáhne nebo chytí nepřítel.

3.3.7 Odkaz OTS kamery

OTS kamera v *Resident Evil 4* navždy změnila podobu her z pohledu třetí osoby. Její vliv je nejpatrnější v mainstreamové tvorbě, kde si vývojářská studia mohou dovolit pokročilejší animace postav a motion capture technologii snímající pohyby živých hereců. V hororovém žánru navázala na úspěch megahitu Capcomu série *Dead Space* od Visceral Games, často nazývaná „*Resident Evil 4* ve vesmíru“ kvůli silné inspiraci původní hrou. V roli mechanika Isaaca Clarka musí hráči bojovat o svůj život proti posádce vesmírné lodi zmutované mimozemským virem. OTS kamera zde byla posunuta ještě dál, protože celá hra je

stylizovaná do podoby jednoho nepřerušovaného záběru. Cutscény přirozeně přechází do hratelných pasáží a nepoužívají filmové stříhy. Uživatelské rozhraní je plně diegetické, takže život protagonisty určují diody na jeho obleku, inventář ovládá v reálném čase a zbývající munice se zobrazuje na displeji u zbraně (obr. 37). Tvůrci tím zvýšili hráčovu imerzi v herním světě a propojení s postavou. Bez bezpečí cutscén a menu inventáře musel být neustále v pozoru.



Obrázek 37 – diegetické uživatelské rozhraní ve hře *Dead Space*

Kvůli dobré ovladatelnosti a vývoji herního trhu, jenž opustil survival horor ve prospěch většího úspěchu v akčních hrách, byla OTS kamera nejvíce používaná ve střílečkách. Série *Gears of War* doplnila mechaniku skrývání za překážky, která vyřešila pomalejší míření s gamepadem oproti počítačové myši, a vytvořila tím šablonu pro moderní TPS, tedy third person shooter. Toto spojení adaptovaly jak nové hry, například dobrodružné *Uncharted* inspirované Indiana Jonesem, tak i zavedené série jako *Grand Theft Auto* od svého čtvrtého dílu nebo česká *Mafia* od druhého dílu. Překvapivě dobře zafungovala OTS kamera i u rebootu série *God of War* z prostředí antické mytologie, v níž je hlavní náplní boj na blízko bez střelných zbraní. Zatímco starší hry často oddalovaly kameru pro lepší orientaci v bojových arénách nebo pro navození úžasu nad epickými souboji, nový díl zvolil metodu *Dead Space* a udržuje kameru blízko postavy bez přerušování stříhy. To pomáhá vyprávění intimního příběhu otce a syna, jenž by se mohl snadno ztratit v opulentních scénériích předchozích dílů.

Dnes je OTS kamera standardem napříč žánry a v menší míře je často využívána i ve hrách, které se nespolehají jen na toto zobrazení. RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim* a akční hra

v otevřeném světě *Red Dead Redemption II* nabízí možnost přepínat mezi pohledem první a třetí osoby podle preference hráče, přestože první série začínala s pohledem první osoby a druhá s pohledem třetí. I přímé pokračování sedmého dílu *Resident Evil* s názvem *Resident Evil: Village* nabídlo v updatu po vydání hry možnost zapnout OTS kameru a propojilo tím dvě linie současného vývoje série, pohled první a pohled třetí osoby. Nové remaky ze série *Resident Evil* a *Dead Space* vrátily OTS kameru i do hororového žánru. Jejich původní hry vydláždily cestu pro nové podoby herní perspektivy a remaky po ní přichází do trhu bohatšího o žánry a fikční světy, přestože vizuální zpracování odkazují k téměř dvacetileté šabloně. O to větší důraz je kladen na nuance inspirované filmovou řečí, jako stylizace do jednoho záběru, kontrastní osvětlení nebo omezení nediagetických prvků uživatelského rozhraní.

ZÁVĚR

Postupné příchody a odchody kamerových perspektiv v sérii *Resident Evil* i v herním průmyslu obecně byly často motivovány technickými limity hardwaru i kreativními objevy vývojářů. Každá z těchto změn měla výrazný vliv na celý žánr survival hororu a na několik let proměnila jeho podobu. Jak jsem ale ukázal ve své diplomové práci, nejde o jednoznačný pokrok. Každý styl kamerové perspektivy má své klady, zápory, a především svou vlastní audiovizuální řeč, kterou komunikuje a manipuluje s hráčem. V žánru tak založeném na ryzi emoci, jako je survival horor, můžeme pozorovat drobné rozdíly v metodě této komunikace, protože ve všech zkoumaných hrách směřují tvůrci k jednomu cíli: vyděsit hráče.

Remake *Resident Evil 1* toho dosahuje převzetím klasických filmových postupů v záběrování a rámování. Využívá plány mizanscény pro akcent nebezpečí a důležitých předmětů. Výrazné kamerové úhly budují hororovou atmosféru, ale zároveň skrývají nepřátele v mimoobrazovém prostoru. Zvuk často předznamenává nebezpečí ještě předtím, než ho hráč spatří, a tím buduje napětí a udržuje situační přehled. Hra vytváří dojem sledování ovladatelného filmu s jasným odstupem hráče od postavy a rozdílem v jejich vnímání herního světa.

Resident Evil VII: Biohazard používá kameru z pohledu první osoby, její styl inspirované found footage filmy a několikrát je přímo imituje nebo cituje. Přiblížení kamery k postavě umožňuje zmenšení prostředí, což vede ke klaustrofobické atmosféře a intimnějším setkáním s nepřáteli. Zorné pole postavy výrazně omezuje obrazový prostor a zvyšuje fyzické propojení postavy s hráčem, což se projevuje ve výrazných zraněních protagonisty. Zvuková skladba hry je minimalistická, často obsahuje chvíle dlouhého ticha rozbité překvapivými hlasitými útoky, na které se hráč nemůže předem připravit. Přestože se vyprávění zabývá osobním životem protagonisty, jeho podoba zůstává celou hru skryta, aby se co nejvíce smazala hranice mezi hráčem a postavou.

Remake *Resident Evil 2* volí OTS kameru známou už ze starších akčních dílů série a do tohoto stylu navrácí horor precizní prací se svícením, zvukem a nepředvídatelností nebezpečí. Baterka protagonistů se stává pohyblivým rámem, jenž osvětluje část obrazu a zároveň skrývá jeho většinu, v níž mohou číhat další nebezpečí. Pozornost hráče je vedena světelnými zdroji a výraznou barvou v prostředí. Role mizanscény v budování hororové atmosféry a napětí tím převažuje roli samotné kamery. Eratické chování nepřátel v animacích a jejich schopnost vejít do jiných místností vyvažují zjednodušené míření OTS

pohledu. Zvuková skladba je maximalistická, překrývá mnoho ruchů nepřátel a dává hráči takové množství vodítek, že v nich může ztratit orientaci a zpanikařit. Hráč stále vnímá rozdíl mezi sebou a postavou, ale ve většině hry je více spjatý s vnímáním protagonistů.

Přestože se podoba hororových her od éry klasického survival hororu velice změnila a většina titulů postupně přešla na ovladatelný pohled, dnes se nacházíme v době, kdy má každý styl kamery svou vlastní tradici. I kdysi moderní přístupy vyvolávají v hráčích nostalgii, jak je zjevné z úspěchu loňského remaku ve své době revolučního *Resident Evil 4*. Rozmanitý trh vysokorozpočtových i nezávislých hororových her dává vývojářům možnost volby v tom, jak chtějí hráče vyděsit a k jakému stylu se chtějí přiblížit. Mnozí vývojáři navíc zjišťují, že se nemusí omezovat na klasická rozdělení kamerových perspektiv a mohou experimentovat s jejich propojením. Survival horor *Signalis* používá většinu hry statickou kameru seshora, ale tyto části prokládá narativními pasážemi z pohledu první osoby. Přípravovaná hororová hra *Holstin* dokonce kombinuje všechny tři analyzované perspektivy: statickou kameru pro průzkum prostředí, OTS kameru pro souboje a pohled první osoby při řízení vozidel.

Horor je žánr ve všech uměleckých formách veden především cílem vyděsit svého čtenáře, diváka, posluchače nebo hráče. A právě v žánru tak zaměřeném na ryzí emocionální reakci je forma díla často důležitější než jeho obsah a narativ. Ve své práci jsem chtěl ukázat, že úhel pohledu, jakým se díváme na fiktivní monstra a zoufalé hrdiny, může přinést zásadní změnu v uměleckém přístupu, ale i v našem vnímání těchto příběhů a zážitků. Strach z neznáma ve statickém celku, nepřetržité napětí sledovacího záběru přes rameno nebo krvavé detaily a přímý útok v hlediskovém záběru. V malbě nebo fotografii by mohl každý tvořit samostatné dílo. Ve filmu bychom je všechny viděli v jediné scéně. Série *Resident Evil* je vystřídala v průběhu více než 20 let videoherní historie. Perspektiva hororu není omezena na médium videoher, stejně jako nezůstala uvězněna v jeho starších filmových inspiracích. Její vliv může procházet napříč uměleckými díly a formami. Dokud zůstaneme fascinováni temnými chodbami s číhajícími monstry, bude před námi stát otázka: Čím pohledem se díváme do temnoty?

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ANIEL, Alex. *Itchy, Tasty: An Unofficial History of Resident Evil*. Unbound, 2022. ISBN 978-18-0018-212-7.

BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

EL KANAFI, Mehdi; COURCIER, Nicolas. *Resident Evil: Of Zombies And Men*. Third Editions, 2021. ISBN 978-23-7784-267-4.

KLÍMKOVÁ, Kateřina. *Analýza remaku a remasteru v digitálních hrách* [online]. Brno, 2023. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Vojtěch VANĚK. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/kvt9z/?lang=en;cop=3530239> .

Ahoy, 2015, *A Brief History of Graphics*, YouTube video. [cit. 23.1.2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=QyJyWUrHsFc> .

LiussDBD, 2023, *Horror Games Throughout The Years*, YouTube video. [cit. 23.1.2024]. Dostupné z: https://youtu.be/NshPCiChTQY?si=wWZ_K5KyIaLY38os .

Mild Conviction, 2021, *What is Survival Horror? – The Genre's History and Defining Characteristics*, YouTube video. [cit. 23.1.2024]. Dostupné z: https://youtu.be/Op8sJT1V0_w?si=ATH2BWEhxJp1yjEc .

mgalchemist, 2019, *Resident Evil and the Art of Fixed Camera Angles*, YouTube video. [cit. 23.1.2024]. Dostupné z: <https://youtu.be/nz1e0V5QBQM?si=AEcQAnpzjRLYXgyU> .

gamer_152. *Markers I: A Deep Dive Into Dead Space's UI*. In: Giant Bomb, 11.10.2020. [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://www.giantbomb.com/profile/gamer_152/blog/markers-i-a-deep-dive-into-dead-spaces-ui/249377/ .

HOWARD III, Gerard. *The Influence of Pixar, Power of Lighting in 'Resident Evil 2'*. Online. In: Variety, 6.2.2019. [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: <https://variety.com/2019/gaming/opinion/the-influence-of-pixar-power-of-lighting-in-resident-evil-2-1203130016/> .

SEZNAM CITOVANÝCH VIDEOHER A FILMŮ

Alisa [videohra, PC]. Casper Croes, 2021.

Alone in the Dark [videohra, PC]. Infogrames, 1992.

Amnesia: The Dark Descent [videohra, PC]. Frictional Games, 2010.

Battlezone [videohra, akřada]. Atari, Inc, 1980.

Call of Duty [videohra, PC]. Infinity Ward. Activision, 2003.

Call of Juarez [videohra, PC]. Techland. Focus Home Interactive, 2006.

Clock Tower [videohra, SNES]. Human Entertainment, 1995.

Dead Space [videohra, PC]. EA Redwood Shores. Electronic Arts, 2008.

Dino Crisis [videohra, PS1]. Capcom, 1999.

Doom [videohra, PC]. Id Software, 1993.

F.E.A.R. [videohra, PC]. Monolith Productions. Vivendi Universal Games, 2005.

Fears to Fathom – Home Alone [videohra, PC]. Rayll, 2021.

Firewatch [videohra, PC]. Campo Santo, Panic, 2016.

Gears of War [videohra, Xbox 360]. Epic Games. Microsoft Game Studios, 2006.

God of War [videohra, PS4]. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment, 2018.

Grand Theft Auto III [videohra, PS2]. DMA Design. Rockstar Games, 2001.

Grand Theft Auto IV [videohra, PC]. Rockstar North. Rockstar Games, 2008.

Holstin [videohra, PC]. Sonka, 2024.

Mafia 2 [videohra, PC]. 2K Czech. 2K Games, 2010.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [videohra, PS2]. Konami, 2001.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots [videohra, PS3]. Kojima Productions. Konami, 2008.

Outlast [videohra, PC]. Red Barrels, 2013.

Pac-Man [videohra, arkáda]. Namco, 1980.

P.T. [videohra, PS4]. Kojima Productions. Konami, 2014.

Quake [videohra, PC]. Id Software. GT Interactive, 1996.

Resident Evil [videohra, PS1]. Capcom, 1996.

Resident Evil Remake [videohra, PC]. Capcom, 2002.

Resident Evil 2 [videohra, PS1]. Capcom, 1998.

Resident Evil 2 Remake [videohra, PlayStation 4]. Capcom, 2019.

Resident Evil 3: Nemesis [videohra, PS1]. Capcom, 1999.

Resident Evil 3 [videohra, PC]. Capcom, 2020.

Resident Evil 4 [videohra, GameCube]. Capcom, 2005.

Resident Evil 4 Remake [videohra, PC]. Capcom, 2023.

Resident Evil 5 [videohra, PC]. Capcom, 2009.

Resident Evil 6 [videohra, PS3]. Capcom, 2012.

Resident Evil VII: Biohazard [videohra, PlayStation 4]. Capcom, 2017.

Resident Evil Village [videohra, PC]. Capcom, 2021.

Resident Evil Dead Aim [videohra, PS2]. Cavia. Capcom, 2003

Resident Evil Outbreak [videohra, PS2]. Capcom, 2003.

Resident Evil Survivor [videohra, PS1]. Tose. Capcom, 2000.

Red Dead Redemption 2 [videohra, PS4]. Rockstar Games, 2018.

Richie's Plank Experience [videohra, PC]. Toast, 2017.

Signalis [videohra, PC]. Rose-engine. Humble Games, Playism, 2022.

Silent Hill [videohra, PS1]. Team Silent. Konami, 1999.

Silent Hill 2 [videohra, PS2]. Team Silent. Konami, 2001.

Slender: The 8 Pages [videohra, PC]. Parsec Productions, 2012.

SOMA [videohra, PC]. Frictional Games, 2015.

Sonic the Hedgehog [videohra, Sega Genesis]. Sonic Team. Sega, 1991.

Surgeon Simulator [videohra, PC]. Bossa Studios, 2013.

Sweet Home [videohra, NES]. Capcom, 1989.

The Elder Scrolls V: Skyrim [videohra, PC]. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks, 2011.

The Evil Within [videohra, PC]. Tango Gameworks. Bethesda Softworks, 2014.

Trespasser [videohra, PC]. DreamWorks Interactive. Electronic Arts, 1998.

Uncharted: Drake's Fortune [videohra, PS3]. Naughty Dog. Sony Computer Entertainment, 2007.

Until Dawn [videohra, PS4]. Supermassive Games. Sony Computer Entertainment, 2015.

Den mrtvých, 1985 [film]. George A. Romero. USA.

Evil Dead, 1981 [film]. Sam Raimi. USA.

Evil Dead II, 1987 [film]. Sam Raimi. USA.

Halloween, 1978 [film]. John Carpenter. USA.

Noc oživlých mrtvol, 1968 [film]. George A. Romero. USA.

Osvícení, 1980 [film]. Stanley Kubrick. Velká Británie, USA.

Terminátor, 1984 [film]. James Cameron. USA.

Texaský masakr motorovou pilou, 1974 [film]. Tobe Hooper. USA.

Tmavě červená, 1975 [film]. Dario Argento. Itálie.

Vetřelec, 1979 [film]. Ridley Scott. USA, Velká Británie.

Vetřelci, 1986 [film]. James Cameron. USA, Velká Británie.

Záhada Blair Witch, 1999 [film]. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. USA.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

FPS First person shooter

TPS Third Person Shooter

OTS Over the shoulder

RPG Role playing game

VR Virtuální realita

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - <i>Sonic the Hedgehog</i> . Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://medium.com/@TTTTTsd/looking-back-at-2d-sonic-sonic-1-4bcd1e62c3c3	13
Obrázek 2 - <i>Battlezone</i> . Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=rtXOaDNaoUI	14
Obrázek 3 - <i>Trespasser</i> . Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=OSDa4VZbJzI	15
Obrázek 4 - OTS kamera v <i>Resident Evil 4</i> . Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: http://www.nintendoworldreport.com/game/48762/resident-evil-4-switch	16
Obrázek 5	24
Obrázek 6	25
Obrázek 7 - Zarámování vrány naznačuje nebezpečí	26
Obrázek 8 - Podobné využití dvou plánů ve filmu <i>Tmavě červená</i> (1975)	26
Obrázek 9	27
Obrázek 10	28
Obrázek 11	29
Obrázek 12	29
Obrázek 13 Kterou postavu ovládáme?	30
Obrázek 14 Zbytek prostoru je odhalen	30
Obrázek 15	31
Obrázek 16	32
Obrázek 17	33
Obrázek 18	33
Obrázek 19	34
Obrázek 20 - <i>Alisa</i> . Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/1335530/Alisa/?l=czech	37
Obrázek 21	40
Obrázek 22	41
Obrázek 23	42
Obrázek 24	45
Obrázek 25 - Původní scéna z filmu <i>Texaský masakr motorovou pilou</i> (1974). Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://uk.movies.yahoo.com/movies/texas-chainsaw-massacre-45-anniversary-gruelling-shoot-161816569.html?guccounter=1	45
Obrázek 26	46
Obrázek 27 - závěrečná scéna filmu <i>Záhada Blair Witch</i> (1999). Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://qz.com/blair-witch-actors-lionsgate-residualsgrant-request-1851424992	46

Obrázek 28 - <i>Richie's Plank Experience</i> . Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://www.altlabvr.com/richie-s-plank-experience	49
Obrázek 29 - steadicam záběr sledující postavu z filmu <i>Osvícení</i> (1980).....	50
Obrázek 30.....	52
Obrázek 31	53
Obrázek 32.....	54
Obrázek 33.....	54
Obrázek 34.....	55
Obrázek 35 - Mr. X. Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://www.thegamer.com/resident-evil-3-nemesis-terrified-mr-x/	57
Obrázek 36 – Licker. Online [cit. 14.5.2024]. Dostupné z: https://www.vg247.com/resident-evil-2-remake-preview-lickers	58
Obrázek 37 – diegetické uživatelské rozhraní ve hře <i>Dead Space</i> . Online [cit.14.5.2024]. Dostupné z: https://x.com/OhNoItsAlexx/status/1744867258944377018	61