

Disertační práce

**Grafický design v herním průmyslu:  
Vývoj herních přebalů v České republice v letech  
1989–2010**

**Graphic Design in the Gaming Industry:  
The Evolution of Game Packaging in the Czech Republic from  
1989–2010**

Autor: **MgA. Kristína Pupáková**

Studijní program: Multimédia a design P0288D310002

Školitel: Doc. PhDr. Miroslav Zelinský, CSc.

Oponenti: Prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.  
Doc. MgA. František Kowolowski

Zlín, červenec 2025

© Kristína Pupáková

Vydala **Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně** v edici **Dizertační práce**.  
Publikace byla vydána v roce 2025

*Klíčová slova: herní přebal, grafický design, herní průmysl, Česká republika, vizuální komunikace, sémiotická analýza, historický vývoj, počítačové hry*

*Key words: Game packaging, Graphic design, Game industry, Czech Republic, Visual communication, Semiotic analysis, Historical development, Computer games*

Práce je dostupná v Knihovně UTB ve Zlíně.  
Digitální verze je totožná s výtiskem.

## **ABSTRAKT – (RESUMÉ)**

Tato disertační práce se zabývá vývojem grafického designu herních přebalů v České republice v období let 1989 až 2010. Zaměřuje se na proměnu vizuální komunikace mezi hráčem a hrou prostřednictvím herního přebalu, který je vnímán jako multimodální médium s ochrannou, estetickou, komunikační a marketingovou funkcí. Práce analyzuje specifika českého herního průmyslu v kontextu socioekonomických a technologických změn po pádu železné opony. Identifikuje a kategorizuje hlavní vizuální styly na herních přebalech, provádí sémiotickou analýzu konkrétních přebalů a sleduje jejich chronologický vývoj. Výzkum se opírá o metodologii sociální sémiotiky a vizuální gramatiky, kombinuje historický přístup s analýzou vizuálních prvků a zahrnuje rozhovory s herními vývojáři a členy herní komunity. Práce zkoumá, jak se vizuální prezentace her měnila v závislosti na vývoji technologie a trhu, a jak herní přebaly ovlivňovaly komunikaci mezi hráči a hrou a přispívaly k budování identity her. Cílem je poskytnout komplexní pohled na roli grafického designu v českém herním průmyslu a jeho proměny v daném období.

## **ABSTRACT – (SUMMARY)**

This dissertation thesis deals with the development of graphic design of game packaging in the Czech Republic between 1989 and 2010. It focuses on the transformation of visual communication between the player and the game through the game packaging, which is perceived as a multimodal medium with protective, aesthetic, communicative, and marketing functions. The thesis analyzes the specifics of the Czech game industry in the context of socio-economic and technological changes after the fall of the Iron Curtain. It identifies and categorizes the main visual styles on game packaging, conducts a semiotic analysis of specific packaging, and traces their chronological development. The research is based on the methodology of social semiotics and visual grammar, combines a historical approach with the analysis of visual elements, and includes interviews with game developers and members of the gaming community. The thesis examines how the visual presentation of games changed depending on the development of technology and the market, and how game packaging influenced communication between players and the game and contributed to building the identity of games. The aim is to provide a comprehensive view of the role of graphic design in the Czech game industry and its transformations in the given period.

# OBSAH

ABSTRAKT – (RESUMÉ).....	3
ABSTRACT – (SUMMARY).....	4
OBSAH.....	5
1. ÚVOD.....	7
2. SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÉ PROBLEMATIKY.....	9
3. CÍLE PRÁCE .....	11
4. TEORETICKÝ RÁMEC .....	12
5. ZVOLENÉ METODY ZPRACOVÁNÍ.....	14
6. EXPERIMENTÁLNÍ ČÁST.....	17
6.1 VYMEZENÍ VÝZKUMNÉHO VZORKU.....	17
6.2 HERNÍ PRŮMYSL .....	24
6.3 HERNÍ PŘEBAL.....	26
6.4 HISTORICKÝ VÝVOJ KONTEXTU HERNÍHO PŘEBALU .....	28
6.5 GRAFICKÝ DESIGN VE VZTAHU K VIZUÁLNÍ KOMUNIKACI HERNÍHO PŘEBALU.....	31
6.6 POHLED NA PROMĚNU GRAFICKÉHO DESIGNU V ČESKÉ REPUBLICCE.....	32
6.7 ZLOM PO ROCE 1989 A VIZUÁLNÍ EXPLOZE.....	33
6.8 PŘECHOD OD ANALOGU K DIGITÁLU V TISKOVÉ PRODUKCI.....	34
6.9 VÝVOJ PÍSEM A IMPROVIZACE V PRAXI.....	35
6.10 POSTKOMUNISMUS A DISKOMUNISMUS: HYBRIDNÍ ESTETIKA RANÝCH 90. LET.....	36
6.11 PÍSMO MIMO KONTEXT A IGNOROVÁNÍ TYPOGRAFICKÝCH PRAVIDEL .....	37
6.12 HERNÍ PŘEBAL JAKO MULTIMODÁLNÍ MÉDIUM.....	38
6.12.1 MULTIMODALITA A VÝZNAMOVÉ VRSTVY HERNÍHO PŘEBALU.....	40
6.13 DYNAMIKA VÝZNAMU A EVOLUCE HERNÍHO PŘEBALU .....	41
6.14 HERNÍ PŘEBAL JAKO DYNAMICKÝ SÉMOTICKÝ SYSTÉM .....	45
6.15 HERNÍ PŘEBAL PRO ČESKÉ HRY .....	46
6.16 PORTOVÁNÍ HER V ČESKOSLOVENSKU A ČESKU .....	46
6.17 DISTRIBUCE HER V ČESKOSLOVENSKU A ČESKU .....	47
6.18 HISTORICKÝ KONTEXT HERNÍ PREHISTORIE A VÝVOJE HER V ČESKOSLOVENSKU.....	50
6.18.1 KOMERČNÍ STANDARDIZACE (1996–2000).....	57
6.18.2 PROFESIONALIZACE A VIZUÁLNÍ SOFISTIKACE (2001–2010) .....	62

<b>6.19 KATEGORIE HER S FOTOGRAFIÍ NA PŘEBALU.....</b>	<b>74</b>
6.19.1 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA</i> .....	75
6.19.2 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>POSEL BOHŮ</i> (1998) .....	82
6.19.3 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>OPERACE FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS</i> (2001).....	85
<b>6.20 KATEGORIE HER S FOTOGRAFIÍ S DIGITÁLNÍ MONTÁŽÍ.....</b>	<b>90</b>
6.20.1 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN</i> (2002).....	92
6.20.2 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>VIETCONG 2</i> (2005) .....	97
6.20.3 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>ARMÁ II: OPERATION ARROWHEAD</i> (2010)....	102
<b>6.21 KATEGORIE HER S RENDEROVANOU GRAFIKOU NA PŘEBALU.....</b>	<b>107</b>
6.21.1 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>UNLIMITED WARRIORS</i> (1996).....	109
6.21.2 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>HIDDEN &amp; DANGEROUS</i> (1999) .....	115
6.21.3 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>LEGENDA: POSELSTVÍ TRŮNU 2</i> (2002).....	120
<b>6.22 KATEGORIE HER S ILUSTRACÍ NA PŘEBALU .....</b>	<b>124</b>
6.22.1 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>MAGIC ISLAND – THE SECRET OF STONES</i> (1995).....	127
6.22.2 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>DREAM LAND: FINAL SOLUTION</i> (1999) .....	131
6.22.3 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>INQUISITOR</i> (2009) .....	136
<b>6.23 KATEGORIE UŽITÍ GAMEPLAY NA PŘEBALU.....</b>	<b>142</b>
6.23.1 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>PARANOIA II</i> (1996).....	144
6.23.2 ANALÝZA HERNÍHO PŘEBALU HRY <i>FLYING HEROES</i> (2000) .....	149
<b>7. VÝSLEDKY .....</b>	<b>154</b>
<b>7.1 FOTOGRAFIE JAKO PRVEK HERNÍCH PŘEBALŮ.....</b>	<b>154</b>
<b>7.2 FOTOGRAFIE S MONTÁŽÍ JAKO PRVEK HERNÍCH PŘEBALŮ.....</b>	<b>157</b>
<b>7.3 RENDEROVÁNÍ JAKO PRVEK HERNÍCH PŘEBALŮ .....</b>	<b>159</b>
<b>7.4 ILUSTRACE JAKO PRVEK HERNÍCH PŘEBALŮ .....</b>	<b>161</b>
<b>7.5 SCREEN Z GAMEPLAY JAKO PRVEK HERNÍCH PŘEBALŮ .....</b>	<b>165</b>
<b>8. PŘÍNOS PRÁCE PRO VĚDU A PRAXI .....</b>	<b>167</b>
<b>9. ZÁVĚR .....</b>	<b>169</b>
<b>10. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>175</b>
<b>10.1 ROZHOVORY .....</b>	<b>191</b>
<b>10.2 OSTATNÍ.....</b>	<b>191</b>
<b>11. SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>191</b>
<b>12. PŘÍLOHY.....</b>	<b>193</b>
<b>13. ODBORNÝ ŽIVOTOPIS AUTORA .....</b>	<b>202</b>

# 1. Úvod

Téma této disertační práce vychází z průniků mých zájmů o počítačové hry a grafický design. Láska k hrám se formovala během mého útlého dětství v 90. letech, kdy jsem na platformě 386 v tiskárně svých rodičů objevovala první herní světy i krásy polygrafického průmyslu a jeho přerodu do digitální výroby. Moje rodina se grafickému designu věnuje už několik generací. Můj dědeček byl typografem a tiskařem, a také oba mí rodiče se dlouhé roky věnovali polygrafii a grafickému designu. Já sama jsem se na počítači velice rychle naučila sázet texty nebo připravovat podklady do sítotisku, a to jsem ještě nebyla ani na základní škole. Později se tato záliba propojila s mým profesionálním a akademickým zaměřením na digitální grafický design. Přirozeně jako hráč jsem vždy herní přebaly vnímala, ale až hlubší poznání jejich zpracování mě v současnosti přivedlo ke zkoumání herních přebalů jako estetických, kulturních a marketingových artefaktů. Zároveň mě moje záliba v hrách přibližuje k herní komunitě a pomáhá mi vnímat herní přebaly i v kontextu uvědomělého pozorovatele. Navíc jsem společně s československou herní komunitou vyrostla. Již dítě jsem se vyrovnávala s nedostatkem herních titulů, později se prostřednictvím herních komunit seznamovala s její specifickou kulturou ve formě sdílených herních disket a vypalovaných CD, prvních dostupných zakoupených herních titulů až po následnou profesionalizaci a digitalizaci herního průmyslu prostřednictvím internetu. Přebal je pro mě ale něčím specifický, a proto jsem se rozhodla ho zkoumat.

Přebaly lze chápat různě, ale primárně je můžeme vnímat jako ochranný přebal produktu.<sup>1</sup> Já se snažím na něj pohlížet v této práci více jako na multimodální médium, které kombinuje ochrannou, estetickou, komunikační a marketingovou funkci. Přebal je totiž často právě tím prvním kontaktem mezi hráčem a hrou samotnou. A právě tato „prvotní“ vizuální komunikace ovlivňuje očekávání hráčů a jejich rozhodovací procesy, čímž se stává v oblasti herního průmyslu poměrně klíčovým prvkem. Význam přebalového grafického designu v oblasti videoher tedy nelze podceňovat ani bagatelizovat. Studie Johnsona, Wyetha a Sweetsera<sup>2</sup> ukazují, že vizuální podněty související s hrou přímo ovlivňují emoce hráčů a jejich celkový zážitek z interakce se samotnými herními médii. Podobně i

---

<sup>1</sup> KOTLER, P. a K. L. KELLER. *Marketing management*. 15. vyd. Harlow: Pearson Education, 2016. s. 101. ISBN 978-0-13-385646-0.

<sup>2</sup> JOHNSON, D., P. WYETH a P. SWEETSER. The impact of visual stimuli on player affect and engagement in video games. *Entertainment Computing*. Vol. 34, 2020, s. 100–165. ISSN 1875-9521. DOI: 10.1016/j.entcom.2020.100365.

Hamari<sup>3</sup> a Lehdonvirta<sup>4</sup> zkoumají vliv vizuální prezentace na tržní hodnotu digitálních produktů a konstatují, že grafická atraktivita produktu přímo koreluje s jeho vnímanou hodnotou a prodejností.

Přestože v zahraničním kontextu dnes herní přebaly již příležitostně zkoumány jsou, jejich role v českém herním prostředí zatím zůstává reflektována nedostatečně. Takže i když se téma práce opírá o problematiku grafického designu, počátek mého bádání spočíval v hledání a v kritickém vyhodnocení relevantních zdrojů, které by se mohly vztahovat k tematice herních přebalů v České republice. Překvapilo mě zjištění, že se obecně herní problematice v akademickém výzkumu nevěnuje přílišná pozornost. I grafický design<sup>5</sup>, jako umělecký obor, je často podceňován z hlediska své efemérnosti a na jeho produkt – herní přebal – nebylo dosud pohlíženo jako na umělecký artefakt.

Český herní průmysl prošel od počátku své existence dynamickým vývojem, který byl úzce provázán s širšími socioekonomickými a technologickými změnami. Po pádu železné opony a sametové revoluci v roce 1989 se otevřely možnosti pro volné podnikání, což umožnilo nejen expanzi herní distribuce a produkce, ale toto specifické období umožnilo i vytvoření jedinečného vizuálního jazyka herních přebalů, který reflektoval estetické a kulturní kontexty a potřeby tehdejší herní komunity. Grafická podoba herních přebalů se postupně vyvíjela od amatérských (ručně kreslených), často experimentálních designů k sofistikovanějším vizuálním stylům, které odpovídaly a reflektovaly herní subkulturu i světové trendy. Kauzalitu specifičnosti vizuální identity českých herních přebalů můžeme hledat v ekonomických a kulturních proměnách, kterými Československo procházelo. Na začátku 90. let byla distribuce her poměrně náročným procesem. Sice existovaly poměrně velké herní komunity, ale ty existovaly izolovaně v rámci kolektivů, klubů SSM (Socialistický svaz mládeže), kolem Svazarmu (Svaz pro spolupráci s armádou) nebo kolem jednotlivých herních časopisů.<sup>6</sup> Také proces tvorby herního přebalu měl svá omezení – jednak

---

<sup>3</sup> HAMARI, J. a V. LEHDONVIRTA. Game design as marketing: how game mechanics create demand for virtual goods. *Journal of Interactive Marketing*. Vol. 24, no. 2, 2010, s. 86–97. ISSN 1094-9968.

<sup>4</sup> LEHDONVIRTA, V. *Virtual economies: design and analysis*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. ISBN 978-0-262-01757-2.

<sup>5</sup> SCHMIDT, P. a Q. NEWARK. *What is graphic design?*. Mies: RotoVision, 2002. s. 27. ISBN 978-2-88046-539-1.

<sup>6</sup> V Československém herním prostředí existovalo několik časopisů, které se věnovaly herní problematice – *Bit* (1988–1990), *Elektronika* (80. léta – začátek 90. let), *Počítačové hry* (1990), *BiT Computer* (1990–1992), *Excalibur* (1991–1999), slovenský časopis *Riki* (1993–1999), po rozpadu Československa to byly časopisy *Score* (od 1994), *Level* (1995–2019), *Gamers* (1997–2001) či *GameStar* (1999–2009). Komunita kolem nich byla tak silná, že existovala i fanouškovská rivalita mezi jednotlivými časopisy (i když byla jejich tvorba navzájem propojena nebo je vydával stejný vydavatel).

technologická (dostupný hardware i software), jednak profesní<sup>7</sup>. Za zvážení stojí zmínit také hledisko tržní konkurenceschopnosti, jež byla tehdy minimální, nebo možná nulová. Až v následujících dekádách docházelo k postupné „poloprofesionalizaci“ výroby her i designu herních přebalů. Herní přebaly v českém prostředí se tak někdy staly nejen prostředkem propagace herního média, ale také dokumentem vizuální historie českého herního průmyslu, odrážejícím estetické preference doby, technologické možnosti a také vývoj spotřebitelských očekávání.

## 2. Současný stav řešené problematiky

Pro formální i kontextuální uchopení problematiky z perspektivy herního průmyslu ve světě jsem zvolila přehled od Jasona Schreiera *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry* (2021), který poskytuje stručný výčet důležitých momentů ve světové herní historii. U problematiky herního přebalu jako uměleckého díla v celosvětovém měřítku pro mě byly zásadní knihy *The Art of The Box* (2020) od studia Bitmap Books a *Art of Atari* (2016), kde Lapretino zachycuje celý vývoj přebalové estetiky hlavního hegemonu herního průmyslu – USA –, přičemž akcentuje i jednotlivé ilustrátory a jejich umělecké přístupy od počátku existence herního průmyslu.

V evropském kontextu se o herní kultuře můžeme více dozvědět ze studie polského herního historika Patrika Wasiaka a finské herní historičky Marie B. Gardové<sup>8</sup>. Etablování hry jako vědecké disciplíny probíhalo kolem roku 2010, kdy vyšla vydání *IEEE Annals of the History of Computing* a později se také začaly konat konference *History of Games*. V České republice se problematice herního průmyslu a her v akademickém prostředí úspěšně věnuje Helena Bendová v knihách *Umění počítačových her* (2016) a *Co je nového v počítačových hrách* (2019). Autorka se ve svých textech věnuje primárně videohram coby novému druhu současného umění. Nejpodstatnější studií pro pochopení historického kontextu v Československu, o níž se v práci částečně opírám, je výzkum Jaroslava Švelcha<sup>9</sup>, který mapuje vývoj lokálního herního průmyslu před revolucí. Jeho práce zmiňuje i situaci s přebalovým designem her, které v raném období herního vývoje svou specifičností odrážely nejen technologické a estetické proměny, ale

---

<sup>7</sup> V 90. letech se k digitálnímu designu dostávají spíše amatéři bez potřebného grafického vzdělání v polygrafii. Důsledkem toho vzniká unikátní vizuální styl, který vlastně nepracuje na žádných vizuálních principech.

<sup>8</sup> WASIAK, P., GARD, M. B. Playing and copying: social practices of home computer users in Poland during the 1980s. *IEEE Annals of the History of Computing*. Vol. 32, no. 2, 2010, s. 34–45. ISSN 1058-6180.

<sup>9</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. ISBN 978-80-246-5432-4.

také dynamiku trhu a měnící se preference hráčské komunity. I když se Švelch<sup>10</sup> přímo nevěnuje problematice distribuce a herním přebalům, z hlediska kontextu zde lze najít významové paralely a kauzalitu jednotlivých výrobních procesů, které formovaly podobu distribuce her po roce 1989. Dalším informačním podkladem se stala také publikace *Umění klasických adventur – Historie point-and-click her*, což je kniha z produkce anglického nakladatelství Bitmap Books, která je v českém překladu doplněná o speciální kapitolu věnovanou českým point-and-click adventurám. Českou kapitolu připravil Petr Ticháček.

Tato práce se také věnuje grafickému designu v tomto odvětví, v této oblasti se inspiroji studií Hollise<sup>11</sup> o dějinách grafického designu, která nabízí cenné poznatky o vývoji grafických konvencí a jejich aplikace na reklamní a propagační materiály. Pro pochopení lokálního kontextu grafického designu jsem zvolila publikaci *Identita: Příběh českého grafického designu* (2024). Ta nabízí aktuální a komplexní pohled na historii českého grafického designu a typografie, včetně rozhovorů s významnými tvůrci a odborníky v oboru.

V průběhu výzkumu jsem se setkala s řadou metodologických a praktických omezení. Klíčovým problémem byla dostupnost relevantních zdrojů, zejména pokud jde o historii herního průmyslu v Československu a České republice. Problematika archivace a dokumentace československých a českých her nebyla v akademickém prostředí doposud systematicky zpracována. Mezi průkopníky patří v této oblasti Lubor Kopecký, herní vývojář zaměřující se na digitální archivaci herního softwaru, a Michal Kefur, který prostřednictvím blogu *Herní Archeolog* dokumentuje české, slovenské a československé hry. Přestože jejich činnost probíhá převážně na amatérské úrovni, jejich archivy patří k nejrozsáhlejším v České republice. Další významnou institucí je spolek *Herní historie, z.s.*, vedený Vojtěchem Strakou, který se zaměřuje na budování fyzických archivů uchovávajících nejen herní software, ale také přebaly, fyzické nosiče a herní hardware, včetně podomácku vyráběných komponent, jež tvoří specifickou součást české herní historie. Významným projektem v oblasti dokumentace her je rovněž *visiongame.cz*, který pod vedením Miroslava Žáka představuje nejdynamičtější se rozvíjející databázi her a herních tvůrců v České republice. Na akademické úrovni se této problematice věnuje zejména Jaroslav Švelch, jehož publikace *Jak obehrát železnou oponu: Počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu* poskytuje ucelený pohled na herní kulturu před rokem 1989. Komplexní akademická práce, která by detailně mapovala proměny českého herního průmyslu od 90. let po současnost však dosud neexistuje. V

---

<sup>10</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. ISBN 978-80-246-5432-4.

<sup>11</sup> HOLLIS, R. *Graphic design: a concise history*. London: Thames & Hudson, 1994. ISBN 978-0-500-20270-8.

rámci této práce bylo proto nutné provést vlastní výzkum, který slouží nejen k orientaci ve vývoji herních přebalů, ale přispívá také k hlubšímu pochopení dynamiky českého herního průmyslu. Výchozími body pro tento výzkum se staly primární prameny v podobě herních časopisů z 80. a 90. let, jako jsou *Excalibur*, *Score*, *LEVEL*, *Hráč* a *Počítačové hry*, doplněných o archivované diskmagy<sup>12</sup>. V rámci tohoto zkoumání se objevilo významné informační vakuum v období 1989–1994, během něhož se distribuce softwaru postupně transformovala z korespondenčního modelu do podoby organizovaného trhu. Ačkoliv v tomto období herní produkce existovala, tituly nebyly distribuovány s oficiálními přebaly, což znemožnilo jejich zařazení do analytického rámce této studie. Mnoho her se tak do mého výzkumného pole dostalo pouze okrajově.

### 3. Cíle práce

Hlavním cílem této disertační práce je zjistit, jak se proměňuje komunikace mezi hráčem a hrou prostřednictvím herního přebalu v období 1989 až 2010. Parciální cíle práce jsou 1) identifikace grafických vizuálních stylů na herních přebalech – rozpoznání a kategorizování hlavních vizuálních stylů, které se používají na herních přebalech v České republice, a popis toho, jak tyto styly odrážejí širší vizuální trendy v herním designu; 2) sémiotická analýza vizuality konkrétních přebalů – použití různých vizuálních prvků a symbolů v komunikaci specifických zpráv a témat spojených s herním obsahem a marketingovými strategiemi, tedy jak obrazy, barvy, typografie a další designové prvky společně vytvářejí koherentní a efektivní vizuální význam herního přebalu; 3) chronologický vývoj – jak se tyto vizuální přístupy vyvíjely v průběhu času v reakci na proměny herního průmyslu, technologické inovace a měnící se spotřebitelské preference. Tento průzkum bude zahrnovat historický přehled od prvních herních přebalů po současné trendy, kulturní a tržní vlivy – lokální kulturní faktory a globální tržní trendy ovlivňující design a stylizaci herních přebalů v České republice.

Pro potřeby výzkumu jsem provedla obecnou analýzu vývoje her v České republice a po uvážení primárních cílů a rozsahu disertačního výzkumu jsem se primárně zaměřila na období mezi lety 1989 a 2010. Zvolila jsem si toto období jako dva klíčové milníky českého herního průmyslu. Zatímco rok 1989 symbolizuje počátek svobodného podnikání v herním sektoru a otevření trhu

---

<sup>12</sup> Diskmag je označení magazínu, který je distribuovaný na disketách nebo CD nosičích, pro jehož čtení jsou užívány počítače. Diskmagy byly většinou ve formě svébytného počítačového programu nebo HTML kódu, který upravoval grafickou podobu a rozvržení obsažených textů a umožňoval jejich listování. Diskmagy byly v Česku populární v 90. letech. Často byly součástí nosičů přibalovaných k počítačovým tištěným časopisům *LEVEL* nebo *Score*.

nezávislým vývojářům, rok 2010 zase představuje nástup digitální distribuce<sup>13</sup> a proměnu paradigmatu herního vývoje, která zásadně ovlivnila podobu i funkci herních přebalů. Pro hlubší pochopení časového rámce se budu tomuto tématu věnovat v jednotlivých kapitolách této práce.

#### **Mé bádání se soustředí na zodpovězení následujících otázek:**

- Jaké vizuální a grafické styly dominovaly na českých herních přebalech v letech 1989–2010?
- Jak se vizuální prezentace her prostřednictvím přebalů měnila v závislosti na vývoji technologie a trhu?
- Jak herní přebaly ovlivňovaly komunikaci mezi hráči a hrou a přispívaly k budování identity her?

## **4. Teoretický rámec**

Neexistuje dostatek specifického výzkumu zaměřeného na český trh a ani na konkrétní produkt – herní přebal, a to jak z hlediska vizuálního designu, tak z hlediska kulturního kontextu. Ačkoliv existuje rozsáhlý výzkum týkající se vizuálních aspektů a marketingového významu pro produkt, většina stávajících studií se zaměřuje na jiný trh nebo na globální trendy.<sup>14</sup>

Pokud jde o vizuální komunikaci a média, tato práce za výchozí považuje koncepci Gunthera Kresse a Theo van Leeuwena *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2006), kde lze nalézt teoretický základ pro pochopení, jak obrazy komunikují svůj smysl prostřednictvím svých vizuálních prvků. V otázce hledání kauzalit unikátnosti a specifík českého herního prostředí vychází z poznatků knihy *Jak obehrát železnou oponu: Počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Důležitým zdrojem je také studie *Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods* od Juho Hamariho, která klade důraz na to, jak design her ovlivňuje spotřebitelské

---

<sup>13</sup> *Přechod herního průmyslu na digitální distribuci způsobil zásadní změny v obchodních modelech, designu herních přebalů i spotřebitelském chování. Fyzické nosiče postupně ustupují digitálním platformám, což vede k úbytku tradičních herních přebalů jako klíčového marketingového prvku. Menší vývojáři ale získávají větší nezávislost na vydavatelích a maloobchodní síti, což umožňuje rozmach indie scény. Zároveň se rokem 2010 mění spotřebitelské návyky – hráči začali mít okamžitý přístup k hrám, což urychlilo globalizaci herního trhu a posílilo roli online platforem jako Steam či PlayStation Store.*

<sup>14</sup> KOZEL, R., MYNÁŘOVÁ, L. a H. SVOBODOVÁ. *Moderní metody a techniky marketingového výzkumu*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3527-6. Viz také: AAKER, D. A. *Brand portfolio strategy: creating relevance, differentiation, energy, leverage, and clarity*. New York: Free Press, 2004. ISBN 978-0-7432-4938-6.

chování. Tyto principy lze aplikovat také na design herních přebalů jako nástroje herního marketingu.

Dalším pilířem této práce jsou *Visual Culture: An Introduction*<sup>15</sup> a *An Introduction to Visual Culture*<sup>16</sup>, kde autoři rozpracovávají pojmy jako kultura, vizuální kultura, produkce, distribuce a konzumace. Zmiňují také, že komerční vizuální komunikace často spojuje více médií, což je případ herních přebalů, kde se snoubí text, obraz a částečně hra samotná.

Další důležitý termín, který je nutno si definovat, je *grafický design*. Grafický design je komplexní disciplína a tvůrčí proces, který využívá vizuální prvky – typografii, obraz, barvu a formu – ke komunikaci specifických sdělení nebo řešení problémů.<sup>17</sup> Z pohledu komunikace funguje jako jazyk, který překládá myšlenky a informace do vizuální podoby s cílem informovat, přesvědčit, organizovat nebo vyvolat emoce u cílového publika.<sup>18</sup> Jako aplikované umění se odlišuje od volného umění svým primárním zaměřením na funkci a účel; zatímco estetika je klíčová, návrh je typicky vytvářen v reakci na potřeby klienta nebo uživatele a jeho úspěch se často měří efektivitou komunikace nebo splněním stanoveného.<sup>19</sup> Historicky a technologicky se design vyvíjel od tradičních tiskových technik po digitální média, přičemž designéři neustále adaptují své metody a nástroje k vytváření vizuálních řešení pro různorodé platformy, od značek a publikací po webové stránky a uživatelská rozhraní.<sup>20</sup> Grafický design tak v podstatě představuje strategickou syntézu umění, technologie a komunikační teorie, která formuje naše vizuální prostředí a způsob, jakým vnímáme informace.

Analýza současného stavu pro tuto problematiku v České republice zatím neexistuje. Důvodem mohou být specifika, která mohla ovlivnit vývoj a recepci herních přebalů. Tento aspekt je ve výzkumech, jež se zaměřují více na globální trhy, často přehlížen. S rostoucím významem herního průmyslu v České republice je ale dle mého názoru klíčové sledovat, jak se trendy v designu herních přebalů vyvíjely a jak reagovaly na nové technologie a změny ve spotřebitelském chování.

---

<sup>15</sup> WALKER, John A., CHAPLIN, Sarah. *Visual Culture*. Manchester University Press, 1997. ISBN: 978-0719050206

<sup>16</sup> MIRZOEFF, N. *Introduction to visual culture*. London: Taylor & Francis Ltd, 2023. ISBN 978-0-367-23534-5.

<sup>17</sup> POYNOR, R. *No more rules: Graphic design and postmodernism*. New Haven, CT: Yale University Press, 2003. s. 23. ISBN 978-0300100345.

<sup>18</sup> FRASCARA, J. *Communication design: Principles, methods, and practice*. New York: Allworth Press, 2004. s. 62–64. ISBN 978-1581153039.

<sup>19</sup> HELLER, S. a V. VIENNE (eds.). *Becoming a graphic and digital designer: A guide to careers in design*. 4th ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2012. s. 44. ISBN 978-1118032486.

<sup>20</sup> MEGGS, P. B. a A. W. PURVIS. *Meggs' history of graphic design*. 6. vyd. Hoboken, NJ: Wiley, 2016. s. 34–35 ISBN 978-1-119-13620-0.

## 5. Zvolené metody zpracování

Tato práce využívá pro analýzu herních přebalů metodologický rámec sociální sémiotiky a vizuální gramatiky, jak jej rozpracovali Gunther Kress a Theo van Leeuwen ve své knize *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Tento přístup chápe vizuální komunikaci jako strukturovaný systém tvorby významu s vlastní gramatikou, srovnatelnou s gramatikou jazyka. Cílem je systematicky dekódovat, jak herní přebaly, jakožto komplexní vizuální texty, konstruují významy o herním světě, jak navazují vztah s potenciálním hráčem a jak organizují své prvky do koherentního celku. Analýza vychází z předpokladu, že vizuální znaky jsou motivované zájmy a kontextem tvůrce a kultury. Pro hlubší výzkum jsem vybrala reprezentativní vzorek herních přebalů, v rámci kterého se snažím reflektovat široké spektrum žánrů a stylistických přístupů. Tento přístup umožňuje analyzovat nejen jednotlivé prvky přebalů, ale i jejich vývoj v širším kontextu kulturních a tržních změn. Kombinace historického přístupu s metodami vizuální analýzy poskytuje komplexnější rámec pro porozumění roli grafického designu v herním průmyslu. Bližšímu vymezení výzkumného vzorku se věnuji v příslušné kapitole. V analýze se zaměřuji na podobu přebalů u oficiálních vydání jednotlivých herních titulů, což jsou přebaly, které byly použity při jejich oficiálním uvedení na trh. Případně budu u hloubkových analýz reflektovat následné reedice nebo verze, které byly vydány jiným způsobem (distributorem), a změny, jež v sobě nesou. Analýza původních přebalů umožní lépe pochopit prvotní vizuální a sémiotické záměry tvůrců, které mohou být v dalších edicích her ztraceny nebo přepracovány. Jejich změna může zároveň signalizovat proměnu marketingového cíle nebo způsobu komunikace.

Metodologie sémiotické analýzy aplikuje na vizuální médium Hallidayův koncept tří metafunkcí.<sup>21</sup> Nejprve se zaměří na **ideacionální funkci** – způsoby reprezentace zkušeností, objektů a vztahů v herním světě. Budou identifikováni zobrazení *účastníci* (Participants) a analyzovány *vizuální procesy* (Processes). Budou rozlišeny *narativní procesy* zobrazující akce a události, charakterizované vektory, včetně identifikace aktérů (Actors), cílů (Goals), reakcí (Reactional processes) a okolností (Circumstances).<sup>22</sup> Dále budou analyzovány *konceptuální procesy*, které prezentují účastníky z hlediska jejich podstaty či struktury (klasifikační, analytické, symbolické).

Následně se analýza soustředí na **interpersonální funkci**, tedy na konstrukci vztahu mezi přebalem a divákem. Budou zkoumány tři klíčové systémy: *kontakt*

---

<sup>21</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 41–43. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>22</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 63–72. ISBN 0-415-31915-3.

prostřednictvím pohledu (Gaze), rozlišující mezi „poptávkou“ (Demand) a „nabídkou“ (Offer); *sociální distance* (Social Distance) vyjádřená velikostí záběru a *úhel pohledu* (Angle/Perspective) signalizující zapojení, odstup a mocenské vztahy (horizontální a vertikální úhel).

Třetí rovinou analýzy je **textová funkce**, zkoumající *kompozici* přebalu jako koherentního textu. Budou hodnoceny principy *informační hodnoty* (Information Value) vyplývající z umístění prvků v rámci os „levé/pravé“ („dané/nové“, Given/New), „horní/dolní“ („ideální/reálné“, Ideal/Real) a „střed/okraj“ (Centre/Margin). Dále bude posuzována *výraznost* (Saliency) jednotlivých prvků a jejich hierarchie a *rámování* (Framing), tedy vizuální propojení či oddělení prvků.

Nedílnou součástí analýzy bude zkoumání **modality** – způsobu, jakým přebal signalizuje stupeň „reality“ či „pravdivosti“ zobrazení s ohledem na kulturně specifické „kódovací orientace“ (Coding Orientations) a vizuální „markery modality“ (Modality Markers).<sup>23</sup> Zvláštní pozornost bude věnována roli **barvy** jako sémiotického módu naplňujícího všechny tři zmíněné metafunkce a významům plynoucím z jejich distinktivních rysů a kulturních asociací. V případě fyzických přebalů bude zohledněna i **materialita** a její příspěvek k významu.

Závěrečná fáze metodologie spočívá v **syntéze** zjištění napříč všemi rovinami. Cílem je interpretovat komplexní souhru vizuálních gramatických prvků, pochopit, jak přebal vytváří celkový význam, jak komunikuje specifické ideologické pozice a jak interaguje s divákem v konkrétním sociokulturním kontextu.

Na sémiotickou analýzu jsem přistoupila také z několika dalších důvodů. Jednak kvůli nutnosti vícevrstevné interpretace, kdy herní přebaly obsahují bohaté vizuální a textové informace, které fungují na různých úrovních významu, jednak z důvodu specifčnosti ztvárnění dřívějších herních přebalů. Dalším důvodem je také komplexnější pohled na komunikaci, kdy je herní přebal využíván k přenosu informací skrze vizuální znaky. Důležité je myslet také na to, že herní přebaly jsou vytvářeny v určitém kulturním a historickém kontextu, který ovlivňuje jejich design a význam. Sémiotická analýza umožňuje zkoumat, jak se tyto kontextové faktory odrážejí v designu přebalů a jaký má kontext vliv na interpretaci herních přebalů. Tento typ analýzy poskytuje konceptuální rámec pro rozbor vizuálních textů, který je uznáván napříč akademickými disciplínami, což umožňuje přesné a systematické zkoumání herních přebalů a jejich komponent.

Teoretické východisko sémiotické analýzy tedy v základu vychází z koncepce vizuální gramatiky od Kresse a van Leeuwena<sup>24</sup>, jež stejně jako jiné sémiotické

---

<sup>23</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 160. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>24</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. ISBN 0-415-31915-3.

teorie poskytuje docela robustní metodologický základ, který lze uplatnit na rozmanité formy vizuálních médií, tedy včetně herních přebalů. Tyto teorie jsou schopny překlenout rozdíly mezi textovými a vizuálními formami komunikace a umožňují hlubší porozumění komplexnímu významu který herní přebaly také nesou. Je zde hledisko interdisciplinárního propojení. Sémiotická analýza umožňuje propojit poznatky z oblastí kulturologie, marketingu, grafického designu a herních průmyslů, čímž pomáhá vytvořit komplexní pohled na přebaly her jako na produkty kulturní.<sup>25</sup>

Při analyzování herních přebalů se zaměřím na syntézu dvou základních prvků herního přebalu – textu a obrazu – jejich typografii a vizuální reprezentaci, ať už v podobě fotografií, malby či ilustrace. Každý motiv na přebalu nese specifický význam a odkazuje na svůj herní protějšek. Tento přístup je inspirován obdobnými analýzami vztahu mezi filmovými plakáty a filmy nebo knihami a jejich přebaly. Každý přebal budu interpretovat jako soubor znaků ve vzájemné komunikaci s hrou. Tato analýza zahrnuje nejen estetické a technické aspekty, ale i politická a dobová specifika, jež herní přebaly ovlivňují.

Prohloubení analýzy přinese rozbor komunikace mezi hrou a přebalem z pohledu „poučeného diváka“, čímž získám ucelenější pohled na jejich vzájemné vztahy a vazby. Výsledky této práce budou sloužit jako základ pro pochopení, jak herní přebaly komunikují s hráči a odrážejí herní obsah, což je v souladu s metodologií vizuální gramatiky, jež se zaměřuje na multimodální interpretaci a významovou integraci různých komunikačních kanálů.

Vizuální reprezentace herního přebalu se pro účely této práce stala východiskovou kategorií, protože určuje primární způsob, jak přebal s hrou komunikuje (abstraktně–konkrétně). U kategorie z vybraného vzorku volím vždy dva dominantní přebaly, které zastupují také jednotlivé časové etapy i herní žánry, abych mezi nimi mohla provést komparativní analýzu.<sup>26</sup> Následně jsem do výzkumu začlenila i třetí přebal, jako sekundární hodnotu, který slouží jako mezistupeň pozorovaného vývoje. Následná komparativní analýza může být pojata i jako kontextuální analýza, tj. může se orientovat na zjišťování rozdílů mezi jevy přibližně stejného charakteru a vývojového stupně, avšak nalézajících se v systémových kontextech různé úrovně. Výsledkem této analýzy bude pohled na to, jak se přístup k hernímu přebalu měnil s jeho narůstajícím a proměňujícím se významem.

Dalším z klíčových aspektů výzkumu bylo získávání primárních dat prostřednictvím hloubkových rozhovorů s herními vývojáři a členy herní komunity. Tato kvalitativní metoda poskytla cenné informace, avšak přinesla i několik významných omezení, které bylo nutné při interpretaci výsledků

---

<sup>25</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 77. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>26</sup> BROWN, A. *The Rise of Real-Time Strategy Games in the 1990s: A Cultural Analysis*. Game Studies Press, 2023. s.134–135. ISBN 978-1032499392.

reflektovat. Především bylo nutné zohlednit variabilitu a subjektivitu odpovědí respondentů. Poskytnuté informace se v některých případech ukázaly jako protichůdné, což mohlo být důsledkem individuálních zkušeností a pracovních přístupů jednotlivých tvůrců. Různé vývojové týmy využívaly při tvorbě herních přebalů odlišné postupy, což vedlo ke značné heterogenitě výpovědí. Dalším faktorem mohla být retrospektivní rekonstrukce událostí – některé z projektů, na které se rozhovory zaměřovaly, vznikaly v 90. letech, tedy před třiceti lety, což mohlo ovlivnit přesnost vzpomínek dotazovaných osob. Omezením byla rovněž ochota respondentů k participaci. Zatímco někteří tvůrci a ilustrátoři byli otevření a ochotní sdílet podrobnosti o procesu tvorby herních přebalů, jiní přistupovali k tématu rezervovaně nebo odmítali poskytovat informace z důvodu smluvních závazků či ochrany duševního vlastnictví. Tento faktor vedl k omezené dostupnosti některých dat a vyžadoval triangulaci získaných odpovědí s dalšími zdroji. Abych minimalizovala tato omezení, oslovila jsem široké spektrum respondentů, které zahrnovalo nejen herní tvůrce, ale také ilustrátory podílející se na vizuální identitě herních přebalů. Tento přístup umožnil získání různorodých perspektiv a poskytl komplexnější vhled do procesu vývoje herních přebalů z uměleckého i marketingového hlediska.

Za velkou částí mého výzkumu je úzká spolupráce s Vojtěchem Strakou (Herní historie, z.s.), který mi pomohl proniknout do poměrně uzavřené komunity sběratelů herních přebalů, v níž jsem se seznámila s Tomášem Nestorovičem, který pro účely této práce poskytl přístup ke své rozsáhlé soukromé sbírce, což mi pomohlo dokončit výzkum a doplnit chybějící informace. Za pomoc s ověřováním některých uváděných informací v historické části výzkumu vděčím Dominiku Chlupovi z portálu *ceskehry.net*.

## 6. Experimentální část

### 6.1 Vymezení výzkumného vzorku

Pojem „herní přebal“, který v této práci užívám, je sám o sobě značně široký a významově vágní, nevyplývá z něj jeho jasná definice. Pokud termín rozšíříme o adjektivum *český*, tak vymezení navíc komplikuje i proměnlivost geopolitických okolností – z hlediska produkce prvních her je totiž české herní prostředí politicky i geograficky spjato se Slovenskou republikou. Je tedy třeba rozlišovat, zda hovoříme o herním přebalu pro *české hry* nebo přebalu pro *slovenské hry*, protože i když jsou zde propojené vývojové paralely, můžeme zde sledovat výrazné odlišnosti.<sup>27</sup>

Pro potřebu této disertační práce je herní přebal chápán jako multifunkční prvek produktu, jehož primární role zahrnují fyzickou ochranu nosiče hry a základní identifikaci produktu (název, platforma, vydavatel, věkové hodnocení), což jsou

---

<sup>27</sup> STRAKA, Vojtěch, předseda spolku Herní historie, z.s. [ústní sdělení]. 10. listopadu 2024.

fundamentální funkce obalového designu obecně.<sup>28</sup> V kontextu vysoce konkurenčního herního trhu však jeho grafický design slouží především jako klíčový marketingový nástroj; jeho úkolem je přitáhnout vizuální pozornost v prodejním prostředí (fyzickém i digitálním), efektivně komunikovat žánr, atmosféru a klíčové prodejní argumenty hry a odlišit ji od ostatních titulů.<sup>29</sup> Strategické využití „key art“ a dalších vizuálních prvků je zásadní pro oslovení cílové skupiny a často je analyzováno i v rámci herních studií jako součást širšího paratextu hry.<sup>30</sup> Obal rovněž významně přispívá k budování značky (brandingu) dané hry nebo herní série a slouží jako nositel důležitých spotřebitelských informací, typicky umístěných na zadní straně.<sup>31</sup> Výše uvedené specifikace je nutno ukotvit v prostoru a čase, aby odpovídaly výzkumnému vzorku:

- **přebal od vzniku české herní historie až do současnosti** (v rámci všech politických a geografických změn v tomto období);
- **přebaly k českým hrám** (ne k českým lokalizacím a distribucím zahraničních her pro český trh).

Takto definovaný pojem nám již umožňuje uvažovat o daném fenoménu na konkrétnější geografické úrovni. Takových herních přebalů je v současné době nepochybně obrovské množství. Největší současná československá herní databáze Visiongame.cz eviduje přes 7 000 herních titulů a 2 300 herních studií a vývojářů.<sup>32</sup> A podobně je na tom CDH.cz (česká databáze her), která eviduje něco přes 3 000 herních titulů. Proto se při analýze budu věnovat přebalům, které splňují další kritéria:

- **fyzická podoba přebalu (big box, case – fyzický přebal, ne digitálně šířený)** – volba fyzických přebalů (big box, case nebo jiné fyzické formy) je klíčová z několika důvodů. Zaprvé – fyzické přebaly byly v daném období distribuce her známkou existence profesionálního

---

<sup>28</sup> KLIMCHUK, M. R. a S. A. KRASOVEC. *Packaging design: Successful product branding from concept to shelf*. 2nd ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2013. s.15–17. ISBN 978-1118027062.

<sup>29</sup> ZACKARIASSON, P. a T. L. WILSON. *The video game industry: Marketing and public relations for the game industry*. London: Routledge, 2012 s. 22–26.. ISBN 978-11-3880-383-1

<sup>30</sup> EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H. a S. P. TOSCA. *Understanding video games: The essential introduction*. 4th ed. London: Routledge, 2020. s. 88. ISBN 978-1138363452.

<sup>31</sup> KLIMCHUK, M. R. a S. A. KRASOVEC. *Packaging design: Successful product branding from concept to shelf*. 2nd ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2013. s.18–19. ISBN 978-1118027062.

<sup>32</sup> Stav dat k únoru 2025.

distribučního trhu, a tudíž odrážejí konkrétní marketingové a designové trendy doby. Zadruhé – fyzické přebaly nabízejí hmatatelný vizuální a materiální zážitek, který je nemožné reprodukovat v digitální formě. Konečně – fyzické přebaly se často vyznačují složitějšími designovými prvky, jako jsou speciální povrchy, výřezy nebo jiné technologické efekty, což přináší další rozměr pro vizuální a sémiotickou analýzu;

- **verze přebalů distribuovaných pro český trh<sup>33</sup> (ne verze nebo hry, které byly distribuovány v zahraničí)** – omezení výzkumu na hry distribuované v České republice zajišťuje, že analýza bude relevantní pro lokální trh a kulturu. To umožňuje zkoumat, jak byly globální designové trendy přijímány a přizpůsobovány místnímu kontextu, a odhalit jedinečné aspekty českého herního designu a jeho vývoje. Rovněž to znamená, že zjištění budou přímo aplikovatelná na porozumění vizuální kultuře a preferencím českých spotřebitelů;
- **hra uvedená na fyzickém nosiči (pro PC nebo jiný příbuzný port) (nikoliv pro konzolové nebo mobilní platformy)** – v českém kontextu narážíme na poměrně široké pole herních platform – portů. Musela jsem proto přistoupit na jejich redukci. A to jednak z důvodu samotného mediálního nosiče – např. magnetofonové kazety mají horizontální kompozici, a tedy jiné vizuální ztvárnění. Vyřadila jsem také hry určené pro konzolové systémy, neboť na českém trhu neměly tak silné zastoupení, především kvůli vysoké ceně konzolí a antipirátským opatřením zabudovaným v konzolích, která znemožňovala nelegální šíření her, a mobilní hry, jež nemají fyzickou podobu obalu.

Výzkumné pole této práce je také definováno vytyčeným časovým rámcem 1989–2010. Tento časový výsek má mnoho opodstatnění, kterým se podrobněji věnuji v kapitole 3.3, protože poskytuje komplexní pohled na vývoj vizuálního designu herních přebalů v období, kdy se český herní průmysl formoval, specificky a dynamicky rozvíjel a nakonec stabilizoval a etabloval na mezinárodním trhu. Vymezený časový rámec také umožňuje analyzovat herní přebaly jako důležité historické artefakty, které reflektují a dokumentují historii a vývoj herního designu v českém kontextu a zároveň reflektují jejich proměnu a současnou podobu. Počátek mého výzkumného zájmu se pojí s povolením soukromého podnikání občanů v Československu.<sup>34</sup> K vymezení horní hranice výzkumu vedlo hned několik důvodů. Kolem roku 2010 došlo k paradigmatické změně v celkové koncepci vývoje a distribuce herních titulů. Jak herní design, tak design herních přebalů přešel od individuálních autorů k více kolektivní a korporátní tvorbě reklamních společností nebo speciálních marketingových

---

<sup>33</sup> Hry byly téměř od počátku své existence distribuovány i do jiných zemí, jejich přebalové ztvárnění se ale často měnilo, proto je pro tento výzkum relevantní pouze jejich podoba pro lokální trh.

<sup>34</sup> Zákon o soukromém podnikání občanů byl účinný od 1. května 1990.

divizí. Ty přistupovaly k tvorbě přebalů s novými marketingovými a komerčními strategiemi, reflektujícími proměny v technologiích a spotřebitelském chování. Druhým důvodem je, že zvolená etapa je bezpochyby nejzajímavějším obdobím autorských herních titulů a přebalů u nás, představuje ve vývoji českého herního průmyslu klíčové období, charakterizované rychlými změnami a vývojem. Pro vytyčený časový rámec je také důvod technologický<sup>35</sup>, konkrétně jde zejména o změnu způsobu distribuce herního média z fyzické na digitální platformy.

V rámci vymezení výzkumného pole pro tuto disertační práci jsem ze shromážděných 265 herních titulů přistoupila k selekci. Soustředit se na každý přebal individuálně by vedlo k redundanci a zbytečné repetitivnosti. S ohledem na zachování analytické hloubky a kvality jsem se rozhodla pro selektivní přístup, který je v souladu s metodologickými doporučeními Gillian Rose<sup>36</sup>. Tento přístup je však dále posílený teorií vizuální gramatiky od Gunthera Kresse a Theo van Leeuwena<sup>37</sup>, která podporuje myšlenku, že pečlivý výběr obrazového materiálu může poskytnout hlubší vhled do komplexních vizuálních systémů komunikace. Kress a van Leeuwen<sup>38</sup> také argumentují, že vizuální design může být prozkoumán pomocí detailních analýz vybraných vzorků, což umožňuje odhalit jak explicitní, tak latentní struktury významu a zároveň zachytit širší kontextové faktory ovlivňující vizuální komunikaci. Tímto způsobem bude každý vybraný herní přebal analyzován nejen jako izolovaný artefakt, ale také jako součást většího diskurzu herního designu a kultury, což je v souladu s multimodálním přístupem. Primárním hlediskem první selekce výzkumného vzorku byla distribuce v papírové krabici (nebo jiném fyzickém obalu podobného formátu).

Mou motivací bylo nejen prokázat specifika českých herních přebalů na zvolené vzorce, ale také poukázat na významné aspekty české herní scény, která se formovala již koncem 80. let. V průběhu vytyčeného období byly v českém herním průmyslu zastoupeny tyto herní žánry:

adventury (textové, grafické, plošinové nebo akční);  
střílečky (akční z pohledu první/třetí osoby, arkádové);  
logické hry;  
simulátory;

---

<sup>35</sup> ŠIMEČEK, Zdeněk a Jiří TRÁVNÍČEK. *Knihy kupovati: Dějiny knižního trhu v českých zemích*. Praha: Academia, 2014. s. 291. ISBN 978-80-200-2404-6.

<sup>36</sup> ROSE, G. *Visual methodologies: an introduction to the interpretation of visual materials*. London: Sage Publications, 2001. s. 89. ISBN 0-7619-6664-1.

<sup>37</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>38</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 20. ISBN 0-415-31915-3.

bojové hry;  
závodní hry;  
strategie;  
RPG.<sup>39</sup>

Herní žánry nepochybně zrcadlí vizualitu herního přebalu – barevnost, stylizaci a atmosféru. Proto lze na základě žánrových vymezení předvídat určité stylizační normy. Ze vzorku jsem se rozhodla vypustit simulátory, i když jsou výrazným produktem české herní scény, jejich přebalová forma se od počátku roku 2000 nemění a tituly si až do současnosti zachovávají unifikovaný design, který ničím výrazným nevybočuje a jeho znaky jsou obsaženy také v jiných žánrech.<sup>40</sup> Výsledný vzorek pro kvantitativní analýzu, která se zaměří na designové trendy na grafických přebalech v průběhu zvoleného časového výseku, tak tvoří celkově 119 herních titulů. Zastoupení žánrů ve výsledném výběru by mělo reflektovat také jejich produkci v českém herním prostředí.<sup>41</sup>

Výzkumný proces je zahájen explorativní fází, v jejímž rámci jsou shromážděné herní přebaly seřazeny chronologicky. Cílem této úvodní analýzy je identifikovat případné diachronní trendy ve vizuálním ztvárnění přebalů. Pozorování naznačuje obecný vývojový vzorec, kdy v období před rokem 2000 byla dominantnější technika ilustrace, zatímco po tomto roce začala převažovat počítačově renderovaná grafika. Ačkoliv tento posun představuje relevantní zjištění, samotné chronologické řazení neposkytuje dostatečně robustní základ pro detailní klasifikaci různorodých vizuálních stylů.

Vzhledem k limitům čistě chronologického přístupu byla hlavní analytická část založena na kvalitativní obsahové analýze<sup>42</sup> se zaměřením na techniku a způsob zpracování klíčového vizuálního motivu – „key artu“ – herních přebalů. Na základě systematického vizuálního zkoumání a komparace znaků jednotlivých

---

<sup>39</sup> Žánrové rozřazení herních titulů vychází ze základních atributů herních mechanismů (Bendová 2016), ale hry se často dostávají do průniku různých žánrových kategorií, proto je nelze jednoduše fixně nadefinovat.

<sup>40</sup> Konkrétně se jedná o sérii truck simulátorů *18 Wheels of Steel*, o sérii *Hunting Unlimited*, která simuluje lov v divoké přírodě, a poté jednotlivé tituly simulátorů – *Bus Driver*, *Locomotion* a *Aquadelic GT*. Navíc tyto herní tituly nejsou primárně určeny pro český herní trh (i když zde vycházejí), ale cílí spíše na sousední Německo a USA.

<sup>41</sup> Vycházím ze zdrojů online katalogů *visiongame.cz* a *database-her.cz*, které pro tuto práci považuji za referenční.

<sup>42</sup> KRIPPENDORFF, Klaus. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. SAGE Publications, 2018. ISBN 1412983150. Viz také: NEUENDORF, Kimberly A. *The Content Analysis Guidebook. Second edition*. SAGE Publications, Inc, 2017. ISBN 978-1412979474

přebalů je induktivně vytvořena typologie<sup>43</sup>, která klasifikuje přebaly do pěti základních kategorií podle dominantní vizuální techniky:

- **ilustrace** – kategorie zahrnuje přebaly, jejichž hlavní obrazový prvek byl vytvořen ručními výtvarnými technikami (např. kresba, malba, akvarel, perokresba);
- **fotografie** – do této kategorie spadají přebaly využívající nezpracovanou nebo minimálně editovanou fotografii jako primární vizuální element;
- **fotografie s digitální montáží** – tato kategorie obsahuje přebaly, které sice vycházejí z fotografie, ale ta je následně výrazně modifikována pomocí postprodukčního softwaru (např. Adobe Photoshop, Corel Draw) za účelem dosažení specifické atmosféry, stylizace nebo kompozice více prvků;
- **renderovaná grafika (s digitální postprodukční úpravou)** – přebaly v této kategorii jsou primárně založeny na počítačem generované grafice (např. 3D modely, renderované scény), často dále digitálně upravené, kombinované s efekty či jinými grafickými prvky;
- **screen z gameplay (s digitální postprodukční úpravou)** – specifická kategorie, jejíž vizuální základ tvoří snímek obrazovky přímo z herního prostředí (screenshot), který byl následně upraven pro účely přebalu.

Po vytvoření této typologie následuje výběr konkrétních herních přebalů pro detailní případové studie. Byl aplikován účelový výběr vzorku (z ang. purposive sampling), konkrétně strategie výběru maximální variace a typických případů<sup>44</sup>, s cílem zajistit reprezentativnost a zachytit rozmanitost v rámci definovaných kategorií a časového rámce. Kritéria pro výběr zahrnovala:

- **časové období** – snaha zahrnout příklady z období před rokem 2000 (cca 1989–2000) a po roce 2000 (cca 2000–2010) pro ilustraci možného vývoje v rámci kategorií;
- **reprezentaci variability** – zahrnutí příkladu reprezentujícího „mezistupeň“ či méně typickou variantu v rámci kategorie pro zachycení vnitřní rozmanitosti;
- **kontextuální faktory** – zohlednění širšího kontextu, jako je recepce hry herní komunitou, dostupnost relevantních informací o přebalu a jeho autorech a potenciální dostupnost autorů pro komunikaci.

---

<sup>43</sup> BAILEY, Kenneth D. *Typologies and Taxonomies: An Introduction to Classification Techniques*. SAGE Publications, 1994. s. 144–151. ISBN 978-0803952591.

<sup>44</sup> PATTON, Michael Quinn. *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. 4. vydání. SAGE Publications, 2015. s. 24–26. ISBN 978-1412972123.

Součástí příloh disertační práce je myšlenková mapa, která detailně zachycuje popsaný proces kategorizace nalezených vzorků herních přebalů. Tato vizuální schémata slouží také jako ilustrativní průvodce metodikou práce a ukazují, jak jsem jednotlivé přebaly systemizovala podle předem stanovených kritérií.

Myšlenková mapa umožňuje také sledovat logiku zařazení herních přebalů do specifických kategorií – od ilustrace a fotografie až po digitálně upravené snímky ze hry – a vizuálně prezentuje jejich vzájemné souvislosti a odlišnosti. V mapě jsou zřetelně identifikovány cesty, kterými jsem se při analýze ubírala, od počátečních obecných charakteristik herních přebalů až po specifické, jemné rysy a prvky, které každý přebal činí jedinečným. Tato nástrojová pomůcka je klíčová nejen pro pochopení struktury výzkumu, ale také pro zdůraznění analytického postupu, jenž vedl k interpretacím a závěrům prezentovaným v práci.

Po rozsáhlém průzkumu, začlenění historického kontextu a vyhodnocení dostupných herních přebalů v rámci České republiky jsem z každé kategorie vybrala dva hlavní reprezentativní přebaly, které budou podrobeny následné komparativní analýze (s ohledem na dříve stanovená kritéria výběrového vzorku). Tento výběr mi umožní zkoumat nejen individuální charakteristiky, ale také zachytit vzájemné vztahy a rozdíly v rámci této reprezentativní skupiny. Dvojici přebalů jsem poté doplnila u všech kategorií i sekundární přebal, tzv. mezistupeň, který mi pomůže zmapovat a doložit lépe eventuální vývoj ve vizuálním přístupu. Velikost výsledného vzorku (tj. 14 přebalů) je stanovena s ohledem na praktickou proveditelnost výzkumu.

#### **Kategorie her s fotografií na přebalu:**

- *Tajemství Oslího ostrova (1994)* – grafická adventura
- *Posel bohů (1998)* – grafická adventura
- *Operace Flashpoint: Cold War Crisis (2001)* – střílečka

#### **Kategorie her s digitální montáží:**

- *Mafia (2001)* – akční adventura
- *Vietcong 2 (2005)* – střílečka
- *ArmA II: Operation Arrowhead (2010)* – střílečka

#### **Kategorie her s renderovanou grafikou na přebalu:**

- *Unlimited Warriors (1996)* – bojová hra
- *Hidden & Dangerous (1999)* – taktická střílečka
- *Legenda: Poselství trůnu 2 (2002)* – RPG

#### **Kategorie her s ilustrací na přebalu:**

- *Magic Island – The Secret Of Stones (1995)* – dungeon-crawler
- *Dream Land: Final Solution (1999)* – grafická adventura

- *Inquisitor* (2009) – RPG

- 

**Kategorie solitérů<sup>45</sup> (tj. užití gameplay screenu) na přebalu:**

- *Paranoia II* (1996) – strategie
- *Flying Heroes* (2000) – akční adventury

## 6.2 Herní průmysl

Herní průmysl představuje jedno z nejrychleji se rozvíjejících odvětví kreativního a technologického sektoru, který zahrnuje širokou škálu profesí – od vývojářů přes grafiky a scenáristy až po marketingové specialisty a analytiku trhu. Tento průmysl se neustále transformuje v důsledku technologických inovací, změn v hráčských preferencích i širších kulturních a sociálních vlivů. Jak zdůrazňuje Newman<sup>46</sup>, videohry jsou nejen formou zábavy, ale také významným kulturním a sociálním fenoménem, který reflektuje širší ekonomické a technologické trendy. Jenkins<sup>47</sup> upozorňuje, že videohry představují nový druh uměleckého žánru, jenž se přirozeně vyvinul v digitální éře podobně jako dřívější média v éře průmyslové. „Videohry poskytují nové estetické zážitky, přetvářejí obrazovku počítače na prostor experimentování a inovace, který je široce přístupný veřejnosti. Herní média byla přijata publikem, jež jinak neprojevovalo zájem o digitální umění.“<sup>48</sup> Tím se videohry stávají mostem mezi technologií a uměním, přičemž umožňují široké veřejnosti zažít interaktivní estetický prožitek. Hráči mají možnost ovlivnit a upravit svůj vizuální i narativní zážitek, čímž se videohry zásadně odlišují od tradičních forem umění, jako je literatura nebo film.

Videohry tedy nejsou pouze pasivní formou zábavy, ale obsahují komplexní vrstvy sofistikovaného významu a morálního poznání, jež mohou být srovnatelné s literárními a výtvarnými díly. Herní narativní složka představuje zároveň jedinečný model vyprávění, který zahrnuje prvky tzv. vyvěrajícího příběhu (Z ang. emergent narrative), tedy příběhu vznikajícího na základě hráčových rozhodnutí, a vloženého příběhu (Z ang. embedded narrative), kdy jsou dějové prvky pevně zakotveny v designu hry.<sup>49</sup> Toto rozlišení vyzdvihuje roli hráče jako

---

<sup>45</sup> V poslední kategorii zůstávají pouze dva přebaly, protože se jiné v tomto segmentu nevyskytují.

<sup>46</sup> NEWMAN, J. *Videogames*. New York: Routledge, 2004. s. 14. ISBN 978-0-415-28092-1.

<sup>47</sup> JENKINS, H. Games, the new lively art. In: RAESSENS, J. a J. GOLDSTEIN (eds.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. s. 170–177. ISBN 978-0-262-18240-9.

<sup>48</sup> JENKINS, H. Games, the new lively art. In: RAESSENS, J. a J. GOLDSTEIN (eds.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. s. 171. ISBN 978-0-262-18240-9.

<sup>49</sup> JUUL, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-10110-3.

aktivního spolutvůrce děje, což se liší od tradičního lineárního vyprávění filmů či literatury.

Estetický a narativní potenciál videoher bývá často analyzován ve vztahu k jiným médiím, zejména filmu, přičemž současný výzkum zdůrazňuje svébytnost herních vyjadřovacích prostředků vedle přejímání filmových technik.<sup>50</sup> Diskuse o ontologickém statusu videoher jako umění pokračuje, přičemž argumenty se opírají o různé estetické teorie. Zatímco ranější práce aplikovaly k prokázání uměleckého statusu her například klastrovou teorii<sup>51</sup>, novější přístupy se zaměřují na specifika herní estetiky, která je neoddělitelně spjata s interaktivitou.<sup>52</sup> Tituly jako *Journey* (Thatgamecompany 2012) nebo *Disco Elysium* (ZA/UM 2019) jsou často uváděny jako příklady, kde se komplexní vizuální styl, narativní hloubka a inovativní herní mechaniky spojují v přesvědčivý umělecký zážitek, jehož estetická hodnota vyplývá nejen z audiovizuálního zpracování, ale i z kvality samotné interakce.<sup>53</sup> Právě interaktivita představuje klíčový prvek odlišující estetický prožitek z videoher od pasivnější konzumace tradičních médií. Hráč není pouze recipientem uměleckého díla, ale aktivním spolutvůrcem významu a zážitku prostřednictvím svých voleb a akcí v herním světě. Tato participativní povaha vede ke vzniku dynamické a často unikátní estetické zkušenosti, která je podmíněna hráčovou interpretací pravidel, systémů a zpětné vazby hry.<sup>54</sup> Estetika videoher tak podle Sicarta<sup>55</sup> nespočívá pouze v reprezentaci (obrazech, zvucích, příběhu), ale také v samotném aktu hraní a v možnostech jednání, které hra nabízí nebo omezuje.

Teoretické uchopení videoher jako média a kulturní formy vychází z několika klíčových prací, jejichž relevance je však v současném výzkumu dále diskutována a rozvíjena. Koncept „magického kruhu“ Johana Huizingy<sup>56</sup>, oddělující hru od běžné reality, je sice stále vlivný, ale jeho rigidita a univerzální aplikovatelnost byla zpochybněna, zejména v kontextu prostupování her do každodenního

---

<sup>50</sup> NITSCHÉ, M. *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. s. 65. ISBN 978-0262141018.

<sup>51</sup> TAVINOR, G. *The art of videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. s. 97–99. ISBN 978-1-4051-8788-6.

<sup>52</sup> SICART, M. *Play matters*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. s. 77. ISBN 978-0262027922.

<sup>53</sup> KIRKPATRICK, G. *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press, 2011. ISBN 978-0719081954.

<sup>54</sup> LANKOSKI, P. a S. BJÖRK (eds.). *Game research methods: An overview*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2015. ISBN 978-1312720013.

<sup>55</sup> SICART, M. *Play matters*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. s. 40. ISBN 978-0262027922.

<sup>56</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-024-4.

života.<sup>57</sup> Podobně Cailloisova<sup>58</sup> typologie her zůstává užitečným nástrojem pro základní klasifikaci, avšak komplexita moderních digitálních her často překračuje jeho původní kategorie. Pro analýzu interaktivní struktury a narativity je stále fundamentální koncept kybertextu Espena Aarsetha<sup>59</sup>, popisující texty vyžadující netriviální úsilí k jejich „projití“, což přesně charakterizuje hráčovu interakci s herními systémy. Na tuto myšlenku navazuje Ian Bogost<sup>60</sup> s konceptem procedurální rétoriky, který tvrdí, že videohry vytvářejí přesvědčovací argumenty a komunikují význam primárně prostřednictvím svých pravidel a procesů – tedy skrze samotné herní mechaniky. Hry jako *Papers, Please* (Pope 2013) tak mohou hráče konfrontovat s etickými dilematy a systémovou kritikou nikoliv explicitním narativem, ale skrze procedury a pravidla, které musí hráč následovat.<sup>61</sup>

Tedy herní průmysl je nejen kulturním a uměleckým fenoménem, ale také významným ekonomickým sektorem. Poslední zpráva *The Xsolla Report: The State of Play*<sup>62</sup> ukazuje hodnotu globálního herního trhu na 522,5 miliardy dolarů za 1. čtvrtletí 2025 a v roce 2029 se má rozšířit o 7,25 % složenou roční míru růstu (CAGR), a dosáhnout tak hodnoty 691,3 miliardy dolarů. Vývoj videoher se tedy stal jednou z klíčových oblastí digitální ekonomiky a zaměstnává miliony lidí po celém světě. Herní průmysl je jednoduše v mnoha aspektech zrcadlem naší společnosti – nejen že reflektuje sociální proměny, například v otázkách reprezentace genderu, diverzity a etiky<sup>63</sup>, ale je také součástí ekonomického i společenského rozvoje.

### 6.3 Herní přebal

Herní průmysl představuje odvětví, v němž vizuální komunikace sehrává zásadní roli v utváření hráčských očekávání a ovlivňování spotřebitelského

---

<sup>57</sup> CONSALVO, M. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. ISBN 978-0262033650.

<sup>58</sup> CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-1-7.

<sup>59</sup> AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. s. 201–211. ISBN 978-0-8018-5579-5.

<sup>60</sup> BOGOST, I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. s. 133. ISBN 978-0-262-02614-7.

<sup>61</sup> FLANAGAN, M. *Critical play: Radical game design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. ISBN 978-0262062658.

<sup>62</sup> XSOLLA. Xsolla představuje inovativní řešení pro platby ve hrách na konferenci GDC 2025. *Business Wire* [online]. 11. března 2025 [Cit. 2025-04-07]. Dostupné z: <https://www.businesswire.com/news/home/20250311516984/cs/>.

<sup>63</sup> WILLIAMS, D. A brief social history of gameplay. In: VORDERER, P. a J. BRYANT (eds.). *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2006. ISBN 978-0-8058-5322-3.

chování. Centrálním prvkem této komunikace je herní přebal, chápaný nikoli pouze jako estetický doplněk, ale jako klíčový paratext<sup>64</sup>, který rámuje samotný herní text a aktivně se podílí na konstrukci jeho významu ještě před samotným hraním. Herní přebal tak definujeme jako strategicky navržený vizuální a informační artefakt, jehož primární funkcí je upoutat pozornost, signalizovat žánrové zařazení, komunikovat klíčové aspekty herního zážitku a formovat interpretaci hry potenciálním hráčem.<sup>65</sup> Jeho design – zahrnující kompozici, barevnou paletu, typografii a ikonografii – využívá specifickou vizuální rétoriku k oslovení cílové demografické skupiny a k diferenciaci produktu na vysoce konkurenčním trhu.<sup>66</sup>

Význam přebalu jako marketingového nástroje, jak jej v obecné rovině popisují Kotler a Keller<sup>67</sup>, nabývá v herním kontextu specifických dimenzí. Herní přebal musí na omezené ploše kondenzovat komplexní informace o světě, atmosféře, postavách a často i herních mechanikách. Analyzovat můžeme například vizuální strategii přebalů série *Assassin's Creed*, které konzistentně využívají centrální postavu v dynamické póze s historickým pozadím, čímž okamžitě komunikují žánr akční adventury s historickým zasazením a zároveň budují rozpoznatelnou značku napříč jednotlivými díly. Přebal tak funguje jako „vizuální zkratka“ a první bod interakce, který aktivuje hráčovo předporozumění a očekávání.<sup>68</sup>

Kromě informační a diferenciací funkce hraje herní přebal významnou roli v navozování afektivního zapojení. Vizuální styl, barevnost a zobrazené scény či postavy jsou pečlivě voleny tak, aby rezonovaly s emocemi cílové skupiny a vyvolaly touhu po nabízeném zážitku – ať už jde o napětí, dobrodružství, nostalgii nebo třeba strach.<sup>69</sup> Estetická kvalita a provedení přebalu, zejména u fyzických a sběratelských edic, mohou posilovat vnímání hodnoty a přispívat k fetišizaci

---

<sup>64</sup> GENETTE, G. *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Přeložil J. E. LEWIN. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. ISBN 978-0521429067. Viz také GRAY, J. *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press, 2010. ISBN 978-0814732358.

<sup>65</sup> CONSALVO, M. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. ISBN 978-0262033650.

<sup>66</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 120. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>67</sup> KOTLER, P. a K. L. KELLER. *Marketing management*. 15. vyd. Harlow: Pearson Education, 2016. s. 351. ISBN 978-0-13-385646-0.

<sup>68</sup> JENKINS, H. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006. s. 101. ISBN 978-0814743095.

<sup>69</sup> ANABLE, A. *Playing with feelings: Video games and affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018. s. 202. ISBN 978-1517903920.

objektu, čímž se přebal stává i sběratelským artiklem.<sup>70</sup> Přebal tedy není jen marketingovým materiálem, tato afektivní a estetická dimenze jej etabluje do role svébytného kulturního artefaktu.

V digitální éře distribuce her (Steam, PlayStation Store, mobilní platformy atd.) se fyzická podoba přebalu transformuje na digitální reprezentaci – typicky miniaturu („thumbnail“) nebo banner. Jeho role jako paratextu a marketingového nástroje však zůstává klíčová, byť se mění kontext a měřítko.<sup>71</sup> V přeplněném vizuálním prostředí digitálních obchodů musí být „digitální přebal“ navržen pro okamžitou rozpoznatelnost a schopnost zaujmout v řádu milisekund. Design se musí přizpůsobit algoritmickým kurátorským systémům platforem a zákonitostem ekonomiky pozornosti.<sup>72</sup> Flexibilita a přizpůsobivost herního přebalu jako vizuálního komunikátu napříč různými médii a platformami tak podtrhuje jeho trvalý význam pro branding, marketing a rámování hráčského zážitku v současném herním průmyslu.<sup>73</sup>

#### 6.4 Historický vývoj kontextu herního přebalu

Podoba herních přebalů se měnila v závislosti na technologickém pokroku a vývoji herního trhu. V 70. letech, kdy se celosvětový herní průmysl teprve formoval, byly přebaly jednoduché a plnily převážně funkční úlohu – obsahovaly základní informace a někdy i stručné instrukce ke hře a vizuální prvek – ukázkou gameplay.<sup>74</sup> Postupně se ale na západním trhu s narůstající konkurencí začaly přebaly proměňovat, například pro Atari 2600 byly přebaly zpravidla profesionálně ilustrované – samozřejmě zcela nezávisle na skutečné grafice hry, protože technologie toto zobrazení na herní obrazovce neumožňovala.

V 80. letech se konkurence na trhu rozšiřuje i o osobní počítače, a tak se začaly herní přebaly stávat stále více marketingovým nástrojem. Výrobci her začali klást důraz na vizuálně atraktivní design, který měl hráče oslovit na první pohled.

---

<sup>70</sup> KIRKPATRICK, G. *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press, 2011. ISBN 978-0719081954.

<sup>71</sup> KÜCKLICH, J. Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *Fibreculture Journal* [online]. No. 14, 2009. ISSN 1449-1443. Dostupné z: <http://fourteen.fibreculturejournal.org/fcj-095-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>.

<sup>72</sup> BUCHER, T. *If...Then: Algorithmic power and politics*. New York: Oxford University Press, 2018. ISBN 978-0190653199.

<sup>73</sup> Global games market report 2024. *LynxBroker.cz* [online report]. Amsterdam: Newzoo, 2024 [Cit. 2025-04-07]. Dostupné z: [https://www.lynxbroker.cz/jak-si-vedou-akcie-hernich-vyvojaru-v-roce-display\\_year/](https://www.lynxbroker.cz/jak-si-vedou-akcie-hernich-vyvojaru-v-roce-display_year/).

<sup>74</sup> WHALEN, Z. a L. N. TAYLOR. *Playing the past: history and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008. s. 28. ISBN 978-0-8265-1600-8.

Krabicové edice her často obsahovaly nejen diskety nebo cartridge, ale také rozsáhlé manuály a tematické bonusové materiály, jako byly plakáty, samolepky nebo trička. V Česku byla tato situace naprosto odlišná. Může za to historický vývoj a kritický pohled tehdejší vládnoucí garnitury na výpočetní techniku. I když oficiální trh s herními tituly neexistoval, tak dneska už poměrně dobře víme, že se hry do oběhu dostávaly přes herní komunity a distribuce v podobě korespondenčních objednávek magnetofonových pásek nebo jiných mediálních nosičů. Tyto první distribuované herní přebaly byly naprosto unikátní svým osobitým designem. Někdy šlo o papírky s pouhým ručně psaným popiskem, ale můžeme najít i přebaly s kreslenou ilustrací od „původního distributora“. V rozhovoru z roku 1989 František Fuka proklamoval, že byl v 80. letech vlastníkem více než 1 500 herních titulů, a to si vybíral opravdu jen ty, které ho zaujaly. Ne všechny tituly byly ale české, častokrát šlo pouze o portované zahraniční tituly. Každopádně rychlost šíření her v československé komunitě se dá ilustrovat zkušeností Fuky, kterou v rozhovoru pro časopis *Počítačové hry* popsal takto: „*Nahraju je (hry) kamarádům, ti dalším a takhle se přece u nás množí a předávají programy. A sice neuvěřitelnou rychlostí. Jednu ze svých her, kterou jsem vypustil do světa, mi nabídly po šesti dnech z Bratislavy.*“<sup>75</sup> Podoba herních přebalů ani český herní trh v oficiálním kontextu tedy v 80. letech neexistovaly, což činí toto období o to zajímavějším. Unikátnost jednotlivých přebalů bude ještě předmětem řady akademických výzkumů, které se v současné době připravují.

Období 90. let přineslo ve světě technologií poměrně rychlou standardizaci přebalů – a to s rozšířením čtecích jednotek CD-ROM. Později pak s novou generací konzolových systémů a technologií DVD formátu se ustálil i jednotný rozměr plastových krabiček, který odpovídal balení hudebních nosičů a filmů.<sup>76</sup> Grafika přebalů se stala ještě více propojenou s obsahem hry, přičemž už docela často využívala renderované obrazy herních postav a scén. Tato éra přinesla i specializované edice her s kovovými přebaly (tzv. steelbooky) nebo sběratelskými verzemi, obsahujícími tištěné knihy, figurky a další fyzické doplňky. V České republice se situace vyvíjela s mírným zpožděním, protože se až po roce 1989 otevřela možnost volného podnikání – černý trh, který v československé herní komunitě roky efektivně fungoval, se tak postupně začal potlačovat. V časopise *Excalibur* (č. 8, které vyšlo roce 1991) můžeme nalézt výzvu v inzertní sekci: „*Upozorňujeme všechny, kteří hodlají inzerovat, že pořizování kopií na komerční účely je v rozporu s autorským zákonem a podle trest. zákoníku (§ 152) jde o činnost protiprávní.*“ Do roku 1994 můžeme o českém herním trhu mluvit prakticky jako o poloamatérském. Existoval zde pouze zlomek lidí, kteří se

---

<sup>75</sup> Interview: František Fuka. *Počítačové Hry*, 1989, roč. 1, č. 1, s. 4.

<sup>76</sup> JENKINS, H. Games, the new lively art. In: RAESSENS, J. a J. GOLDSTEIN (eds.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. s. 173. ISBN 978-0-262-18240-9.

distribuci opravdu věnovali. Na trhu bylo koncem 80. let několik druhů domácích počítačů s rozličnými médii, proto trvalo delší dobu, než se trh stabilizoval. Hry se distribuovaly v zataveném sáčku a nejčastějším doplňkem k datovému médiu byl manuál, který hráče informoval o hře, o hratelosti nebo o deaktivaci protipirátské ochrany. Až v roce 1994 evidují, že se české hry začínají vydávat v tzv. big boxech – papírových krabicích s „rukávem“ (sleeve). Typické rozměry velké herní krabice byly přibližně 178 mm × 229 mm × 51 mm. Tato forma přebalu byla typická pro zahraniční tituly a tento trend se přirozeně adaptoval i na české herní scéně. Existovalo jen několik málo titulů, které pro svou distribuci užily jiných formátů nebo podob.

Po roce 2000 dochází postupně v celosvětovém herním průmyslu k zásadním změnám, které ovlivnily i vývoj české herní scény. Mezi klíčové faktory tohoto období patří nejdříve rozvoj CD a DVD mediálních nosičů s větší kapacitou, poté rozvoj internetu a následně také postupná digitalizace distribuce her a změna obchodních modelů směrem k digitálním platformám. Tento vývoj vedl k významné transformaci nejen ve způsobu, jakým jsou hry distribuovány a monetizovány, ale také ve složení samotné vývojářské scény. V českém kontextu lze toto období označit za fázi formování etablovaných herních studií, která se postupně profesionalizovala a získala mezinárodní uznání. Hry se nejčastěji distribuují v plastových obalech o rozměrech 170 mm × 135 mm × 15 mm. Celý vnější povrch obalu pokrývá průhledná igelitová kapsa (otevřená nahoře a dole) pro vložení tištěného přebalu. V big boxech se vydávají jen speciální edice, nebo limitované edice her.

Hlavním a zásadním posunem v distribuci herních titulů bylo jednoznačně postupné nahrazení tradičního modelu fyzických nosičů digitální distribucí – Steam, PlayStation Store a Xbox Live Marketplace. Tento trend se projevil zejména po roce 2010, kdy digitální distribuce začala trhu dominovat, což vedlo k proměně marketingových strategií, především v oblasti vizuální prezentace her.<sup>77</sup> Zatímco v dřívějších letech byl fyzický přebal hry klíčovým prvkem maloobchodního prodeje, v digitální éře jeho funkci nahradily online vizuály v podobě thumbnailů, virtuálních boxartů a reklamních.<sup>78</sup> Tyto změny vedly k nutnosti optimalizace vizuální komunikace pro různé platformy, jako jsou mobilní aplikace, online obchody a e-commerce platformy. Ekonomická struktura herního průmyslu se rovněž proměnila. Namísto jednorázových prodejů fyzických kopií se začaly prosazovat nové formy monetizace (Mikrotransakce, DLC apod.). Český herní průmysl reflektoval tento vývoj se zpožděním, avšak po roce 2010 se i česká herní studia začala přizpůsobovat novým trendům. Online

---

<sup>77</sup> ERWAY, R. *Defining „born digital“*. Dublin, OH: OCLC Online Computer Library Center, 2010. s. 17. ISBN 978-1-55653-424-9.

<sup>78</sup> HAMARI, J., et al. Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*. Vol. 68, 2017, s. 538–546. ISSN 0747-5632.

distribuce také ulehčila menším studiím přístup k širšímu publiku bez nutnosti spolupráce s tradičními vydavateli.<sup>79</sup> Tento vývoj umožnil vzestup nové generace herních vývojářů, kteří experimentovali s herními mechanikami a narativními přístupy. Lze tedy říct, že digitální distribuce a rozvoj online platforem nejen změnily ekonomickou strukturu herního průmyslu, ale také demokratizovaly vývoj her, což umožnilo nezávislým vývojářům dosáhnout globálního publika bez potřeby vysokých vstupních nákladů na distribuci fyzických kopií.

## 6.5 Grafický design ve vztahu k vizuální komunikaci herního přebalu

Jak bylo uvedeno v předchozích kapitolách, herní přebal plní komplexní roli jako klíčový komunikační prvek a paratext, zatímco grafický design byl definován jako disciplína utvářející vizuální sdělení. Tato kapitola se nyní zaměřuje na explicitní propojení těchto dvou konceptů a demonstruje, jak jsou principy a nástroje grafického designu aplikovány na realizaci specifických funkcí herního přebalu. Cílem je ukázat, že vizuální podoba a komunikační síla herního přebalu jsou přímým důsledkem strategického uplatnění grafického designu.

Základní nástroje grafického designu, jako je práce s typografií, layoutem, barvou a obrazem, jsou využívány k naplnění komunikačních cílů přebalu. Například volba a hierarchizace typografie zajišťuje čitelnost názvu hry a dalších klíčových informací, čímž podporuje identifikační funkci přebalu. Kompozice a layout (struktura a uspořádání prvků na ploše) řídí divákovu pozornost a umožňují rychlé dekódování vizuálního sdělení, což je zásadní v konkurenčním prodejním prostředí – ať už fyzickém či digitálním. Zásady vizuální gramotnosti a multimodální komunikace, aplikované grafickými designéry, tak umožňují přebalu efektivně fungovat jako první kontaktní bod.

Dále, strategické využití barvy a obrazového materiálu (key art, stylizované postavy, atmosféra prostředí) v souladu s principy grafického designu přímo ovlivňuje afektivní působení přebalu a jeho schopnost signalizovat žánr. Barevná psychologie a vizuální styl pomáhají navodit požadovanou náladu (napětí, dobrodružství, humor) a oslovit cílovou skupinu.<sup>80</sup> Tímto způsobem grafický design propůjčuje přebalu schopnost nejen informovat, ale i emocionálně rezonovat a formovat hráčská očekávání, čímž naplňuje jeho paratextuální roli.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> JUUL, J. *Handmade pixels: the independent video games and the quest for authenticity*. Cambridge, MA: MIT Press, 2019. ISBN 978-0-262-04279-6.

<sup>80</sup> ANABLE, A. *Playing with feelings: Video games and affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018. s. 101–102. ISBN 978-1517903920.

<sup>81</sup> GRAY, J. *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press, 2010. ISBN 978-0814732358.

V neposlední řadě, konzistentní aplikace grafického designu – prostřednictvím jednotných vizuálních prvků (loga, písma, styl ilustrací) napříč různými médii a produkty – je esenciální pro budování brandingu a vizuální identity hry či herní série. Grafický design tak poskytuje nejen estetický rámec, ale především funkční a strategickou základnu, která umožňuje hernímu přebalu stát se účinným a mnohvrstevnatým komunikačním artefaktem, propojujícím tvůrce, hru a hráče.

## 6.6 Pohled na proměnu grafického designu v České republice

V rámci specifického kontextu českého grafického designu ve vztahu k herním přebalům v letech 1980–2000 považuji také za důležité se zaměřit na určitá specifika vývoje grafického designu v Československu a v České republice ve sledovaném období. V této kapitole nastiňuji také kauzálnost společenské vizuální estetiky a podoby herních přebalů, pracuji zde nejen s nalezenou literaturou, ale také s vlastní empirickou zkušeností a také se zkušeností vlastního otce, polygrafa a tiskaře Jaroslava Pupáka. Ten působil v grafickém designu od roku 1981 v tiskárnách SNP Martin, poté od roku 1992 až 1997 v tiskárnách TISINK Press v Piešťanech a v letech 1998–2001 se věnoval své soukromé tiskařské praxi, v rámci níž pracoval s prvními dostupnými grafickými softwary. V letech 2001–2010 poté působil jako DTP pro významné slovenské vydavatelství Petit Press.

Období normalizace (70. a 80. léta 20. století) v Československu se vyznačovalo silnou vizuální uniformitou a centralizovanou kontrolou nad grafickou produkcí. Grafický design sloužil převážně potřebám státních institucí a propagandy, což vedlo k potlačení individuální kreativity. Veřejný prostor byl vizuálně střízlivý – městské prostředí postrádalo výraznější komerční reklamu či divoké grafické prvky. Například výkladní skříně obchodů a pouliční nápisy podléhaly unifikačním estetickým normám; fotografie českých měst z 80. let ukazují podobu veřejného prostoru bez jakýchkoli vizuálních excesů, víceméně takovou, jakou navrhli urbanisté. Vizuální komunikace byla redukována na základní informační funkce a ideologicky přijatelná sdělení. Tato jednotná estetika byla důsledkem institucionálního rámce: oficiální grafici museli být členy Svazu českých výtvarných umělců a registrováni u Českého fondu výtvarných umění. Grafický design spadl do kategorie užitého umění, kde sice panovala o něco tolerantnější atmosféra než ve volném umění, avšak i zde byla nezbytnou součástí ideologická omezení. Odlišné vizuální narativy sice existovaly v šedé zóně (např. v samizdatové grafice undergroundových časopisů či v hudebním subkulturním designu), ale na veřejném povrchu zůstávaly skryté. Celkově tak normalizační grafická produkce působila monolitně – „totalitní uniformita“, jak ji později nazvali kritici, určovala vzhled tiskovin, obalů i veřejných napsů.<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> KULKA, T. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 93–95. ISBN 80-7215-123-1.

## 6.7 Zlom po roce 1989 a vizuální exploze

Sametová revoluce v roce 1989 přinesla náhlé uvolnění poměrů a zásadní transformaci profesionálního grafického designu. Během krátké doby došlo k „prolomení jediného příběhu ve prospěch mnohohlasu“, jak výstižně popsal v knize *Identita – Příběh českého grafického designu* kulturní komentátor Ivan Adamovič: „...dosavadní jednotný vizuální styl byl rozbit a nahrazen pluralitou estetických přístupů. Veřejný prostor se zaplnil dříve potlačovanými vizuálními projevy – objevila se záplava reklam, poutačů, plakátů a improvizovaných grafických výstupů.“<sup>83</sup> Tato proměna veřejného prostoru od střídmosti k pestré změti barevných nápisů je důkazem této transformace. Nastupující vizuální estetika je vnímána jako přímý důsledek nově nabyté svobody projevu a tržního prostředí, ale zároveň pro společnost znamená estetický šok. Revolta nebo estetická svoboda znamenala pro Československo a později Česko transformaci vizuálního vkusu. Z dnešního pohledu grafického designu se toto období často setkává s kritikou, ale tehdy byla považována za „něco osvěžujícího, novátorského“ a samozřejmě pobuřujícího, a tím lákavého.<sup>84</sup>

Digitalizací dochází také k postupné demonopolizaci polygrafického průmyslu. Zatímco před rokem 1989 byla většina tiskové produkce soustředěna v několika státních nakladatelstvích a tiskárnách, nyní vznikají desítky soukromých tiskáren, grafických studií a reklamních agentur. Později je dokonce tento náročný výrobní proces komprimován na pouhé jednotlivce.<sup>85</sup>

Tištěná média i reklamní studia zažívala boom – zakládaly se nové časopisy a noviny, které dávaly prostor novým tématům, jako jsou počítačové hry, ale i experimentům v layoutu a typografii. Mezi příklady takových periodik patří i herní časopis *Excalibur*<sup>86</sup>, jeden z prvních pravidelně vycházejících českých časopisů, založený v roce 1990 Martinem Ludvíkem, tehdejší předsedou Amiga Klubu, spolu s nadšenými členy – Martinem Slavíčkem, Lukášem Ladrem a Jakubem Červinkou. Vznikaly také nové způsoby, jak přenést reklamu do veřejného prostoru – výlepy výloh, bannerové reklamy apod. Vizuální kultura v tomto období zároveň hledala novou identitu, balancovala mezi euforií z nově nabytých možností kreativity a nedostatkem profesionálních zkušeností.

---

<sup>83</sup> KUDRNOVSKÁ, L. (ed.). *Identita: příběh českého grafického designu*. Praha: Paseka, 2024. s. 286. ISBN 978-80-7637-422-5.

<sup>84</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 4. ledna 2025.

<sup>85</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 10. listopadu 2023.

<sup>86</sup> *Excalibur*, inspirovaný slovenským magazínem FIFO, přispěl k rozvoji herní kultury v České republice a odrážel renesanci tiskových médií po sametové revoluci, přestože čelil mnoha výzvám, jako byl například rozpad staré distribuční sítě a zpoždění v tisku kvůli privatizaci tiskáren.

## 6.8 Přejchod od analogu k digitálu v tiskové produkci

Transformace po roce 1989 nebyla jen společenská, ale i technologická. V 80. letech se sazba a grafická úprava prováděly převážně analogově – ruční montáží výstřižků textu (z fotosazby nebo dokonce ze psacích strojů) na archy, retuší, kopírováním a expoziční technikou.<sup>87</sup> Výstupem takových metod byly často jen mechanicky sestavené tiskové podklady. Po revoluci však začaly do grafické praxe pronikat počítače a digitální technologie, které postupně nahradily tradiční postupy. K novým technologiím se nejprve dostávali informatici a vysokoškolští nadšenci pro výpočetní techniku, až koncem 90. let se nástrojem běžného grafika stal i osobní počítač – zpočátku ovšem využívaný spíše jako „lepší psací stroj“. Například populární český textový editor z roku 1989 – T602 (Software 602) dovoloval elektronicky zpracovat text, uložit jej a vytisknout opakovaně v konzistentní kvalitě, jeho typografické možnosti však byly omezené. Výsledné dokumenty připomínaly strojopis, byť s výhodou snadných úprav a kopírování. Brzy se objevily pokročilejší systémy. Již koncem 80. let existoval sazební program TeX, který na rozdíl od primitivních textových editorů umožňoval kvalitní práci s písmem – včetně podpory českých znaků a automatického dělení slov. TeX poskytoval typograficky dokonalý výstup, vyžadoval však pokročilé odborné znalosti a práci v programovacím kódu. V první polovině 90. let tak byla řada publikací – zvláště technických či matematických – sázena v TeXu spíše nadšenci, kteří dokázali tento software ovládat. Pro většinu komerčních grafiků ale znamenala skutečný průlom až WYSIWYG aplikace pro desktop publishing. Na poli vektorové grafiky dominoval software CorelDraw (od kanadské firmy Corel), který byl relativně dostupný a umožnil navrhovat loga, ilustrace či plakáty na počítači. Pro sazbu vícestránkových dokumentů se krátce používal i jednodušší Ventura Publisher či textové procesory, ale žádný z nich neposkytoval plnohodnotný typografický komfort. I tady se ale grafik setkával s řadou technických omezení, kupříkladu nebylo možné rotovat obrázky, fotografie nebo nascanované prvky.

Zhruba od poloviny 90. let nastupuje profesionální sazební program QuarkXPress, který se stal standardem pro tvorbu časopisů, knih a dalších tiskovin. Přejchod na QuarkXPress výrazně zefektivnil práci – najednou bylo možné skládat stránky kompletně digitálně. Petr Krejzek, grafik časopisu *Živel*, vystihuje skok, který program přinesl v produkčním procesu: „...než jsme měli QuarkXPress, seděli jsme a všechno jsme lepili ručně.“ Kombinace výkonných počítačů, softwarů jako QuarkXPress a později Adobe Photoshop a Illustrator přinesla začátkem nového milénia plnou digitalizaci výroby grafických materiálů. Tradiční reprokameru a montáž nahradil osvit (Computer-to-Film) a později se

---

<sup>87</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 4. ledna 2025.

prosazuje i CTP technologie (Computer-to-Plate), která zcela eliminuje mezikrok filmové montáže.<sup>88</sup>

## 6.9 Vývoj písem a improvizace v praxi

V období normalizace byl výběr dostupných písem velmi omezený – existovalo jen několik schválených sad pro fotosazbu a dovoz zahraničních fontů byl komplikovaný. Po roce 1989 se však situace začala měnit. Bylo možné získat západní digitální fonty, avšak v prvních letech nové éry chyběla oficiální distribuce a licence byly drahé. Grafici tak často improvizovali. Běžnou metodou počátku 90. let bylo ofocení písma ze vzorníku – designéři sháněli tištěné katalogy písem (například z Rakouska či Německa), z nichž si potřebná písma doslova přefotografovali. „*Dlouho jsme je neměli, sháněli jsme je v Rakousku,*“ vzpomínají pamětníci.<sup>89</sup> Fotograf pak stránku vzorníku vyfotil v měřítku 1:1 a z negativu filmu vyrobil pozitiv (fotografickou předlohu), ze které bylo možné sestavit titulky či nápisy. Takto grafici kopírovali jednotlivá písmena například pro návrhy plakátů – výsledný text byl složen z vyvolaných výřezů písmen nalepených na podklad. Tato pracná technika byla nouzovým řešením do té doby, než se rozšířily digitální fonty.

Další způsob, jakým se na český trh mohly dostat fonty, byl přístup přes zahraniční software – QuarkXPress, nebo Corel Draw, který měl například již ve verzi 1.11 k dispozici rozšířenou typografickou knihovnu o 109 nových fontů.

Euforie z nově nabytých možností počítačové grafiky v 90. letech vedla k nástupu amatérských grafiků. Tito nadšenci bez formálního vzdělání v oboru se, díky lepší dostupnosti softwaru a hardwaru, pouštěli do tvorby plakátů, letáků, firemních log a dalších zakázek. Chyběla jim však znalost základních typografických pravidel a estetických principů, což se neblaze promítlo do vizuální kultury té doby. Renomovaný typograf František Štorm později tuto vlnu neodborných tvůrců ostře kritizoval, podle něj zaplavili veřejný prostor nevkusnou grafikou a narušili typografickou kontinuitu. Podobně i mnozí pedagogové a odborníci z řad grafického designu upozorňovali, že mnoho polistopadových tiskovin trpí zásadními typografickými chybami a problematickou estetickou kvalitou. Autoři textů často neznali pravidla pro použití různých druhů písem, ignorovali správné dělení slov, zarovnání textu či volbu vhodných řezů.<sup>90</sup>

Tento úpadek řemeslné úrovně v první polovině 90. let byl do jisté míry pochopitelným důsledkem absence zkušeností – před rokem 1989 byla typografie specializovanou disciplínou úzkého okruhu profesionálů, zatímco po revoluci se grafikem mohl prohlásit takřka každý, kdo měl počítač. V kombinaci s komerčním

---

<sup>88</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 5. ledna 2024.

<sup>89</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 10. listopadu 2023.

<sup>90</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 4. ledna 2024.

tlakem (mnozí klienti dávali přednost rychlému řešení od amatéra před prací odborníka) vedl tento trend k zaplavení trhu amatérsky působící grafikou.<sup>91</sup> Negativní důsledky pro vizuální kulturu byly patrné: veřejnost si zvykla na „nižší standard“, který dodnes trápí estetickou normu české společnosti.

## 6.10 Postkomunismus a diskomunismus: hybridní estetika raných 90. let

Mnozí kulturní teoretici se snažili charakterizovat specifickou estetiku raně postkomunistického období. Kurátor Pavel Vančát ve vizuálně radikálním katalogu k výstavě *Obrazy konců dějin 85–95*<sup>92</sup> zavedl pro léta bezprostředně před a po roce 1989 označení „antidekáda“ a popsal zde také fenomény nazývané *postkomunismus* a *diskomunismus*. Tyto termíny vystihují paradoxní směr vizuálních vlivů té doby. Termín postkomunismus odkazuje na stav, kdy se společnost osvobodila od komunistické ideologie, ale stále se vyrovnává s jejím estetickým dědictvím. V grafickém designu se to projevilo jistou rozpolceností: na jedné straně snahou rychle přijmout západní styly, na straně druhé přetrvávajícími návyky z doby socialismu (např. sklonem k účelové strohosti nebo naopak k adoraci kýče). Diskomunismus lze pak chápat jako označení pro bizarní spojení prvků disco kultury 80. let s pozůstatky komunistické vizuality. V posledních letech socialismu pronikaly do Československa popkulturní trendy (móda diskoték, neonové barvy, naivní postmoderní grafika) v deformované podobě povolené režimem. Po revoluci se tyto „diskotékové“ prvky nekriticky smísily s nově přichozí komerční estetikou. Výsledkem toho je pak estetika, kterou Vančát<sup>93</sup> nazývá revolucí diskomunismu – do veřejného prostoru vstupují nové sociální vrstvy (např. zbohatlí podnikatelé a restituenti), jež si budují vlastní styl okázalé prezentace majetku, často nevkusně kombinující prvky luxusu se socialistickým provincialismem. Vizuálně se diskomunismus ve vkusu projevoval například v interiérech nových diskoték a klubů počátku 90. let nebo v grafice plakátů k tehdejším komerčním akcím: vedle sebe se objevovaly západní popkulturní symboly (např. odkazy na seriály, filmy či popové hudební umělce) a estetikou pokleslé domácí produkty. Tato hybridní stylová vrstva ilustruje chaotický přechod hodnot, kdy staré i nové koexistovalo v bizarní symbióze.

Dostupné softwary ovlivnily i estetiku výstupu. Například textový editor T602 sice umožňoval psát s diakritikou, ale nenabízel kontrolu typografie – výsledkem byly dokumenty s nevhodnými zalomeními řádků či mezerami. CorelDraw zase zpopularizoval určitý „clipartový“ styl – mnoho amatérských grafiků využívalo

---

<sup>91</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 10. listopadu 2023.

<sup>92</sup> VANČÁT, J. *Obrazy konců dějin 85–95*. Praha: BiggBoss, 2020. ISBN 978-80-907018-8-5.

<sup>93</sup> VANČÁT, J. *Obrazy konců dějin 85–95*. Praha: BiggBoss, 2020. ISBN 978-80-907018-8-5.

vestavěné efekty (deformace textu, stínování, wordartové oblouky), čímž vznikaly vizuálně přehlácené návrhy. TeX, ač technicky dokonalý, byl pro běžné uživatele příliš složitý, takže jeho přínos zůstal omezen na komunitu specialistů (např. vědecké publikace). QuarkXPress a později Adobe InDesign sice poskytly špičkové možnosti sazby, avšak vyžadovaly investici do licence a učení – takže řada menších studií v 90. letech zůstala u levnějších či pirátských alternativ, nebo dokonce u Wordu.<sup>94</sup>

Částečné zlepšení přineslo až pozvolné vyvržení trhu, když většina seriózních vydavatelů začala postupně využívat profesionální DTP workflow a software, což sjednotilo úroveň výstupů. Navíc se díky internetu a odborným publikacím zvýšilo povědomí o typografii i mezi širší veřejností.

## 6.11 Písma mimo kontext a ignorování typografických pravidel

Specifickým problémem divokých 90. let, jak jsem již výše zmínila, bylo nevhodné používání písem mimo jejich kontext. Nově dostupné fonty lákaly svým efektním vzhledem, a tak byly často nasazovány tam, kam se vůbec nehodily. V českém prostředí se symbolem tohoto nešvaru stala například dekorativní antikva Revue, sans-serif Comic Sans<sup>95</sup> a dále různá dekorativní písma Papyrus<sup>96</sup> nebo ozdobné písmo Mistral (původně elegantní francouzský script z 50. let). Písma jako Mistral, původně určená pro příležitostné použití a v kombinaci verzálek a minusek, se v 90. letech objevovala všude možně v kapitálové podobě – na vývěskách barů, kadeřnictví, videopůjčoven, ale i na obalech výrobků či plakátech kulturních akcí. Jak uvádí Bringhurst<sup>97</sup>, dekorativní nebo skriptová písma by měla být používána jen opatrně, protože jejich dominantní estetika může převýšit obsah a narušit typografickou rovnováhu.

Doboví amatérští grafici postupovali spíše intuitivně a navíc často kombinovali několik okrasných písem dohromady, ignorovali čitelnost a pravidla sazby. Starší

---

<sup>94</sup> PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 10. listopadu 2023.

<sup>95</sup> *Comic Sans, navržené Vinciem Connarem v roce 1994 pro společnost Microsoft, patří do kategorie sans-serif písem, konkrétně do podskupiny tzv. „handwritten“ nebo „informal“ (ručně psaných, neformálních) písem. Jeho design je inspirován komiksovými bublinami a má za cíl napodobit ručně psaný rukopis, typický pro kreslené příběhy. Písmo je charakterizováno kulatými, měkkými tvary a jednoduchou, hravou estetikou, což ho činí ideálním pro neformální komunikaci, jako jsou dětské materiály, pozvánky nebo osobní projekty.*

<sup>96</sup> *Papyrus, navržené Chrisem Costelloem v roce 1983, je zařazen mezi serif písma, přesněji do kategorie „display“ nebo „decorative“ (dekorativních) písem. Jeho design je inspirován starověkým egyptským písmem a papyry, což se projevuje v charakteristických šikmých tazích, organických křivkách a zdánlivě ručně vyřezávaných znacích. Písmo je navrženo pro výrazný vizuální dopad a je často využíváno v reklamách, plakátech nebo projektech, které vyžadují exotický nebo historický nádech, například filmech (Avatar, The Prince of Egypt) nebo turistických materiálech.*

<sup>97</sup> BRINGHURST, R. *The elements of typographic style*. 3. vyd. Point Roberts, WA: Hartley & Marks, 2004. s. 18. ISBN 978-0-88179-212-6.

typografové a grafici tehdy hovořili o překombinovanosti a manýrismu – kritizovali, že návrhy jsou přeplněné efekty na úkor funkčnosti.<sup>98</sup> Klasická poučka „méně je více“ byla v polistopadové euforii často zapomenuta. Například i kvalitní písmo jako Revolver Revue (odvozené od grafiky časopisu *Revolver Revue*) bylo některými amatéry používáno na nevhodných místech jen pro svůj atraktivní vzhled. Důsledkem této praxe bylo snížení obecné úrovně typografické kultury: veřejnost byla zahlcena vizuálně křiklavými nápisy, které postrádaly jakoukoli hierarchii nebo respekt k tradici oboru. Postupně však i zde dochází ke zlepšení – koncem 90. let vychází první novodobé příručky a články o typografii, které na příkladech ukazují nevhodnost podobných zásahů. Profesionální grafici začali v praxi prosazovat střídmější a kontextuálně odůvodněnou práci s písmem, takže kolem roku 2010 už byly nejkřiklavější projevy minulostí.

Jako vyvrcholení snah o reflexi a zhodnocení českého grafického designu a typografie po roce 1989 vnímám publikaci *TYPO 9010*<sup>99</sup>. Tato obsáhlá kniha představuje encyklopedický přehled digitálních písem, která v Česku vznikla v letech 1990–2010. Shrnuje historii českých digitalizovaných fontů daného období a zároveň funguje jako netradiční typografický vzorník. V knize jsou i doprovodné eseje, které zasazují jednotlivá písmena do kontextu doby a dokumentují, jakým vývojem česká typografie prošla: od prvotního nadšení a chaosu raných 90. let přes postupnou profesionalizaci až po etablování českých písmových tvůrců na světové úrovni. Další publikací, která se věnuje této problematice, je kniha *Identita – Příběh českého grafického designu* nebo již zmíněný katalog k výstavě *Obrazy konců dějin 85–95*, které vydalo nakladatelství BiggBoss.

## 6.12 Herní přebal jako multimodální médium

Herní přebal, jako specifická forma přebalového designu, volně navazuje na tradici knižních a filmových přebalů, které v minulosti sehrály zásadní roli v marketingu a estetickém vyjádření obsahu. Historicky lze sledovat vývoj knižních přebalů od jejich počátků v 19. století, kdy sloužily především jako ochranné obaly, přes umělecké přebaly v průběhu 20. století až po komplexní brandingové nástroje.<sup>100</sup> Stejně tak filmové plakáty a přebaly VHS či DVD v období od 70. do 90. let 20. století odrážely vizuální styl daného filmu a stávaly se nedílnou součástí

---

<sup>98</sup> KUDRNOVSKÁ, L. (ed.). *Identita: příběh českého grafického designu*. Praha: Paseka, 2024. ISBN 978-80-7637-422-5.

<sup>99</sup> DOČEKALOVÁ, P. (ed.). *Typo 9010: Czech Digitized Typefaces 1990–2010*. Praha: BiggBoss, 2015. ISBN 978-80-906019-5-6.

<sup>100</sup> HOLLIS, R. *Graphic design: a concise history*. London: Thames & Hudson, 1994. ISBN 978-0-500-20270-8.

jeho marketingové strategie.<sup>101</sup> Herní přebaly tento vývoj reflektují jen zlehka a dále jej rozvíjejí s ohledem na specifika interaktivního média a potřeby globální herní komunity. V tomto kontextu grafický design herního přebalu zahrnuje nejen výběr barev, typografie a ilustrací, ale také vytvoření vizuální identity, která zprostředkovává obsah, emoce, atmosféru a žánr hry. Přebal tak funguje jako klíčový prvek v rozhodovacím procesu hráčů a současně jako součást marketingové strategie vydavatele. Meggs<sup>102</sup> navíc označuje grafický design na herních přebalech za formu „vizuálního vyprávění“, které propojuje produkt s imerzním zážitkem hráče. Herní přebal tedy nelze vnímat pouze jako dekorativní obal, ale rovněž jako bránu do světa, který hra nabízí.

Jak jsem již v této práci zmínila, z perspektivy sémiotiky lze herní přebal chápat jako „vizuální text“, který tvoří komplexní strukturu znaků a symbolů interpretovaných recipientem v rámci specifického socio-kulturního a technologického kontextu.<sup>103</sup> Tradiční sémiotické teorie, jako jsou strukturální přístup Ferdinanda de Saussura nebo pragmatická sémiotika Charlese Sanderse Peirce, definují *znak* jako základní jednotku významu, jehož interpretace závisí na konvencích a kulturních kódech. Tyto fundamentální přístupy poskytují základní nástroje pro analýzu významu, avšak pro plné pochopení současných komplexních multimediálních sdělení, včetně herních přebalů, je třeba jejich rámec rozšířit, neboť ne vždy plně zohledňují dynamiku a prolínání různých komunikačních módů v jednom artefaktu. V této kapitole proto primárně vycházím z konceptů sociální sémiotiky a vizuální komunikace, zejména z vizuální gramatiky Gunthera Kresse a Thea van Leeuwena. Tito autoři zdůrazňují, že význam vizuálních prvků – jako jsou barvy, tvary, typografie a kompozice – není inherentní a statický, ale je aktivně konstruovaný prostřednictvím jejich vzájemných vztahů v rámci daného vizuálního sdělení a v interakci s recipientem a jeho znalostí vizuálních konvencí.

Kress a van Leeuwen ve své klíčové práci *Reading Images: The Grammar of Visual Design* rozvíjejí také myšlenku multimodality, tedy souhry různých sémiotických zdrojů (např. obrazu, psaného textu, grafických prvků), které společně konstituují celkový význam sdělení. V kontextu herního přebalu tento přístup umožňuje detailně analyzovat, jak jednotlivé vizuální prvky (např. logo, hlavní vizuál, textové popisky, ikony hodnocení) fungují jako „znaky“ v širší významové struktuře a jak jejich kombinace vytváří specifické sdělení. Herní

---

<sup>101</sup> WHALEN, Z. a L. N. TAYLOR. *Playing the past: history and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008. s. 20–21. ISBN 978-0-8265-1600-8.

<sup>102</sup> MEGGS, P. B. *Meggs' history of graphic design*. 4. vyd. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2005. ISBN 978-0-471-69902-6.

<sup>103</sup> HALL, S. Encoding/decoding. In: HALL, Stuart; HOBSON, Dorothy; LOWE, Andrew; WILLIS, Paul (eds.). *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson, 1980, s. 128-138.

přebal tak není vnímán jen jako pasivní nositel informací o hře, ale jako aktivní médium, které svou vizuální rétorikou formuje hráčská očekávání, evokuje emocionální reakce a komunikuje zamýšlenou identitu produktu. Například ilustrace hlavní postavy na přebalu hry *The Last of Us* (2013, Naughty Dog) nejen identifikuje protagonistu, ale také prostřednictvím specifické temné barevné palety, expresivního výrazu postavy a dramatické kompozice silně naznačuje žánr (survival/post-apo), temnou atmosféru a emocionální hloubku příběhu. Tento multimodální přístup, jak zdůrazňují i další teoretici nových médií a vizuální analýzy, charakterizuje specifika současné komunikace, kde význam často nevzniká lineárně, ale v dynamické souhře různých módů a v aktivní interpretaci recipienta.

### 6.12.1 Multimodalita a významové vrstvy herního přebalu

Herní přebal jako multimodální médium kombinuje několik sémiotických vrstev, které společně tvoří jeho komunikační potenciál. Kress a van Leeuwen<sup>104</sup> zdůrazňují, že vizuální znaky nejsou izolovanými entitami, ale součástí systému, jehož význam je podmíněn kulturním kontextem a intencí tvůrce. V případě herního přebalu lze tyto vrstvy rozčlenit na následující prvky:

- **Obrazovou složku – „Key art“** – dominantní vizuální prvky, jako jsou ilustrace, fotografie, montáže nebo 3D rendery, představují klíčový zdroj významu. Tyto prvky často znázorňují hlavní postavy, ikonické scény nebo symboly hry, které recipientovi napovídají informace o jejím obsahu a žánru. Například přebal hry *Super Mario Odyssey* (2017) využívá jasné barvy a karikaturní styl postavy Maria, což okamžitě signalizuje hravý a rodinně orientovaný charakter hry. Takové vizuální reprezentace nejen informují, ale také vytvářejí „afordance“ – možnosti interpretace, které recipient podvědomě dekoduje na základě svých zkušeností.
- **Typografii** – styl písma na herním přebalu hraje zásadní roli při vyjádření atmosféry a emocionálního tónu hry. Kress a van Leeuwen uvádějí, že typografie není pouhým doplňkem obrazu, ale samostatným sémiotickým módem, který ovlivňuje percepci významu.<sup>105</sup> Například hororové hry, jako třeba *Resident Evil Village* (2021), často využívají ostré, roztřesené fonty evokující napětí a strach, zatímco hry pro děti, jako např. *Animal Crossing: New Horizons* (2020), preferují zaoblené a hravé písmo, které podtrhuje jejich přístupnost a lehkost.

---

<sup>104</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 76–78. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>105</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 143. ISBN 0-415-31915-3.

- **Užití barev** – barvy na herním přebalu fungují jako emoční a žánrové indikátory. Podle teorie vizuální gramatiky Kresse & van Leeuwena<sup>106</sup> mají barvy „modální hodnotu“ – schopnost ovlivňovat intenzitu a náladu sdělení. Tmavé, kontrastní odstíny na přebalech akčních her (např. *Call of Duty*) evokují napětí a agresivitu, zatímco pastelové tóny na přebalech her pro mladší publikum (např. *Minecraft*) vytvářejí dojem jemnosti a bezpečí. Tento význam je kulturně podmíněný a hráči jej intuitivně dekodují na základě sdílených konvencí.
- **Kompozici a rozložení prvků** – uspořádání vizuálních složek na přebalu určuje, jak recipient prochází jeho významovou strukturou. Kress a van Leeuwen<sup>107</sup> rozlišují tři hlavní kompoziční zóny – „dané“ (centrální motiv), „nové“ (prvky vpravo) a „reálné/ideální“ (horní/dolní část). V herních přebalech je obvykle klíčový vizuální motiv (např. postava nebo scéna) umístěn centrálně, aby přitáhl pozornost, zatímco název hry bývá v horní části jako „ideální“ prvek, jenž shrnuje identitu produktu. Tato hierarchie usnadňuje čitelnost a podporuje rychlé rozpoznání sdělení, což je v konkurenčním prostředí herního trhu zásadní (Machin 2007).

### 6.13 Dynamika významu a evoluce herního přebalu

Herní přebal, jakožto klíčový vizuální a komunikační prvek, čelí unikátní výzvě vyplývající z povahy média, které reprezentuje. Na rozdíl od tradičních médií jako kniha či film, jejichž obsah je po svém vydání typicky fixní a jejichž estetická či narativní podstata zůstává v čase relativně konzistentní – přebal prvního vydání *Na cestě* Jacka Kerouaca (Viking Press, 1957) trvale odkazuje ke konkrétnímu textu, stejně jako plakát ke Coppolovu *Kmotrovi* (Paramount Pictures, 1972) reprezentuje neměnné filmové dílo – videohra je médiem inherentně dynamickým. Její podoba se může, a často se to děje, měnit prostřednictvím technologických aktualizací (patchů, remasterů), obsahových rozšíření (DLC), zásahů komunity (modifikace) nebo i proměňujících se kulturních interpretací a herních praktik<sup>108</sup>. Tato fundamentální proměnlivost „herního textu“, daná jeho

---

<sup>106</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 80. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>107</sup> KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. s. 129. ISBN 0-415-31915-3.

<sup>108</sup> JUUL, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-10110-3. Viz také: AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 978-0-8018-5579-5.

softwarovou podstatou<sup>109</sup> a často i síťovou povahou (live service modely), nevyhnutelně ovlivňuje i význam a funkci jeho primárního paratextu – herního přebalu.

Tato dynamika komplikuje tradiční vztah mezi dílem a jeho vizuálním reprezentantem. Přebal hry *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Softworks) původně komunikoval příslib konkrétního epického fantasy zážitku, vizuálně definovaného zasněženou krajinou a nordickou estetikou. Avšak s vydáním datadisků (*Dawnguard*, *Dragonborn*) a následných remasterovaných edic (např. *Special Edition*, 2016; *Anniversary Edition*, 2021) se hra samotná stala rozsáhlejším a modifikovaným produktem. Původní přebal (nebo jeho mírně upravené verze) tak začal reprezentovat stále se rozrůstající a proměňující herní svět a ekosystém, čímž se jeho původní sémantický vztah k „základní hře“ posunul a rozvolnil. Přebal v reediích je reprezentovaný už jen znakem draka, který se stal klíčovým identifikačním prvkem. Tento fenomén ilustruje, jak herní přebal funguje v neustálém dialogu s médiem, které zastupuje, a jeho význam není fixní, ale spíše procesuální – vyvíjí se v čase jako součást dynamického multimodálního souboru. Není to tedy jen statický obraz, ale spíše „živý“ sémiotický systém, jehož relevance a interpretace jsou neustále negociovány ve vztahu k aktuálnímu stavu hry a její recepci. Tato nestabilita kontrastuje s přebalem knihy, který sice může být pro nová vydání redesignován, ale původní přebal zůstává pevně svázan s neměnným textovým obsahem prvního vydání.

Proměnlivost se dále akcentuje v digitálním prostředí. Zatímco tištěný přebal fyzické kopie hry je (kromě speciálních edic či reedic) po vydání neměnný, digitální přebaly na platformách jako Steam, PlayStation Store nebo mobilních obchodech umožňují a často i vyžadují aktualizaci vizuálu. Vývojáři mohou měnit „key art“ nebo ikony, aby reflektovali nové obsahové aktualizace, sezónní události, nebo aby optimalizovali viditelnost na základě A/B testování a analytických dat. Tato fluidita digitálních paratextů<sup>110</sup> dále posiluje dynamickou povahu herního přebalu a zdůrazňuje jeho roli jako aktivního marketingového nástroje i po vydání hry. Zároveň to ale může vést k situacím, kdy starší, neaktualizovaný přebal (ať už fyzický či digitální) ztrácí relevanci nebo dokonce působí zavádějícím dojmem, pokud hra samotná prošla výraznými změnami nebo technologicky zastarala.

Tuto dynamiku a proměnu funkce i estetiky přebalu můžeme zřetelněji sledovat v jeho historickém vývoji, který lze rámcově rozdělit do několika navazujících fází, jež reflektují technologický pokrok, marketingové strategie a převládající trendy v grafickém designu. Raná fáze, zahrnující zhruba 70. léta a první polovinu

---

<sup>109</sup> MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. s. 85. ISBN 978-0-262-63255-3.

<sup>110</sup> GRAY, J. *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press, 2010. ISBN 978-0814732358.

80. let, byla spojená s arkádovými automaty a prvními domácími konzolemi jako Atari či Intellivision. V této době musely přebaly, typicky na krabicích s cartridge, především upoutat pozornost v obchodě. Jejich hlavním cílem bylo poskytnout základní informace – název hry, platformu a případně stručný popis. Grafické prvky byly omezené, často redukováné na jednoduché typografické řešení a screenshoty z gameplaye. Příkladem jsou přebaly pro Magnavox Odyssey (1972), které obsahovaly pouze název hry v základním písmu a ukázkou obrazu hry. Tato estetika vycházela z technických omezení i raných herních technologií, stejně jako z absence sofistikovaných marketingových strategií či výraznější konkurence. Přebal zde neměl ambici evokovat atmosféru, jeho rolí bylo – vzhledem k tomu, že hry byly v této době technologicky primitivní a jejich obsah fixní – spíše identifikovat produkt.<sup>111</sup> Dalším typem byl přebal se silně ilustrativním prvkem, často ve stylu rozmáchlého fantasy nebo sci-fi artu, který sliboval mnohem barvitější a komplexnější světy, než tehdejší technologie dokázala reálně zobrazit. Grafika byla výrazná a barevná, ale její spojení se skutečnou, často silně abstrahovanou herní grafikou bylo jen volné; hlavním cílem bylo podnitit hráčovu představivost.<sup>112</sup>

Následně, v 8/16bitové éře zhruba od poloviny 80. do poloviny 90. let, s nástupem dominantních hráčů jako Nintendo a Sega (s jejich konzolemi NES, SNES, Master System, Mega Drive) se design herních přebalů začal postupně profesionalizovat. Objevily se ikonické postavy typu *Maria* či *Sonica*, které se staly jádrem vizuální identity a klíčovým marketingovým prvkem. Stále sice dominovala kreslená ilustrace, ta však již začala více reflektovat herní světy a konkrétní postavy. V této době se také výrazně projevil regionální rozdíl v designu přebalů, zejména mezi estetikou preferovanou v Japonsku a na západních trzích (v USA a Evropě), což odráželo odlišné kulturní preference i marketingové strategie. Zároveň rostl význam brandingů – loga výrobců konzol a vydavatelů se stávala stále prominentnější součástí přebalu.

Další technologický skok přinesla éra prvních 3D a nástup CD-ROM médií v polovině 90. let, spojená s konzolemi jako PlayStation, Nintendo 64, Sega Saturn a rozmachem PC her na CD. S novými technologickými možnostmi se na přebalech začaly objevovat 3D rendery, které často zdůrazňovaly novou vizuální kvalitu a hloubku her. Sítil vliv filmových plakátů, design nabýval epičtějších, filmovějších rozměrů a začal systematictěji komunikovat žánr a zamýšlenou atmosféru hry. I když stále existoval prostor pro tradiční ilustraci, fotorealističtější

---

<sup>111</sup> WHALEN, Z. a L. N. TAYLOR. *Playing the past: history and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008. s. 11. ISBN 978-0-8265-1600-8.

<sup>112</sup> LAPETINO, T. *Art of Atari*. Mt. Laurel, NJ: Dynamite Entertainment, 2016. ISBN 978-1-5241-0103-9.

a digitálně generované obrazy získávaly na popularitě a stávaly se běžnější součástí vizuální prezentace.

S dalším dospíváním konzolových generací na počátku 21. století, od éry PlayStation 2, Xbox a GameCube až po generaci PlayStation 3, Xbox 360 a Wii (tedy zhruba do roku 2010), došlo k další standardizaci a profesionalizaci designu. S rostoucí komplexitou videoher a rozvojem digitálních technologií, jako je 3D renderování, se v první dekádě 21. století změnila vizuální strategie přebalů. Ilustrace ustoupily hodnověrným obrazům postav či scén z her, které lépe vyjadřovaly narativní hloubku a atmosféru. Například přebal *BioShock* (2007) s ikonickou postavou Big Daddyho nenabízí explicitní popis hry, ale mystickou symboliku neznámého světa, kterou hráč dešifruje až během hraní. Dominantním prvkem se tedy stal vysoce kvalitní „key art“, často soustředěný na hlavní postavu v dynamické póze nebo na dramatický výjev ze hry. Tato éra zdůrazňovala sémiotickou významotvornost jednotlivých prvků – kompozice, barvy a detaily se staly součástí komplexní marketingové strategie.

Fotorealismus a filmová estetika byly běžné, zejména u vysokorozpočtových AAA titulů, a silný branding byl již naprostou samozřejmostí. Vizuální jazyk těchto přebalů již plně a vědomě využíval zavedené principy kompozice, barevnosti a vizuální hierarchie k efektivní komunikaci sdělení. To vše se dělo v době, kdy se vedle stále silné pozice fyzické distribuce začala významněji prosazovat i distribuce digitální.

Nakonec, v současné éře, která nastala zhruba po roce 2010 a trvá dodnes, charakterizované dominancí digitální distribuce a diverzifikací trhu, se těžiště významu přebalu do značné míry přesouvá k jeho digitální podobě – ikoně, náhledovému obrázku (thumbnail) či banneru v online obchodech a na platformách jako Steam, PlayStation Store, Xbox Marketplace či mobilních app storech. Ačkoliv fyzické edice (standardní i sběratelské) stále existují a jejich přebaly plní svou specifickou roli, design digitálních vizuálů musí být optimalizován pro okamžitou rozpoznatelnost v extrémně přeplněném vizuálním prostředí a často i pro zobrazení ve velmi malých formátech. To vede k větší diverzitě stylů – vedle hyperrealistických přebalů AAA her stojí minimalistické nebo typografické designy indie titulů, retro stylizace či silně autorské artové přístupy. Možnost snadné aktualizace těchto digitálních vizuálů (např. pro nové DLC, sezóny nebo na základě A/B testování) a jejich přizpůsobení algoritmům platform se stává běžnou praxí, což reflektuje dynamiku platformní ekonomiky a neustálý boj o pozornost uživatele.<sup>113</sup> Příklad hry *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) ukazuje, jak přebal evolvoval od fyzického obalu s hrdinou Geralemem k dynamickým digitálním vizuálům reflektujícím rozšíření (*Hearts of Stone, Blood and Wine*). Na rozdíl od knihy, jejíž přebal zůstává statický, digitální přebal hry

---

<sup>113</sup> BUCHER, T. *If...Then: Algorithmic power and politics*. New York: Oxford University Press, 2018. ISBN 978-0190653199.

může být aktualizován, což podtrhuje jeho zástupnou funkci – není jen obalem, ale pružným rozhraním mezi hráčem a médiem.

## 6.14 Herní přebal jako dynamický sémiotický systém

Herní přebal má také tendenci komunikovat ve více úrovních současně, a oslovovat tak odlišné segmenty publika s různou mírou znalosti herního světa. Na rozdíl od statictějších médií, jako jsou tradiční knižní obálky či filmové plakáty, přebal videohry musí odrážet nejen interaktivní povahu média, ale často i jeho rozvíjející se narativ a specifickou fanouškovskou kulturu.

**Zásadní charakteristikou tohoto systému je jeho dvojúrovňová komunikace:**

- **Obecná (denotativní) rovina** – tato úroveň je zaměřena na široké publikum, včetně potenciálních hráčů, kteří danou hru nebo sérii neznají. Přebal zde funguje jako primární marketingový nástroj – využívá vizuálně atraktivní prvky, jasně identifikovatelné žánrové konvence (např. stylizované písmo pro fantasy, futuristické motivy pro sci-fi) a klíčové vizuály (hlavní postava, ikonická scéna) k rychlému sdělení základní informace o atmosféře, žánru a zasazení hry. Cílem je zaujmout a poskytnout dostatečný kontext pro prvotní rozhodnutí o koupi či zájmu.
- **Specifická (konotativní/symbolická) rovina** – tato rovina je cílena na zasvěcené publikum – hráče, kteří jsou již obeznámeni s herním světem, jeho příběhem, postavami nebo mechanikami. Zde přebal komunikuje prostřednictvím subtilnějších znaků, skrytých aluzí a symbolů, které jsou v přímé korelaci s obsahem hry samotné. Může jít o specifické předměty, postavy v pozadí, barevnou symboliku nebo kompoziční detaily, jež odkazují na konkrétní události, lokace, frakce či klíčové herní momenty. Pro nezasvěceného diváka mohou být tyto prvky jen estetickým detailem, zatímco pro znalého hráče nesou hlubší význam, posilují jeho vztah ke hře a potvrzují jeho status „zasvěcence“.

Tato druhá rovina komunikace úzce souvisí s rolí hráčské komunity jako aktivního interpreta. Právě komunita často dekóduje, diskutuje a dále šíří významy těchto specifických symbolů. Příkladem může být přebal hry *Dark Souls* (2011), kde zobrazená osamělá postava v temném, mlhavém prostředí pro znalé hráče okamžitě evokuje nejen atmosféru, ale i notorickou obtížnost a téma osamocení ve hře – významy, které komunita aktivně rozpoznává a kultivuje.

Herní přebal tak funguje jako sémioticky bohatý text, který v Barthesově<sup>114</sup> pojetí můžeme vnímat jako „otevřený“ v tom smyslu, že jeho celkový význam je

---

<sup>114</sup> BARTHES, R. *Image, music, text*. Přeložil S. HEATH. New York: Hill and Wang, 1977. ISBN 978-0-374-52136-3.

do značné míry závislý na kulturním kapitálu a zkušenostech konkrétního diváka (recipienta). Dynamika systému pak nespočívá jen v technologickém vývoji (od pixelů k hyperrealismu, od fyzických obalů k digitálním interaktivním náhledům na platformách jako Steam), ale právě i v této schopnosti simultánně kódovat a komunikovat různé vrstvy významu pro různé publikum.

## 6.15 Herní přebal pro české hry

Specifická situace českého herního průmyslu ovlivňuje i definici a funkci herního přebalu. Jak uvádí Jaroslav Švelch<sup>115</sup>, herní přebaly pro české hry často odrážely amatérský charakter tvorby v 90. letech a byly výrazem nadšení jednotlivců, nikoliv profesionálních designérů. V důsledku toho lze české herní přebaly této éry chápat nejen jako marketingový nástroj, ale i jako autentický kulturní artefakt, dokumentující vývoj herního průmyslu v období transformace.

Herní přebaly v českém kontextu mezi lety 1989 a 2010 prošly dle mého výzkumu několika vývojovými fázemi, ty jsem rozdělila z hlediska výrobního paradigmatu na následující etapy.

- **Amatérské období (1989–1995):** přebaly absentující nebo ručně ilustrované. Chybí jednotná vizuální identita a kvalita zpracování je značně variabilní.
- **Komerční standardizace (1996–2000):** s nástupem prvních lokálních distributorů (např. Vochozka trading) se začínají objevovat přebaly s profesionálnější designem, který reflektuje mezinárodní trendy.
- **Profesionalizace a vizuální sofistikace (2001–2010):** přebaly využívají komplexnější vizuální strategie, včetně digitálních ilustrací a konzistentních brandových identit.

## 6.16 Portování her v Československu a Česku

Dříve než se v této práci budu věnovat historickému kontextu herního vývoje, pokládám za důležité přiblížit problematiku portování her jakožto příčiny existence duplicity verzí některých herních titulů. Portování bylo v Československu a později v České republice významným fenoménem, který souvisel jednak s technologickými omezeními, jednak s dobovými kulturními a ekonomickými podmínkami. Vzhledem k tomu, že oficiální import videoher byl za socialismu omezený a přístup k západním platformám složitý, nadšenci se uchýlovali k neoficiálním portům a konverzím západních titulů na domácí i dovážené počítače.

V 80. letech 20. století se portování soustředilo na 8bitové platformy jako ZX Spectrum, Atari 400/800, PMD 85 nebo méně známý Sharp MZ 800, který se stal

---

<sup>115</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. s. 44. ISBN 978-80-246-5432-4.

v Československu překvapivě populárním, přestože v západních zemích zůstal spíše raritou. Výhodou některých z těchto platforem bylo používání stejného procesoru (např. Zilog Z80 u ZX Spectra, Amstrad CPC a Sharp MZ 800), což umožnilo relativně snadnější přenos her.

Portování her v této době často vycházelo z nutnosti – hráči chtěli hrát populární tituly, ale jejich platforma je nepodporovala. Českoslovenští programátoři proto vytvářeli neoficiální přepisy (tzv. „bastard children“), které někdy kopírovaly originál věrně, jindy kvůli hardwarovým omezením obsahovaly vlastní úpravy. Například některé porty na Sharp MZ 800 byly barevnější a rychlejší než původní verze pro ZX Spectrum.<sup>116</sup>

Je také důležité rozlišovat mezi portem a konverzí. Zatímco portování obvykle znamenalo převedení hry z jedné platformy na druhou se zachováním většiny mechanik, konverze mohla být mnohem volnější. Například některé hry byly přepsány zcela od začátku, pokud nebylo možné získat zdrojový kód. To byl případ československé textové verze *Leisure Suit Larry*, která se od originálu výrazně lišila.

S nástupem 16bitových platforem jako Amiga a později PC se situace změnila. Po roce 1989 se československý trh více otevřel zahraničním titulům, což vedlo k poklesu potřeby domácích portů. Přesto se někteří vývojáři specializovali na lokalizaci či úpravy západních her pro české hráče.

V 90. letech se portování posunulo k oficiálnějším projektům – například některé hry byly upravovány pro české prostředí profesionálními firmami jako Pterodon nebo Illusion Softworks. S rozvojem PC platformy se zároveň rozšířily nástroje umožňující relativně snadnější multiplatformní vývoj, což snížilo potřebu ručního portování.

Portování her v Československu bylo jakýmsi klíčovým prvkem herní kultury 80. a počátku 90. let. Nešlo jen o technický úkol, ale také o akt odhodlání a vynalézavosti hráčů a programátorů, kteří museli pracovat s omezenými prostředky. Díky jejich úsilí vznikla rozsáhlá knihovna neoficiálních portů, která svědčí jak o bohaté nabídce, tak kreativité herní scény té doby.

## 6.17 Distribuce her v Československu a Česku

Distribuce počítačových her na území Československa a později České republiky prošla zásadní proměnou, která odrážela širší politické, ekonomické a technologické změny. Její kořeny sahají do 80. let 20. století, do doby socialistického Československa, kdy oficiální trh s hrami prakticky neexistoval a dostupnost výpočetní techniky byla velmi omezená. Jak popisuje Jaroslav

---

<sup>116</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. s. 12–18. ISBN 978-80-246-5432-4.

Švelch<sup>117</sup>, hardware byl vzácný a software se šířil téměř výhradně neformálními cestami. Herní nadšenci, často organizovaní ve svazarmovských<sup>118</sup> počítačových klubech nebo jiných zájmových kroužcích, si museli vytvořit vlastní distribuční mechanismy. Tyto komunity fungovaly na bázi vzájemného kopírování her, převážně na audiokazety, a jejich fyzického předávání v rámci tzv. „sneakernetu“<sup>119</sup>. Často vznikaly korespondenční sítě, kde si uživatelé software vyměňovali poštou, nezdědka na základě inzerátů v tehdejších hobby časopisech jako *Amatérské rádio* nebo v klubových zpravodajích a fanzinech. Ačkoliv šlo z pohledu tehdejších zákonů o činnost na hraně legality (či za ní), právě tyto neformální sítě, poháněné entuziasmem a touhou po západních hrách pašovaných přes hranice, často přes jiné země východního bloku jako Polsko nebo Jugoslávie<sup>120</sup>, položily základy budoucí herní scény. V této éře byl výrobní proces decentralizovaný a nekomerční; hry byly kopiemi zahraničních titulů nebo amatérskými výtvyry šířenými zdarma. Role vývojáře, vydavatele a distributora tak často splývaly v jedné osobě aktivního člena komunity, který hru buď sám vytvořil, nebo ji získal a dále šířil mezi přátele a známé. Hierarchie a specializace rolí, známá z pozdějších období, zde prakticky neexistovala.

Pád komunistického režimu v roce 1989 a následný přechod k tržní ekonomice otevřely zcela nové možnosti. Jedinci se zkušenostmi z neformálních sítí 80. let, jako například Petr Vochozka, založili první legální distribuční společnosti (Vochozka Trading). K nim se přidali další, jako třeba Slavomír Pavlíček s JRC (které vzniklo již v roce 1988 pod hlavičkou Svazarmu a rychle se stalo dominantním maloobchodním řetězcem), Martin Zima se Zima Software nebo brněnský ALTAR Interactive. Tyto firmy se zpočátku soustředily především na distribuci – dovážely zahraniční tituly (Vochozka např. polského *Agenta Mličňáka*, JRC hry pro Amigu a Atari) a zároveň aktivně vyhledávaly talentované domácí tvůrce, často pomocí inzerce v tisku. Proces distribuce se postupně profesionalizoval<sup>121</sup>: ruční kopírování a lepení etiket nahradila objednávka profesionálně tištěných obalů a manuálů, začaly se vystavovat faktury a budovat standardnější prodejní kanály. Společnost JRC se vyprofilovala jako klíčový

---

<sup>117</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. s. 1–3, 27, 35–38. ISBN 978-80-246-5432-4.

<sup>118</sup> *SVAZARM – Svaz pro spolupráci s armádou, ustavený v roce 1951*.

<sup>119</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. s. 135. ISBN 978-80-246-5432-4.

<sup>120</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. s. 126–128. ISBN 978-80-246-5432-4.

<sup>121</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. s. 232. ISBN 978-80-246-5432-4.

maloobchodní prodejce, ale vlastnímu vývoji se věnovala minimálně (s výjimkou hry *Gooka*), působila spíše v roli vydavatele pro jiné české hry. V této fázi se začíná rýsovat standardnější výrobní řetězec: domácí vývojář (jednotlivec nebo malý tým) vytvořil hru. Vydavatel/Distributor (jako Vochozka Trading nebo JRC) pak zajistil produkci fyzických kopií (médiá, obaly, manuály) a základní marketing a samotnou distribuci do vznikající sítě prodejců. Role vydavatele a distributora byly stále často propojené v jedné firmě, která zajišťovala jak financování a propagaci, tak logistiku. Konečně, prodejce nabídl hru koncovému zákazníkovi.

Na přelomu tisíciletí si klíčoví hráči českého trhu, jako byl Petr Vochozka se svým nově založeným studiem Illusion Softworks, uvědomili limity relativně malého domácího trhu a zaměřili se na vývoj celosvětově konkurenceschopných AAA titulů. Mezinárodní úspěch her jako *Hidden & Dangerous* nebo *Operation Flashpoint* přilákal pozornost velkých zahraničních vydavatelů. To vedlo k postupné konsolidaci trhu a akvizicím lokálních firem – studio Illusion Softworks bylo například v roce 2008 koupeno společností Take-Two Interactive a přejmenováno na 2K Czech. Český herní průmysl se tak stal integrální součástí globální herní ekonomiky. Výrobní řetězec se tímto výrazně globalizoval a specializoval: vývojářské studio (často již vlastněné zahraniční korporací nebo na ní finančně závislé) hru vyvinulo. Velký mezinárodní vydavatel (např. Take-Two, Electronic Arts) zajistil financování, globální marketingovou strategii, lokalizaci a celkové řízení projektu. Globální nebo regionální distributor (často vlastněný vydavatelem nebo s ním úzce spolupracující) se postaral o logistiku fyzických kopií a/nebo o umístění na digitální platformy. V Česku začaly působit lokální pobočky nebo partneři zahraničních firem. Hry se pak prodávaly prostřednictvím velkých retailových řetězců, specializovaných obchodů (JRC/Smarty, Xzone) a stále více přes digitální platformy.

Do tohoto vývoje zásadně zasáhl masivní nástup digitální distribuce. Platformy jako Steam, GOG a později obchody integrované v herních konzolách radikálně změnilы způsob, jakým se hry dostávají k hráčům. Tento posun měl několik důsledků: oslabil význam fyzických médií a tradičních maloobchodníků, ačkoli je zcela nevymazal. Klíčovým dopadem byla demokratizace pro vývojáře: digitální platformy umožnily i menším nezávislým studiím a jednotlivcům dostat své hry na globální trh bez nutnosti nákladné výroby fyzických kopií a složité logistiky. Tím do značné míry přeskočily tradiční role vydavatele a distributora, nebo je alespoň výrazně modifikovaly (platforma sama často přebírá část marketingových a distribučních funkcí). To vedlo k rozmachu české nezávislé scény, která v posledních letech slaví mezinárodní úspěchy s tituly jako *Factorio*, *Kingdom Come: Deliverance* nebo hrami od studia Amanita Design. Digitální éra rovněž přinesla nové obchodní modely jako předběžný přístup (Early Access) nebo hry jako službu.

## 6.18 Historický kontext herní prehistorie a vývoje her v Československu

V této disertační práci se pro hlubší pochopení kontextu vizuality jednotlivých herních přebalů věnuji okrajově také tématu historického vývoje her v Československu a Česku. V níže uvedeném textu není reflektován kompletní vzorek herních vývojářů a informací, jež jsem v průběhu výzkumu zjistila. Primárním cílem této práce není přinést ucelený pohled na herní vývoj, jelikož ovšem v současnosti neexistuje žádný obsáhlejší text, který by situaci komplexně mapoval, považuji pro kontext za důležité zde přehled událostí a herních titulů uvést. Při výzkumu jsem narazila na některé fragmentární texty. Jde například o *Studii o sociálně ekonomickém potenciálu kulturních a kreativních průmyslů v České republice* od Jaroslava Faltuse<sup>122</sup>, v níž autor představuje soupis některých studií, které se podílely na herní produkci, jeho zaměření je ale více ekonomické než chronologické. Dalším zajímavým textem je rozhodně již zmiňovaná kapitola od Petra Ticháčka v českém vydání *Umění klasických adventur – Historie point-and-click her*<sup>123</sup>, která je však zaměřena pouze žánrově. Považuji tedy za důležité v této práci načrtnout aspoň částečnou podobu české herní scény, ze které v této práci vycházím.

Světová historie počítačových her se začala psát v 50. letech 20. století, kdy na amerických univerzitních výpočetních strojích vznikaly první experimentální hry. Mezi ně patřil například *Tennis for Two* na osciloskopu nebo *Spacewar!* na minipočítači PDP-1.<sup>124</sup> Tyto hry nebyly určeny pro komerční trh, ale sloužily spíše jako demonstrace technologických možností a pro zábavu technických odborníků a programátorů. Počáteční snahy se soustředily na využití počítačů jako nástroje nejen pro vědecké účely, ale také pro interaktivní zábavu, což odráží širší trend přibližování technologie běžným uživatelům. Tento vývoj se postupně přesunul od velkých univerzitních počítačů k menším konzolovým systémům a osobním počítačům, což otevřelo dveře rapidní masové produkci her.

V Československu byla tato éra herních počátků ztížena ekonomickými a politickými podmínkami. Počítače byly během socialistického režimu primárně vnímány jako průmyslové nástroje a jejich využití pro zábavu bylo považováno za druhotné. Technokraté režimu se soustředili na vývoj výpočetní techniky pro průmyslové účely, zatímco amatéři a technici ve svém volném čase objevovali

---

<sup>122</sup> FALTUS, Jaroslav. VIDEOHRY Studie o sociálně ekonomickém potenciálu kulturních a kreativních průmyslů v České republice. In: ŽÁKOVÁ, Eva, et al., ed. *Kulturní a kreativní průmysly v České republice*. Praha : Institut umění, 2011. ISBN 978-80-7008-009-2.

<sup>123</sup> BITMAP BOOKS. *Umění klasických adventur – historie point-and-click her*. Přeložil P. TICHÁČEK. Bath: Bitmap Books, 2024. ISBN 978-1-9999359-4-8.

<sup>124</sup> *About Brookhaven*. Online. In: Brookhaven National Laboratory. Dostupné z: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. [cit. 2025-03-19].

potenciál počítačů jako interaktivního média. První pokusy o tvorbu počítačových her u nás byly provedeny již na přelomu 70. a 80. let na československých počítačích SMEP SM 52/11 (kopie PDP-11/50). Tyto hry však neobsahovaly grafiku a nebyly svými vývojáři myšleny úplně vážně. V 80. letech vznikaly hry pro osmibitové počítače, a to především pro 8bitové a poté 16bitové platformy ZX Spectrum, PMD 85, AMIGU a Atari.<sup>125</sup>

V Československu vznikla v rámci klubů Svazarmu a Socialistického svazu mládeže silná subkultura nadšenců do počítačů a her. Hry byly často adaptovány a přeprogramovány na dostupný hardware, jako byl ZX Spectrum nebo jeho československé klony. Tento fenomén nejen posiloval komunitní vazby, ale také podporoval kreativitu a inovace v prostředí, kde byly zdroje omezené. Jaroslav Švelch ve své knize *Jak obehrát železnou oponu* uvádí, že i přes všechna technologická i společenská omezení se v Československu vytvořila silná komunita amatérských programátorů, kteří objevovali a adaptovali hry z jiných částí světa. V této knize také užívá k popisu těchto improvizovaných a kreativních postupů termín *brikoláž*. Švelch také popisuje, jak řada programátorů využívala neoficiální klony západních počítačů, nebo si dokonce vyráběla vlastní periferie. Tyto podmínky vytvořily jedinečné prostředí, ve kterém hrály klíčovou roli kreativita a technické dovednosti.

Značná část českých her vzniklých v tomto období byla totiž přepracovanými západními tituly, jedná se například o klony her *Flappy*, *Manic Miner*, *Boulder Dash* a *Penetrator*. Více než herní studia se v českém prostředí na herním vývoji podíleli jednotlivci. Jedním z nejdostupnějších žánrů byly textové adventury. Díky absenci náročné grafiky mohly fungovat na méně výkonných strojích. Československé textové adventury často reflektovaly lokální témata, humor i politickou satiru, čímž se odlišovaly od zahraniční produkce. V osmdesátých letech sice vzniklo mnoho dřívějších titulů (nejstarší evidovanou českou hrou je dle webu [herniarcheolog.cz](http://herniarcheolog.cz) *Setonova Hra* od Jiřího Pobřísla z roku 1983 pro ZX Spectrum), neexistovala ale jejich oficiální distribuce, a není tedy možné je všechny s určitostí katalogizovat. Dnes je proto v podstatě nemožné přesně určit, komu patří prvenství. Pro záměry mého výzkumu je zajímavou hrou z tohoto období *Město robotů*. Vydalo ji Zenitcentrum, což byla polostátní organizace sídlící v Berouně, jež organizovala činnost mládeže v práci s počítači. Hlavní postavou pak byl programátor a herní průkopník Vít Libovický, jenž hru sám připravil<sup>126</sup>. Ten spolu s ředitelem pobočky Oldřichem Stríteckým vymyslel dokonce propagační plán, jak hru odpromovat. Titul vydali „na oko“ ke 40. výročí

---

<sup>125</sup> ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. s. 126–128. ISBN 978-80-246-5432-4.

<sup>126</sup> *Užívám termín připravil, jelikož později vyšlo najevo, že Vít Libovický hru nevymyslel, ale pouze vzal zahraniční, málo známou hru pro počítače TRS-80 s poněkud krkolomným jménem Talking Adventure #2: Forbidden Planet, part II: Forbidden City od Fantastic Software (vývojář William Demas) z roku 1981, tu disassembloval, upravil, přeložil a vydal.*

založení Pionýra, a dostala tak od státu i štědrú podporu ve formě celostátní soutěže o ceny.<sup>127</sup> *Město robotů* je ale svým způsobem unikátní titul primárně pro svůj přebalový design kazety od malíře Káji Saudka.

S pádem železné opony se v roce 1989 československý herní průmysl začal postupně transformovat. Přístup k zahraničním technologiím ale nebyl zdaleka tak jednoduchý, aby lokálním trhům umožnil okamžitý přechod od amatérské k profesionální produkci. Počátkem 90. let byla výpočetní technologie sice dostupnější, než tomu bylo před revolucí, její cena však byla na tehdejší poměry vysoká.<sup>128</sup> Průkopníkem distribuce českých her je ale rozhodně firma JRC Jiřího Rychtra a Slavomíra Pavlíčka, která vznikla již v roce 1988 jako součást Svazarmu. Soustředila se zpočátku na prodej hardwaru, konkrétně na americké počítače Atari a Commodore, v její distribuci lze ovšem nalézt například titul *Boggit* (1991), byť v tomto případě šlo pouze o port britské hry *The Boggit: Bored Too* (1986). V jejím distribučním portfoliu najdeme i originální lokální tituly – *Hlípa* (1989), *Dobývání hradu 2* (1991) nebo hru *Belegost* (1989), jejich podobu se mi však nepodařilo dohledat. V Česku ale na začátku působí i menší studia, jako například ORTHODOX. Studio vzniklo v roce 1990 v Luhačovicích u Zlína. Zakladateli jsou Stanislav Urbanec a Radim Suchánek. ORTHODOX se soustředilo na hry, které fungovaly na monochromatických monitorech pouze v rozlišení 640×400. Další firmou se zájmem o herní distribuci byla Proxima, která vznikla v roce 1990 v Ústí nad Labem. Ta vydávala kompilace starších her od programátora Františka Fuky (známého pod pseudonymem Fuxsoft), *Star Dragon* (1990), textové adventury *Kdo ještě může ve jménu růže* (1991), *Zlý Sen Františka Koudelky* (1990), *Adventurer* (1991), *Honba Za Pokladem* (1993) či grafickou adventuru *Archeo* (1993). Formát herních přebalů byl uzpůsoben jejich nosiči – tedy buď na magnetofonové pásce nebo na disketě 5,25". Jejich grafická podoba byla minimalistická, obsahovala název hry, textové informace o hře a případně se u pozdějších titulů vyskytuje i doplňková ruční ilustrace. Existují také projekty od solitérních vývojářů jako Datri Software, což bylo studio vývojáře Davida Špilky pro systém AMIGA. Za individuální distributory nutno zmínit také Petra Mandíka aka MAEL, který své vlastní herní tituly na kazetách – *Defender of the Gold*, *Velký kšeft*, *Bomba* a *Katastrofa* – s grafikou kreslenou z plotteru prodával přes inzerci v herních časopisech za 21,- Kčs. Velkým hráčem na českém trhu byla i slovenská firma Ultrasoft, která se specializovala na distribuci českého a slovenského softwaru a her pro ZX Spectrum. Ta vydala v roce 1991 několik her ve spolupráci s českými tvůrci, například Františkem Fukou *Galactic Gunner*

---

<sup>127</sup> Ke spuštění hry bylo potřeba heslo, jež mělo být vyhlášeno tehdejšími sdělovacími prostředky (televize, rozhlas, tisk) 21. září 1989 tak, aby mohli všichni hráči začít ve stejnou chvíli. Kdo první hru dokončil, mohl poslat kód z vítězné obrazovky na uvedenou adresu a měl šanci vyhrát počítač Didaktik Gama, stavebnici tiskárny BT 100, univerzální interface MIREK, stavebnici počítačové myši a další ceny. Odměněno mělo být až 5 000 úspěšných řešitelů. (Heslo však bylo kvůli programátorské chybě prozrazeno dříve a soutěž skončila fiaskem.)

<sup>128</sup> Viz nabídky a cena hardwaru v Československu – *Excalibur*. 1991, č. 8, 101–104.

(1987) či *F. I. R. E.* (1988) nebo Petrem a Ondřejem Mihulou *Rychlé šípy: Záhada hlavolamu* (1988) nebo *Rychlé Šípy: Stínadla se Bouří* (1990). Zpočátku měla produkce od Ultrasoftu jednoduché přebaly, ale postupně distribuuje jednotlivé tituly s ilustracemi i výraznými „key art“ motivy. Ku příkladu v roce 1989 Ultrasoft vydal slovenský titul *Cesta Bojovníka*, který byl distribuován na kazetách s vlastním propracovaným vizuálem a dokonce i reklamnou kampaní v časopisech.

Poměrně aktivním distributorem her v Československu se stal Petr Vochozka, později známý pod společností Vochozka Trading, který distribuoval herní tituly *Poklad Zlatých Sluncí* (1992, Josef Doležal a Daniel Linnert), či *Světák Bob* (1993, DuelSoft a Charon Software) také pro systém AMIGA. Na hru *Poklad Zlatých Sluncí* vyšla recenze v časopise *Amiga* (č. 9/1992: 3), kde se autor podrobně zmiňuje o přebalu samotné hry: „*První, co člověku u každého výrobku padne na první pohled do očí a co upoutá jeho pozornost, je určitě lákavý obal. Poklad zlatých sluncí (dále jen Poklad) je distribuován zasláním na dobírku. Z toho plyne, že barevná krabička s vyobrazením napínavých klíčových scén a stručnou charakteristikou chybí, což však nikterak nevádí. Důležité totiž je, co nalezneme uvnitř. Tak ji tedy otvíráme, chvilka překvapení ... a již na nás vyskakují registrační karta, licenční ujednání a jako popelka vzadu cudně vykukuje i disketa (No-Name či Basf – záleží na vaší objednávce, a tudíž i ceně), která je spolu s návodem hermeticky uzavřena v neprodyšném obalu z PVC. Kvalita balení je tedy na docela slušné úrovni. Po rozříznutí PVC obalu nás samozřejmě upoutá nejdříve návod. Jeho zpracování ve formátu A5 programem Pro Write V3.0 je vcelku povedené (neschází mu ani černobílé obrázky) a k dokonalosti mu už chybějí jen dvě věci – lépe rozvržený Layout (osamělé řádky tzv. sirotci a vdovy na jinak prázdné stránce mohou působit na někoho silně neesteticky) a laserový tisk (těch – odhaduji – 9 jehliček je žalostně málo, ale to asi předbílám dobu, nebo ne?). K obsahu a rozsahu návodu nemám žádné připomínky – firma Charon Software Ltd. v něm děkuje všem, kdož s ní kdy přišli do styku, a zároveň představuje nejen sebe a hru (konečně máme jistotu, že se jedná o adventure).“ Z tohoto poměrně rozsáhlého textu se také dá zjistit, že hra byla vytvořena v programovacím jazyce AMOS v1.3 a že se jedná o dřívější verzi, kterou prodávali sami vývojáři za 79,- či 89,- Kčs (podle typu diskety). Pozdější distribuce u Vochozky měla podobu diskety s černou nálepkou s bílým názvem – *Poklad Zlatých Sluncí*. Její cena se pohybovala kolem 199,- Kčs. O velký prodejní úspěch se ale nejednalo, jelikož v návodu zveřejněném samotnými autory rok po vydání bylo zmíněno, „že se ví pouze o pěti až sedmi lidech, kteří hru dohráli“, na rozdíl od této hry byl úspěšný titul *Světák Bob*, který se stal jednou z nejprodávanějších českých her, i když jeho distribuce probíhala bez přebalu.<sup>129</sup> V 90. letech se díky rozmachu nové výpočetní technologie upustilo od žánru textových adventur a pozornost se přesunula k vizuálním grafickým adventurám. Vochozka intenzivně*

---

<sup>129</sup> VOCHOZKA, Petr, herní distributor a vývojář [ústní sdělení]. 17. 3. 2025.

přes časopisové inzerce hledal nové herní vývojáře a tituly – textovku *Muzeum mrtvol* (1994, Computer Experts) nebo *OK Cash Machine* (1994, Computer Experts) či *Stíny noci* (1994, Computer Experts). Tyto pak vydal společně pod přebalem s názvem *Triptych PC her č. 1*. Jednou z prvních českých komerčně úspěšných grafických adventur je *Tajemství Oslího ostrova* (1994, dále TOO). Tato hra představuje specifický milník v historii přebalů československých her, na rozdíl od jiných distributorů totiž Petr Vochozka sází na reklamu a marketing. Hra byla původně vydaná v igelitovém pytlíčku s nevýrazným grafickým zpracováním bez vizuálního prvku. Přesto zaznamenala nebývalý úspěch a prodalo se jí zhruba 1 500–2 000 kopií. Vochozka Trading ještě v témže roce do distribuce uvolnil také adventuru *7 dní a 7 nocí* s ilustrací od autora-programátora Jaroslava Koláře<sup>130</sup>. *7 dní a 7 nocí*, lehce erotická adventura inspirovaná zahraničním titulem *Leisure Suit Larry*, měla již při vydání big boxový přebal, který následně zpětně získal i *TOO*. Oba byly opatřeny manuálem a disketami s hrou. Dalším žánrem, který si u české herní komunity získal oblibu, byl nepochybně dungeon crawler. Nejstarším zaznamenaným pokusem o tento žánr je pravděpodobně titul *Adventurer* (1991), který vyšel původně pod hlavičkou T&T Software (občas je uváděn český název „Dobrodruh“). Hra byla evidentně inspirovaná zahraničním titulem *Dungeon Master* (1987). Nebyla však v distribuci s oficiálním herním přebalem jako například dungeon *Magic Island – The Secret Of Stones* z roku 1995. Ten vznikl pod značkou Signum Entertainment<sup>131</sup>. Hra na trh vstupuje s vizuálním přebalem s digitální pixelovou kresbou v bílém layoutu s titulem *Magic Island* ve stylizovaném pixelovaném fontu, který je užíván jako koherentní herní identita ve všech materiálech ke hře a také na úvodní obrazovce hry. V příbalovém letáku hry autoři hlásali: „*Dosud se hry dělily na dobré a české. My prodáváme obojí. Vcelku.*“ Vizuálně se přebal velice přibližuje samotné hře, jejíž vizuální složka je vytvořena jednoduchou pixel art grafikou.

Dalším výrazným tvůrcem her v tomto období byl nepochybně Pavel Pospíšil, který již v roce 1992 pod společností Proxima vydal disketu s názvem *Tinny & Spol.*, což byla kompilace 5 her od programátorského uskupení GCC (Genial Computing Company). Na disku byla například grafická textovka *Mluvící Balík* (vytvořená na motivy Geralda Durrella). Spolu s programátorem Lukášem Svobodou později formuje brněnské studio NoSense. Pod touto značkou začínají tvořit grafickou adventuru *Dračí historie* (1995). Tým už byl mnohem rozsáhlejší a byl složený z programátorů (Pavla Pospíšila, Lukáše Svobody a Roberta Špalka), grafiků (Jakuba Dvorského, Pavla Jury a Jana Pokorného) a dokonce i hudebníka Radovana Kramáře. Hra byla navržena jako groteskní adventura se 40 lokacemi a její přijetí bylo převážně pozitivní. Do distribuce ji dostal Vochozka Trading a v době jejího vydání se prodalo přibližně 7 000 kopií, což z ní činí jednu

---

<sup>130</sup> KOLÁŘ, Jaroslav, herní vývojář [ústní sdělení]. 10. leden 2024.

<sup>131</sup> *Studio vzniklo v roce 1994.*

z nejprodávanějších českých her té doby. Kritici oceňovali zejména technické zpracování a humor. Hra byla také významná tím, že představila hráčům plně česky namluvenou adventuru distribuovanou na CD nosiči, což bylo v polovině 90. let naprosto revoluční.<sup>132</sup> Přebal vyhotovil Jan Pokorný, je ilustrován ručně a koherentně s podobou samotné hry. Na přebalu vidíme postavy umístěné ve stylu skupinové fotografie. Dalším titulem tohoto studia je adventura s prvky RPG *Tajemný kraj Ruthaniolu* (1997). Poněkud temně modrý přebal, na němž dominuje hrad, je vytvořen kombinací renderu a pixelingu.<sup>133</sup>

V roce 1994 přichází sci-fi adventura *Mavlin: Vesmírný únik* od Petra Mandíka (MAEL) a grafika Tomáše Jeria pro PC. Mandík původně hru vyvíjel do šuplíku, ale nakonec ji nabídl k distribuci, a tak začala spolupráce se Slavomírem Pavlíčkem z JRC, které se do té doby primárně soustředovalo na platformy Atari a Amiga. *Mavlin* neznamenal v českém herním světě žádný výrazný průlom, dnes však jeho přebal patří mezi nejvzácnější relikvie českého herního světa a veřejně se ví pouze o jedné zachovalé originální kopii této hry. Petr Mandík se ale nenechal neúspěchem odradit a společně s Petrem Baráčkem založil tým Agawa, který vytvořil další adventuru s názvem *Mise Quadam* (1995). Hra vyšla s ilustrovaným přebalem, který je opět koherentní s ručně kreslenou stylizovanou kresbou od Jana Císaře, kterou můžeme nalézt i uvnitř samotné hry.<sup>134</sup> Dominantní titul je zde uveden fontem, který evokuje typografii používanou ve starých herních arkádách, na obalech videoher nebo plakátech sci-fi filmů a seriálů z 80. let. Součástí balení byl také ilustrovaný manuál. Další adventurou tohoto studia byla poměrně úspěšná *Swigridova kletba* (1996), přičemž přebal hry s hrozivým čarodějem Swigridem ilustrovala česká výtvarnice Zdeňka Boušková a hru slovenská malířka Zdena Jasanovská.<sup>135</sup> Svou další hru *Orientální dobrodružství* již studio Agawa nikdy nedokončilo.

Ve stejném roce vzniká také studio Centauri Production. I když za studiem na začátku stála partička středoškoláků, postupně se portfolio produktů Centauri Production rozšířilo od multimediálních aplikací přes specializované softwary pro přední česká filmová studia až po internetové redakční systémy. V roce 1996 dávají dohromady titul *Rytíři Grálu*, což je pokus o další dungeon crawler. Původně se měla hra jmenovat *Excalibur*, protože část inspirace pochází ze stejnojmenného filmu od režiséra Johna Boormana z roku 1981. Na tu dobu přicházejí s propracovaným herním systémem, kde si hráč vybere svého hrdinu – jednoho z rytířů kulatého stolu, se kterým se vydá hledat svatý grál. Grafika je ručně kreslená VGA pixel art. Přebal hry má titul umístěný až k hraně formátu, kompozičně mu dominuje ilustrovaná kresba s postavou rytíře a světla dopadající

---

<sup>132</sup> Na namluvení adventury se podílely poloamatérsky děti z brněnské ZUŠ Veverčí (mezi nimi 15letí Jan Budař a Iva Pazderková).

<sup>133</sup> DVORSKÝ, Jakub, herní vývojář [ústní sdělení]. 20. února 2024.

<sup>134</sup> MANDÍK, Petr, herní vývojář [ústní sdělení]. 4. prosince 2023.

<sup>135</sup> BARTÁČEK, Petr, herní vývojář [ústní sdělení]. 7. prosince 2023.

na grál. I když se jedná o studentskou hru, je poměrně rozsáhlá a kvalitně zpracovaná.

*Ramonovo kouzlo* (1995, Michal Janáček) je další česká hra vydaná v polovině devadesátých let. Hra sice připomíná krokovací dungeon, ale jedná se o adventuru. Autor přebalu – pravděpodobně Ladislav Schön – se rozhodl přebal stylizovat částečně do starého pergamenu. Kombinuje na něm stylizovanou typografii, kterou lze jasně identifikovat jako font Fraktur, který evokuje historický, mystický a autoritativní dojem. Na přebalu pracuje s barevnou fotografií zámku z Nového Města nad Metují, kde se odehrává i děj hry. Ten je rámovaným příběhem podlého čaroděje Ramona, který uvěznil hodné lesní skřítky. Úkolem hráče je skřítky osvobodit a s jejich pomocí následně čaroděje Ramona zlikvidovat. Dobové přijetí hry lze považovat za rozpačité. Recenzent českého herního časopisu *Excalibur* ji na procentuální stupnici ohodnotil 62 body. Ocenil na ní grafickou podobu a přehlednost ovládacích prvků, vyčetl jí ovšem příliš jednoduchý příběh a nízkou možnost interagovat s NPC postavami. Koncept hry se dá označit za zastaralý a v konkurenci tehdejších produktů hra ničím nevyčnívala.

Poměrně individuálním pokusem vymezit se vůči konkurenci v distribuční estetice bigboxů je strategie *Paranoia!* (1995) od studia Phoenix Arts, která byla lokálním klonem hry *Dune II* (1992) od Virgin Interactive. Za hrou stojí programátor Radek Ševčík. Když se setkal s týmem Phoenix Arts, začal nápad rozpracovávat a programovat první části programu. Vývoj hry započal již v létě roku 1994. Zpočátku šlo o nekomerční počín, tvůrci si chtěli vyzkoušet, že v jejich podmínkách je možné napsat podobnou hru, přičemž si chtěli zahrát hru, kterou si naprogramují podle vlastních představ a bude je bavit. Nakonec ale rostly náklady, rozhodli se proto hru začít vyvíjet naplno a později ji nabídnout známým a kamarádům ke koupi. Termín únor 1995 byl sice díky usilovné práci celého týmu ve dne v noci splněn, ale hra nebyla podle představ tvůrců dokonalá. Dál vylepšovali programovou a grafickou stránku hry a přidávali další funkce. Nakonec šla hra do prodeje širší veřejnosti více než po roce vývoje, tedy v září roku 1995. Na vývoji hry se podílelo několik lidí. Na její grafice spolupracovali Petr Havlíček a Denis Černý, hudbu vytvořili Vendelín Tůma a Denis Černý, o zvukové efekty se postarali Radek Ševčík, Denis Černý a Dana Nováková a další spoluprací přispěli Jindřich Tichota, Miloslav Heřmánek a Jan Panoch. Distributorem bylo studio Vision. Plastové přebalové balení bylo naprosto ojedinělé a obsahovalo 4 diskety, součástí přebalu byl manuál o 32 stranách a registrační karta.<sup>136</sup> Na přebalu dominuje název titulu, grafika vesmíru je renderovaná.

---

<sup>136</sup> V květnu 1996 vyšla i CD verze v distribuci firmy MEC. Ta se lišila tím, že na větším nosiči obsahovala i editory spritů jednotek a prostředí. Cena obou verzí se v obchodech dobově pohybovala okolo 300,- Kč, samotné CD mohli koupit majitelé disketové verze pouze u výrobce za 149,- Kč.

### 6.18.1 Komerční standardizace (1996–2000)

Herní trh se začíná kolem roku 1996 dynamicky a exponenciálně rozvíjet. Důkazem proměny trhu je různorodost žánrů, ale i množství vznikajících, proměňujících se nebo i zanikajících studií i jejich vzájemná synergie. Již od roku 1995 se začaly plnit stránky herních časopisů inzeráty na nábor herních programátorů, grafiků nebo celých týmů. Přestože velké množství společností vzniklo a zaniklo bez vydání jediné hry, několik studií dokázalo prorazit. Důkazem takové synergie je například i dungeon crawler *Ve stínu magie* (1996), který tvořila skupina tvůrců z týmů DENIO a DIVISION<sup>137</sup>. Na přebalu byla pixel art ilustrace mága v kápi s vertikálně situovaným titulem hry. Autorem přebalového vizuálu je grafik Zbyněk Vrána<sup>138</sup>, který má na svědomí velkou část hry samotné. Distribuci zajišťovala společnost JRC.

V roce 1995 vydává Vochozka pod značkou Illusion Softworks, s.r.o., svou vlastní point-and-click adventuru *Léto s Oskarem*. Pubertální adventura ve stylu *7 dní a 7 nocí* ale technologicky a herně vůči tehdejší konkurenci zaostávala a bez výrazného marketingu se neujala. Přebal s ilustrací hlavy hrdiny působí prázdně, i když vyplňuje formát, nenutí hráče k přímé akci. Na tomto titulu je znát, že se začaly měnit priority studia. Nárůst konkurence totiž změnil podmínky na lokálním herním trhu, pro Vochozku přestal být lokální trh prioritou a začal se specializovat na vývoj AAA herních titulů, které by bylo možno expedovat i do zahraničí.

Dalším důkazem transformace trhu a rozrůstajících se technologických možností je nepochybně žánrová pestrost, která přichází právě v tomto období – například první závodní česká hra *Turbo Speedway* (1996) od World Spy Software.<sup>139</sup> Na přebalu hry je poměrně disproporční, až infantilní ilustrace, na které se pravděpodobně podílel grafik hry Jan Strachota. Mezi další příklady žánrové pestrosti lze zahrnout i hru *Katapult* (1996) od studia NoSense, kterou můžeme klasifikovat jako akční hru s přebalem od Jakuba Dvorského, bojovou hru *Unlimited Warriors* (1996, Digitalica) s renderovanou grafikou na přebalu.

V roce 1994 zakládá herní novinář Jindřich Rohlík studio Napoleon Games, první titul studia *Colony 28* (1997) je mixem arkády a adventury, hratelnost titulu však byla hráči často kritizována.<sup>140</sup> Grafika je kompletně renderována, a tak i přebal přichází s estetikou 3D renderu robota. Studio Insanity vydává s Filipem Doksanským 3D střílečku *Testament* (1996), kterou původně autor zamýšlel

---

<sup>137</sup> *Division* byla jedna z nejaktivnějších demoskupin v České republice pro platformu AMIGA. V letech 1993–1996 skupina fungovala jako klasické seskupení nadšenců – programátorů, grafiků a hudebníků.

<sup>138</sup> Daniel Pienčák (Cobold), herní vývojář a člen studia DENIO [ústní sdělení].  
21. března 2025

<sup>139</sup> Šlo o předělávku 8-bitové hry z roku 1983.

<sup>140</sup> Časopis Riki vydal v srpnu 1997 recenzi na hru, vychvaloval hlavně technickou stránku, ale kriticky se stavěl k hratelnosti titulu, celkové hodnocení bylo 60 %. Časopis Level udělil hodnocení 65 % a časopis Score 70 %.

pouze jako port *Wolfenstein 3D* (1992) na Amigu, ale nakonec byl vytvořen kompletně nový engine i hra. Testament má přebal, který je silně ovlivněn estetikou 90. let a nadšením z nových nastupujících digitálních technologií renderování. Výsledkem je vizuální i kompoziční chaos.

„Odchod“ společnosti Vochozka Trading z lokálního trhu dopomohl JRC k růstu, který studio využilo k vlastnímu hernímu vývoji. Prvním titulem je adventura *Gooka* (1997). Tento titul je demonstrací profesionalizace českého herního vývoje. Tým měl svého vlastního producenta – Miroslava Papeže –, programátory (Miroslav Fídl, Tomáš Rylek) a malířku Zdeňku Bouškovou. Námět ke hře napsal přímo autor knižních předloh *Gooka a dračí lidé* a *Gooka a Yorimar*, spisovatel Vlado Ríša alias Richard D. Evans. Samotný titul byl vyvíjen zhruba dva roky a posunul hranice českých adventur – hra byla kompatibilní se systémem Windows 95 a vizuální provedení v SVGA grafice. Poprvé se o kompletní dabing postarali profesionální herci – Rostislav Čtvrtlík, Miroslav Hanuš, Miroslav Táborský apod.

Přebal hry *Gooka* vychází z temnější stylizované ilustrace autorky, v níž v centralizované kompozici vystupují seřazení protagonisté a antagonisté. Kompozice svou strnulostí trošku více připomíná knižní než herní přebal.

Ne každému studiu se ale povedlo vytvořit úspěšnou hru – netradiční ploštinovka *Edna* (1997) od Signum Entertainment z Roztok u Prahy sice měla krásnou vizuální stránku od Romana Hladíka, ale komerčně i herně u komunity propadla. A jejich pohádková adventura *Legenda* (nevydáno), kterou ilustroval Dan Vávra, ani nevyšla. Příkladem „one-game“ studia je 88th Panzer Division<sup>141</sup>, které vytvořilo remake obchodní strategie *Oil Imperium* (1989) s názvem *Oil Empire* (1996). Přebal hry připomíná zahraniční originál – je černý v kombinaci s výrazným žlutým názvem titulu *Oil Empire* ve stencil serifovém fontu. Na rozdíl od fotografie ropné věže má ale na přebalu autorskou ilustraci od Martina Beránka. Hra se poté stala součástí kolektivní edice šesti her s názvem *Ďábelská šestka*, v této reedici hry se ale odklonila od užití autorské ilustrace a pracovala s fotografií ropné věže. Dalším zklamáním v herním vývoji byl pro děčínskou společnost BBS titul *Argo Adventure* (1998). *Argo* je 3D renderovaná adventura z prostředí kosmické základny, na které pracoval zkušený programátor a grafik Karel Tvrdlík. Průběh hry je prokládán řadou animací. Rozsah *Arga* je 2 CD. V době vydání bylo *Argo* kritikou oceňováno pro realistický přístup a detailní zachycení prostředí futuristické základny. Vzhledem k mnoholetému vývoji však byla hra v době vydání už herně i vizuálně zastaralá a také obsahovala herní mechaniky (omezený čas), které se nesetkaly s pozitivními reakcemi. Hru distribuovalo JRC. Herní přebal ovšem působí zajímavě, dominuje mu realistická digitální kresba astronauta, který má místo hlavy už jen lebku. Celá kresba

---

<sup>141</sup> Za studiem stáli Boris Letocha (programoval, namlouval, upravoval zvuky, 3D animoval), Martin Beránek (psal scénář, kreslil grafiku, namlouval, 3D modeloval, vytvářel texty), Jana Beránková (kreslila a namlouvala ženské postavy) a Adam Sporka (komponoval hudbu).

umístěná do stylizovaného zeleného monitoru je v komplementárním kontrastu s červeným stínem u názvu titulu ARGO – v masivním sans-serif písmu. Doplňkem je mu adjektivum ADVENTURE v kondenzovaném tenkém řezu rovněž sans-serif písma. Přebal působí moc hezky, koherentně jak s hrou samotnou, tak s jejím stylem.

Zřejmě největším fiaskem v českém herním vývoji bylo počínání ústecké společnosti Top Galaxy. Dle *BonusWeb* dala do vývoje sci-fi adventury *DreamLand: Final Solution* (1999) jedenáct milionů českých korun. Vývoj hry byl už od počátku poznamenán kolapsem původního studia z Ústí nad Labem, nakonec se hra přesunula do Plzně pod programátora Jiřího Dobrého, který ji nicméně úspěšně dokončil. Hra byla sice průkopníkem v použití technologií, jako jsou synchronizace dabingu s pohyby úst a třífázový paralaxní scrolling, přijetí hry bylo však obecně smíšené, až rozpačité. Technické a vizuální aspekty byly sice chváleny, avšak kritika směřovala k jednotlivým technickým prvkům i k pomalé narativní gradaci. Autorem ilustrace na přebalu byl ilustrátor Karel Kopic, který k tvorbě přebalu využil techniku airbrushu, čímž se snažil navázat na estetiku spojenou s žánrem sci-fi a cyberpunku. Přestože barevná paleta je laděná do tmavších odstínů, které reflektují futuristické prvky, a vizuálně je jasné zasazení hry do sci-fi dystopického prostředí, přebal jako celek působí poněkud chladně, strnule a odtažitě. Analýzou vizuálních prvků jsem došla k názoru, že autor nebyl s herním obsahem ani narativem důvěrně obeznámen<sup>142</sup>, což se projevilo v absenci prvků, které by korespondovaly se symboly ve hře samotné. Přebal nepracuje s atmosférou, ale zůstává jen na povrchu věci. Hra byla také poznamenána poměrně vysokou cenou při uvedení na trh, což negativně ovlivnilo prodeje. Jak v roce 1999 píše na *iDnes.cz* reportér Ondřej Zach, hra se „prodává za nehorázných 1 190,- Kč, zkrátka – ruce pryč“.

Již v roce 1995 vzniká poměrně známé studio Zima Software, založené Martinem Zimou s cílem distribuovat, vyvíjet a prodávat hry pro počítače třídy IBM PC. První úspěšně vytvořenou hrou tohoto studia byla vynikající real-time strategie *Mutarium* (1997) s možností stavby vlastních jednotek s více než 2 000 kombinacemi a s obřími roboty. Bylo ji možné hrát i na slabších počítačích v operačních systémech MS DOS, Windows 95 a 98. Přebal hry *Mutarium* má výraznou žluto-zlatou stencilovou typografii v horní části a dominantní vizuální prvek tvoří renderované prostředí s tankem. Vše působí kontrastně vůči černému layoutu. Studio se ale nejvíce proslavilo distribucí grafické adventury s pracovním názvem *Chaloupka 2* – později *Polda aneb S poctivostí nejdřív pojdeš* (1998, Sleep Team), prvního dílu později slavné série. Titul *Polda* představuje díky svéráznému humornému obsahu, osobitému vizuálnímu ztvárnění a distribuční strategii důležitý moment české herní historie v žánru adventur. Hráč sleduje příběh policejního detektiva Pankráce a pomáhá mu při vyšetřování záhadných únosů ve fiktivní obci Lupany. Hra vyniká typicky českým humorem,

---

<sup>142</sup> KOPIC, Karel, ilustrátor [ústní sdělení]. 5. 12. 2023.

kombinujícím absurditu s nadsázkou, a také profesionálním dabingem herce Luďka Soboty, který pomohl dotvořit atmosféru celé hry. Hra kreslená pixel art grafikou v rozlišení SVGA s ručně malovanými pozadími a stylizovanými postavami odráží dobový standard a zároveň vytváří zapamatovatelný vizuální styl, jenž se promítl i do podoby jejího balení. Distribuovala se v krabicové verzi, vydané v roce 1998 pro MS-DOS a Windows 95/98. Hra vyšla pod Zima Software, opět s černým přebalem, jemuž dominovala pouze karikovaná ilustrace hlavy hrdiny – Pankráce. V roce 1999 se stala nejprodávanější hrou v Česku. Zatímco Sleep Team hru vytvořil jako svůj debutový projekt, Zima Software převzalo kompletní distribuci a později i celou značku, což vedlo nakonec k velkým licenčním sporům. Martin Zima chtěl okamžitě navázat na úspěch prvního dílu, a tak grafik Karel Matějka<sup>143</sup> s Danem Faltou záhy vytvořili titul *Polda 2*. Do značné míry je u pokračování této herní klasiky vidět vizuální inspirace v esteticky „pokřivených“ adventurách *Day of the Tactacle* (1993) a *Sam & Max Hit the Road* (1993) od LucasArts.

Nenápadnou postavou české herní scény byl Miroslav Mrňa, který v roce 1994 spoluzaložil pražskou prodejnu her a hardwaru Games World a rok nato také distribuční společnost Space Interactive. Mrňovi se povedlo propojit scenáristu Viktora Bocana s mladoboleslavským týmem Maxon, který již tehdy vyvíjel komediální adventuru *Horké léto* (1998), nedokázal ji však dotáhnout do zdárného konce. A tak se zrodila jedna z nejbizarnějších a zároveň nejvýraznějších českých adventur. *Horké léto* se prezentuje svéráznou vizuální stránkou jak na přebalu, tak ve hře samotné. Hra je klasickou point-and-click SVGA adventurou, grafika je stylizovanou digitální ilustrací, která se ale nesnaží o estetickou uhlazenost. Hlavní hrdina Majer je i na přebalu v detailu, který připomíná disproporci avantgardních obrazů. Hrdina drží na přebalu hlaveň brokovnice a mžourá jedním okem na hráče. Pocit svérázné estetiky dokresluje umístění kresby do oranžovo-černého digitálního efektu v pozadí a rámečku se žlutým titulem ve fontu Impact, také se stínovaným efektem. Přebal nijak výrazně nepracuje s kompozicí ani s barevnou harmonií. Hra ale i přes estetické pojetí přebalu patří mezi nejprodávanější tituly roku 1998 a dodnes patří ke kultovním českým adventurám. Lví podíl na úspěchu hry měl scénář hry od Viktora Bocana, který v sobě nesl specifický humor: „*Jsem obyčejnej kluk. Kluci mi říkají Rambo a holky kreténe. Jinak jsem Majer. Honza Majer.*“ Zásahu lze bezesporu připsat také dabérovi Zdeňku Izerovi, který hrdinovi, všem zvukům a postavám ve hře propůjčil svůj hlas a výraznou stylizaci. Po úspěchu se začalo hned pracovat na pokračování, ale už pod hlavičkou vydavatele JRC, který kompletně přepracoval vizuální koncepci hry.

Další grafická adventura *Hovniválové aneb Záhada komixu* (1998, Centauri Production, vydaná JRC Interactive) vizuálně připomíná spíše tituly jako *Mise Quadam* či *Gooka* než *Polda*. Hra, v níž hlavní hrdina Jerry po otevření záhadného

---

<sup>143</sup> Karel Matějka navíc již pracoval ve studiu Illusion Softworks na hře *Mafia*.

komiksu prochází čtyřmi odlišnými světy plnými absurdního humoru, staví na klasických ilustracích výtvarníka Karla Hejkala. Ty doplňuje postava hlavního hrdiny, kterou tvůrci do hry zakomponovali technologií motion capture, což vytváří osobitý, i když místy technicky nevyrovnaný styl. Krabicová verze dostala také přebal s komiksovou estetikou, kompozičně i nápadem připomínající přebal *Dračí historie* – tedy jakousi ilustrovanou skupinovou fotografií všech postav ze samotné hry.<sup>144</sup> Přes snahu o výraznou estetickou formu hra komerčně neuspěla.

Dalším žánrovým přírůstkem je v tomto období například logická hra *Lurid Land* (1997) s grafikou od Petra Kubeka. Hru vytvořilo studio Illusion Software pod distribucí Vochozka Trading. Logická hra *Boovie* (1998, Future Games, KVL) je inspirovaná japonským originálem *Flappy* z roku 1983. Herní přebal připomíná ztvárněním svého předchůdce – hrdina Boovie je uprostřed lesa, kde na něj číhají nepřátelé. Přebal je ilustrován. Dalším logickým titulem je hra *Fish Fillets* (1998, ALTAR Games), která se svým příběhem snaží parodovat populární mysteriózní seriál od Chrise Cartera *Akta X* (1993–2018). Přebal je ilustrován – dvě rybí tváře připomínají hrdiny Foxe Muldera a Danu Scullyovou, tedy postavy ze zmiňovaného seriálu.

Velmi oblíbeným žánrem jsou také strategie – v českém prostředí vzniká strategie *Signus – The Artefact Wars* (1998) od studia Valacirca (v distribuci Zima Software), která přináší přehlednou izometrickou 2D grafiku, velké množství ucházejících zvukových efektů a český dabing v podání Michala Pavlaty. Přebal reflektuje vizuální stránku hry a pracuje s 3D renderem vojenských objektů a tanků vystupujících z kruhové kompozice. Vrchní části dominuje titul ve stylizované typografii. Svým zpracováním připomíná titul *Battle Isle 2200* (1994) od německého studia Blue Byte, který má podobně stylizovaný přebal. Zajímavým příkladem je i real-time strategie *Husita* (1998) od Phoenix Arts (*Paranoia*, *Paranoia II*), která se až nápadně inspirovala zahraničním titulem *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) od Blizzard Entertainment. *Husita* byl herní komunitou nejčastěji kritizován pro absenci příběhové linie, a i když přišel s opravdu zajímavým vizuálním i zvukovým zpracováním, u hráčů rychle propadl. Poměrně pozdě vychází pod distribucí Zima Software titul *Prokletí Eridenu* (1997) od vývojářského studia Napalm Soft. Klasický čtverečkový dungeon crawler vychází v období, kdy tento žánr ztrácí na popularitě, což se odrazilo i na špatných herních recenzích v časopisech *LEVEL* (3/7) a *Score* (3/10).<sup>145</sup> Nakonec se po neúspěšné distribuci stal titul v září 1999 prvním českým titulem, jenž byl zdarma a zcela legálně ke stažení z internetu. Exkluzivní práva na umístění na svých stránkách vlastnil *BonusWeb*.

---

<sup>144</sup> HEJKAL, Karel, ilustrátor a člen Centauri Production [ústní sdělení]. 10. 11. 2023.

<sup>145</sup> Martin Zima, distributor *Prokletí Eridenu*, osobně donesl kopii hry pro napsání recenze do redakce časopisu *Level*, ale po kritice od recenzenta Radka Friedricha došlo mezi nimi k fyzické potyčce.

Napoleon Games přináší do žánrové pestrosti v tomto období RPG žánr, který vycházel z principů dungeon crawlerů, ale doplňoval je o nové grafické i herní možnosti. RPG hra *Brány Skeldalu* (1998) s přebalem od ilustrátora Martina Zhoufa tak přinesla kombinaci 2D a 3D grafiky a zapsala se do dějin českého herního průmyslu jako jedna z nejpobulárnějších RPG sérií.

V roce 2000 přichází graficky zaostalá pirátská adventura *Ztracený ostrov* (2000, Riki Computer Games), která se do historie herního průmyslu dostala primárně díky dabingu Jiřího Lábuse.

Neoficiálně<sup>146</sup> bylo v roce 1997 založeno i studio Bohemia Interactive Studio – Ondřejem a Markem Španělovými. V tomto období začínají s vývojem hry *Operace Flashpoint* (2001).<sup>147</sup> Vznik zafinancoval Slavomír Pavlíček (majitel JRC Interactive a Cenega). Hra je považována za jeden z průlomových titulů české herní scény, který etabloval český herní průmysl do pozice globálního hráče.<sup>148</sup>

### 6.18.2 Profesionalizace a vizuální sofistikace (2001–2010)

Když se podíváme na tendence herního vývoje v České republice po roce 2000, je patrný dynamický rozvoj a transformace tohoto odvětví na regulérní součást kulturního průmyslu. Z původně malých projektů zaměřených převážně na domácí trh se postupně vyvinulo umělecké a technologicky vyspělé odvětví s jasnými mezinárodními ambicemi. Výrobní proces herního designu se v této etapě začal profesionalizovat, což vedlo k posunu od amatérských experimentů k sofistikovaným produkcím, které oslovily globální publikum. Klíčovým faktorem tohoto vývoje byla expanze do mezinárodní distribuce, která se stala hlavním cílem mnoha českých studií. Tento posun reflektoval nejen rostoucí technické možnosti, ale i schopnost českých vývojářů přizpůsobit se požadavkům světového trhu, což vedlo k tomu, že se hry jako kulturní export staly jedním z nejvýznamnějších příspěvků Česka do globálního kreativního průmyslu. Právě v tomto období se některá studia dokázala prosadit díky originálním titulům a kvalitnímu zpracování, čímž položila základy pro současnou reputaci české herní scény. Dokonalým příkladem této transformace je studio Illusion Softworks, jehož počátky sahají do roku 1997, kdy jej v Brně založil Petr Vochozka společně

---

<sup>146</sup> Oficiálně bylo studio registrováno až v roce 1999.

<sup>147</sup> Studio v červnu 2001 dokončilo vývoj hry *Operace Flashpoint*. Této hry se vydalo po celém světě na 1 500 000 nosičů a o distribuci se postarala firma Codemasters. Studio otevírá v Austrálii svou novou pobočku a své sídlo v ČR stěhuje do Mníšku pod Brdy. V roce 2002 vydává datadisk *Resistance*. V roce 2005 byla vypuštěna *Operation Flashpoint: Elite* pro Xbox. Firma vytváří také tréninkový software pro armády VBS1, který jí zajišťuje financování na další projekty. Přichází o práva na původní *Operace Flashpoint* a věnuje se vývoji vlastního IP vojenského simulátoru.

<sup>148</sup> Rozchod s Codemasterem v roce 2005 vedl k rozdělení série – Bohemia pokračovala s *Arma*, zatímco Codemasters vytvořil vlastní pokračování, což vedlo k právním sporům o značku.

s Janem Kuderou. Vochozka navázal v roce 1997 spolupráci s podnikatelem Janem Kuderou, jehož finanční podpora přes fond Cash Reform umožnila přeměnu Vochozka Trading na vývojářské studio Illusion Softworks. Zatímco společnost Vochozka Trading pokračovala v omezené formě jako distribuční entita až do svého prodeje v roce 2008, většina týmu přešla do nově založeného studia, které se zaměřilo na vlastní tvorbu AAA herních titulů. Studio Illusion Softworks se poměrně rychle rozrostlo z původních pěti členů na významnou firmu, která debutovala hrou *Hidden & Dangerous* (1999). Hra se stala první českou produkcí s mezinárodním ohlasem. Tato hra, zasazená do prostředí druhé světové války, byla ceněna pro svou hloubku, realistické zpracování a inovativní přístup k týmovému hraní, když hráči ovládali čtyři elitní vojáky britského SAS při plnění sabotážních misí. Vizuální prezentace titulu vynikala temnějším tónem, realistickou stylizací a tlumenými barvami, což podtrhovalo napětí a atmosféru válečného konfliktu. Herní přebal *Hidden & Dangerous* tuto estetiku zrcadlil – dominovala mu ilustrace vojáků v akci na pozadí ponuré válečné scény, což jasně komunikovalo žánr i náladu hry a pomohlo ji odlišit na přeplněném mezinárodním trhu. Distribuce probíhala přes amerického vydavatele Take-Two Interactive, což zajistilo prodeje přesahující 400 tisíc kusů v prvním roce, čímž se studio pevně etablovalo na globální scéně. Následně, v roce 2000, vydalo studio Illusion Softworks ve spolupráci s brněnským týmem Pterodon hru *Flying Heroes*, fantasy letecký simulátor, který přinesl žánrový kontrast k válečným titulům. I když se nejednalo o komerčně přelomový titul, *Flying Heroes* představovalo zajímavý experiment a ukázalo ambici studia zkoušet nové směry. Hra kombinovala souboje na létajících strojích s prvky RPG v pohádkovém světě, přičemž její vizuální styl byl pestřejší a živější než u předchozího *Hidden & Dangerous*. Z hlediska herního přebalu je to titul, který vynikl netradičním přístupem – místo klasické ilustrace obsahoval upravený záběr přímo z gameplaye, což bylo v té době neobvyklé a odlišilo jej od tehdejších standardů, které spoléhaly spíše na ručně malované obaly. Tento krok mohl být pokusem zdůraznit dynamiku a originalitu hry, avšak slabší prodeje naznačily, že tento koncept nenašel širší odezvu u publika ani kritiků. Distribuce opět probíhala přes Take-Two, což potvrdilo rostoucí důvěru v mezinárodní potenciál Illusion Softworks, i když *Flying Heroes* nedosáhlo úspěchu svého předchůdce.

Podpoření úspěchem z mezinárodního zájmu přivedli tvůrci na svět další úspěšný titul – *Mafia: The City of Lost Heaven* (2002). *Mafii* začalo studio vyrábět už někdy kolem roku 1998. Zpočátku se na projektu podílelo jen několik lidí, přičemž klíčovou roli sehrál Daniel Vávra, autor příběhu inspirovaného filmem *Goodfellas* od Martina Scorseseho, který zároveň částečně navrhl herní design a mechaniky. Hra, zasazená do fiktivního města Lost Heaven 30. let, kombinovala silný narativ s otevřeným světem, což si vyžádalo dvouletý vývoj nového enginu LS3D (původní engine z *Hidden & Dangerous* nestačil). Realistické animace zajistila technologie motion capture, při níž autoři nasníмали skutečné pohyby, čímž posílili autentičnost. *Mafia* si získala vysoká hodnocení díky strhujícímu

příběhu taxikáře Tommyho Angela zapleteného s podsvětím a inovativní volnosti pohybu městem, což podpořilo hráčskou imerzi. Prodeje přesáhly 2 miliony kusů, čímž hra předčila tehdejší české tituly. Herní přebal, navržený Danielem Vávrou, vyniká postprodukční prací s fotografiemi – postava gangstera s Thompsonem v ruce a s městskou siluetou v pozadí – to celé v červené, černé a bílé paletě, přímo odkazující na plakát filmu *The Godfather* od Francise Forda Coppoly. Tato stylizace nejen evokovala gangsterskou estetiku, ale i zdůrazňovala kinematografickou ambici hry, čímž se přebal stal rozpoznatelným symbolem a efektivním nástrojem mezinárodního marketingu, který pomohl titulu vyniknout na globálním trhu. V roce 2004 byla hra portována na konzolové systémy.<sup>149</sup>

Po úspěchu akčních titulů se na české herní scéně prosadila i tvorba adventur, jejímž předním zástupcem se stalo studio Future Games, založené v roce 1999 v Praze Pavlem Čížkem a Martinem Malíkem. Prvním herním úspěchem byla first-person adventura *Posel bohů* (1998), které se prodalo téměř pět tisíc kusů. V roce 2003 pak studio vydalo svůj nejznámější titul *Posel smrti* (v zahraničí *The Black Mirror*). Vývoj hry začal v malém pětičlenném týmu – Unknown Identity – kolem roku 2001 pod vedením designéra a scenáristy Jakuba Pokorného, jehož příběh o šlechtici Samuelu Gordonovi, který se vrací na rodinné panství Black Mirror, vycházel z klasických hororových motivů inspirovaných díly jako *Pád domu Usherů* od Edgara Allana Poea. Tato point-and-click adventura se opírala o tradiční žánrové mechanismy – řešení hádanek a průzkum prostředí – a navíc přinesla temnou, gotickou atmosféru podpořenou detailními 2D pozadími a předrenderovanými lokacemi, které kontrastovaly s jednoduššími animacemi postav. Na rozdíl od tehdejších českých her využila profesionální dabing v angličtině pro mezinárodní trh, což zvýšilo její přitažlivost. V Česku se o dabing postarali Michal Dlouhý, Radoslav Brzobohatý, Květa Fialová nebo Vladimír Čech. Herní přebal, navržený pro distribuci přes německého vydavatele dtp Entertainment, vynikal temnou stylizací – dominovala mu silueta ponurého zámku Black Mirror proti mlhavému, šedo zelenému pozadí, doplněná drobnou postavou Samuela v plášti v popředí, což evokovalo mysteriózní a hororovou estetiku hry. Paleta tlumených barev a gotický font titulu odkazovaly na literární předlohy a pomohly titulu vyniknout mezi adventurami. Společnost dtp Entertainment následně projevila zájem o případné pokračování, které čeští tvůrci odmítli, a tak jí nakonec prodali práva na značku *Black Mirror* (tak vycházel *Posel smrti* v zahraniční produkci). V té době už studio pracovalo na projektu s názvem

---

<sup>149</sup> *Mafia* byla portována na PlayStation 2 a Xbox. Původní verze byla vyvíjena a optimalizována výhradně pro provoz na PC. Jednorázový způsob nahrávání herního prostředí do paměti a jeho velký rozsah způsobily, že při portování hry pro konzole bylo nutné provést řadu radikálních řezů, aby se dosáhlo plynulého chodu na konzolích s nižším výpočetním výkonem. Studio Illusion Softworks nebylo do portování hry zapojeno. Mnoho funkcí PC verze je v konzolové verzi odstraněno nebo redukováno (zalidnění města, policejní hlídky v okolí města, jízdní model, dohlednost, kvalita textur a modelů atd.).

*Ni.Bi.Ru*, což byl v podstatě remake jejich první adventury *Posel bohů* s cílem vydat hru primárně v zahraničí – roce 2005 hra vychází nejprve ve Francii, Rusku a až pak přichází na český trh. Kromě vylepšené grafické stránky, která prolíná pestré 2D pozadí s 3D interaktivními věcmi a postavami, přináší i vylepšený příběh, který je sice v jádru podobný, ale jako takový přináší a odkrývá mnoho nových situací a dějových zvrátů, které si hráči v originálním díle nemohli dopřát. Stylistická výpravnost celé hry byla vizuálně inspirována filmy s Indiana Jonesem, ale také sci-fi konspiračním filmem *Men in Black* (1997) od Barryho Sonnenfelda. Studio se po komplikacích s tvůrčí skupinou Unknown Identity následně samo pouští do dalšího projektu – *Reprobates* (2007) – pro západní trh *Next Life*. Jde o adventuru s nádechem tajemna, která sází jednak na originální a zajímavý příběh, jednak na netradiční 3D renderované obrazové zpracování. Atmosféricky připomíná seriál *Lost* (2004–2010), ale herní komunita neocenila herní mechaniky, nevyrovnanou narativní složku a prázdné rozhovory mezi postavami. Přebal vizuálně pracuje s narativní myšlenkou hry, kde se hráč octne v kůži Adama Raichla, který má při cestě z Prahy do Karlových Varů těžkou autonehodu. Ta nekončí smrtí, ale probuzením na neznámém ostrově uprostřed ničeho. Hrdina neví, zda je to sen, halucinace či posmrtný život, a je jen na hráči, aby na odpověď přišel. Na černém přebale, který má vertikální kompozici, vidíme jen nejasnou postavu vystupující ze světla. Typografie v sans-serif výrazném řezu je zde ale matoucím prvkem, protože evokuje více žánr sci-fi než mystično. *Tale of A Hero* (2008) byl další projekt Future Games, klasická verze point-and-click adventury z pohádkového prostředí, která svým vizuálním i herním ztvárněním připomíná herní tituly *The Legend of Kyrandia* (1992–1994) od Westwood Studios nebo *King's Quest* (1984–2016) od Sierra Entertainment, ale asi nejvíce dle narativní výstavby hry připomíná adventuru z devadesátek *Dragonsphere* (1994) od MPS Labs. Hra si nevedla na trhu nijak výrazně a působila nízkonákladovým dojmem. Prázdný a poměrně jednoduchý scénář, nelibivé postavy i špatně technicky zpracovaný dabing se podepsaly na její výrazně kritické hráčské percepci. Přebal navíc pracuje s technikou renderingu, ale bez výraznějších prvků nebo figur působí prázdně a v podstatě vůbec nereflektuje příběh nebo jeho atmosféru. Posledním titulem, který byl pro Future Games velkou snahou o navrácení slávy adventur, byl *Alter Ego* (2010). Ten, bohužel, skončil z celé jejich série adventur jako nejslabší kousek. Hra je postavená na enginu AGDS4, který pro studio vyvinulo Unknown Identity pro titul *Posel bohů*. Grafická stránka na první pohled zaujme mnoha nádherně nakreslenými lokacemi, díky nim se dá přimhouřit i oko nad mizernými animacemi postav (3D modely se klasicky pohybují ve 2D prostředích). Přimhouřit oko už ovšem nelze u minimálního využití hudební složky. Ticho, které doprovází velkou část herního prostředí, není děsivé (jak možná autoři zamýšleli) a občasný zvuk atmosféru ve hře skutečně nevytvoří. Hra byla opatřena anglickým dabingem. I když se jedná o českou hru, nebyla nikdy v české distribuci.

České studio ALTAR Interactive, založené již v roce 1997 Radimem Krivánkem, Vladimírem Chvátilem a Martinem Klímou, vydalo v říjnu 2003 strategickou hru *UFO: Aftermath*, první díl trilogie (*Aftermath*, *Aftershock* 2005, *Afterlight* 2007), která navázala na legendární sérii *X-COM*.<sup>150</sup> Tento titul, distribuovaný společností Cenega pro Windows, představuje klíčový počín rané české herní scény, jehož vývoj započal po převzetí nedokončeného projektu *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge* od britského studia Mythos Games, který ALTAR přepracoval do originálního postapokalyptického kontextu. Hra vyšla na CD-ROM s označením PEGI 12+ a byla zaměřena na PC hráče, odrážející tehdejší dominance této platformy v Česku. *Původní příběh UFO: Aftermath* se odehrává v roce 2004, kdy mimozemská invaze devastuje Zemi a šíří biomasu – organickou hmotu, která ničí lidské osady a mění přeživší na groteskní mutanty. Hráč přebírá roli velitele Rady Země, globální organizace založené přeživšími, která bojuje proti mimozemským silám a jejich spojeneckým formacím. Příběh kombinuje sci-fi horor s taktickým přístupem, kdy hráč musí nejen řešit strategické výzvy, jako je správa základen, výzkum technologií a kontrola teritoria, ale i taktické mise, během kterých ovládá malé týmy vojáků v reálném čase s možností pauzy. Hratelnost navazuje na *X-COM*, ale zjednodušuje některé aspekty – například odstraní nábor civilistů a zaměřuje se na elitní jednotky, jejichž atributy (síla, obratnost, inteligence) lze vylepšovat prostřednictvím RPG prvků. Hra nabízí otevřený svět rozdělený do sektorů, kde hráč může prozkoumávat zničená města, lesy nebo vojenské základny, přičemž balistika, pohyb a AI vojáků reflektují snahu o realismus, i když někteří kritici označili umělou inteligenci za předvídatelnou a animace za technicky omezené. Vizuálně hra využívá izometrický 3D pohled, což bylo v roce 2003 moderním přístupem k žánru, s detailními texturami prostředí a modely postav, inspirovanými sci-fi estetikou 90. let. Engine, původně využitý v *The Dreamland Chronicles*, byl přepracován tak, aby zvládl komplexní mise a dynamické prostředí, avšak grafické zpracování bylo podle tehdejších standardů (srovnání s *Half-Life 2* nebo *Call of Duty*) považováno za průměrné, s omezenou animací postav a občasnými technickými chybami. Herní přebal kombinuje futuristickou estetiku s dramatickým tónem. Dominuje mu logo „UFO“ v zlatě-hnědé barvě s listem symbolizujícím biomasu, které je umístěno uprostřed na pozadí mlhavé, zničené krajiny v šedo-zeleno-červené paletě, evokující mimozemskou invazi a postapokalyptickou atmosféru. Design odráží inspiraci sérií *X-COM* a zároveň cílí na fanoušky strategických her, ačkoliv provedení přebalu nebylo tak extravagantní jako přebaly mainstreamových akčních titulů, jedná se o koherentní ztvárnění hry a její atmosféry. Hra *UFO:*

---

<sup>150</sup> *Série X-COM je považována za jeden z největších průlomů žánru strategických her 90. let. Její inovativní přístup, kombinace hluboké strategie s napínavými boji a ikonická sci-fi atmosféra z ní udělaly kultovní titul. Sérii později rozšířily další hry jako X-COM: Terror from the Deep (1995), X-COM: Apocalypse (1997) a X-COM: Interceptor (1998), i když kvalita těchto pokračování byla různá a některá z nich nebyla tak úspěšná jako první díl. Byla vyvinuta britským studiem Mythos Games a vydána společností MicroProse.*

*Aftermath* získala smíšené recenze<sup>151</sup>, ale pokryla své náklady a položila základ pro pokračování trilogie, čímž přispěla k reputaci ALTARu na domácí i mezinárodní scéně.

Další ukázkou kvality českých her se stal titul *Vietcong*. Taktická střílečka z pohledu první osoby (FPS), vydaná v roce 2003<sup>152</sup>, později rozšířená o rozšíření *Vietcong: Fist Alpha* (2004) a konzolové verze pod názvem *Vietcong: Purple Haze* pro PlayStation 2 a Xbox. Hra, zasazená do období vietnamské války v roce 1967, sleduje příběh seržanta Stevea R. Hawkinse, příslušníka amerických speciálních sil (*Green Berets*), který plní různé mise proti Vietkongu a severovietnamské armádě v prostředí džungle Jižního Vietnamu. Hratelnost klade důraz na realistické prvky, jako je taktický přístup k boji, využití krytí a autentické zbraně z dané éry (např. M16, AK-47), doplněné o možnost vedení malého týmu specialistů. Za vývojem hry stálo české studio Pterodon ve spolupráci s Illusion Softworks (dnes známé jako 2K Czech), zatímco vydavatelem byla společnost Gathering of Developers. Pterodon se sice před *Vietcongem* specializoval především na letecké simulátory (*Flying Heroes*) ale spolupráce s Illusion Softworks umožnila přechod k ambicióznějšímu projektu. Na trhu se *Vietcong* etabloval jako výrazný počín v žánru FPS, ačkoli jeho komerční úspěch byl rozporuplný.<sup>153</sup> Kritiky byl přijat smíšeně – server Metacritic uvádí průměrné hodnocení, přesto si hra získala kultovní status.<sup>154</sup> V Česku bývá označována za třetí nejlepší hru. Úspěch na domácím trhu lze přičíst patriotickému sentimentu i originalitě titulu v době dominance druhoválečných stříleček. Původnímu obalu pro PC verzi (2003) dominuje realistická ilustrace – scéna džungle s vojákem v bojové pozici, což okamžitě evokuje prostředí vietnamské války. Tmavě zelená paleta barev, doplněná o kontrastní červené a bílé prvky (název hry a loga), podtrhuje atmosféru nebezpečí a napětí. Na přední straně přebalu je znázorněn americký voják s puškou M16, čímž hra jasně cílí na fanoušky military žánru a zdůrazňuje svůj realistický přístup. Kompozice je dynamická – voják je zachycen v pohybu, což naznačuje akci a taktickou povahu hratelnosti. Zadní strana přebalu pak obsahuje screenshoty z hraní a stručné popisy funkcí (např. „20 dramatických misí“, „realistické zbraně“), které mají potenciálního hráče přesvědčit o hloubce zážitku.

---

<sup>151</sup> IGN udělilo 7,5/10 za inovativní kombinaci reálného času s pauzou, zatímco GameSpot dal 6,4/10 a kritizoval zjednodušení oproti sérii X-COM a technické nedostatky. Hra si našla své publikum mezi strategickými hráči, zejména v Česku a Evropě, a komerčně se prodalo přibližně 100–150 tisíc kusů, což bylo podle Studie o sociálně ekonomickém potenciálu kulturních a kreativních průmyslů v České republice solidní číslo pro český titul.

<sup>152</sup> Určena pro platformu Microsoft Windows.

<sup>153</sup> V Německu se stal nejprodávanější počítačovou hrou za duben 2003 a celosvětově překročil milion prodaných kopií (k listopadu 2007), avšak ve Velké Británii dosáhl pouze 20 000 prodaných kusů za první polovinu roku 2003.

<sup>154</sup> *Vietcong: Prožijte pravé peklo*. iDNES.cz [online] 29. března 2003. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/hry/recenze/vietcong-prozijte-prave-peklo.A030329\\_vietcong\\_bw](https://www.idnes.cz/hry/recenze/vietcong-prozijte-prave-peklo.A030329_vietcong_bw) [cit. 2025-04-24].

Rozšíření *Vietcong: Fist Alpha* a pozdější *Purple Haze* přinesla drobná vylepšení designu. *Fist Alpha* si zachovalo původní estetiku s drobnými úpravami (např. jiný úhel pohledu na vojáka), zatímco *Purple Haze* pro konzole přidalo výraznější stylizaci – fialový odstín v názvu a silnější kontrast barev, což odpovídalo trendu konzolových her začátku 21. století zaměřených na širší publikum. Přestože přebal nebyl nijak revoluční, efektivně komunikoval klíčová lákadla hry: autenticitu, akci a exotické prostředí. V kontextu českého herního průmyslu představuje přebal *Vietcongu* jeden z prvních pokusů o profesionální vizuální prezentaci na mezinárodní úrovni, i když v porovnání s tehdejšími AAA tituly (např. *Call of Duty*) působil spíše konzervativně.

Studio Illusions Softworks začalo prakticky ihned pracovat na dalším pokračování hry *Mafia*, ale potýkalo se s mnoha problémy. Původně chtělo novou hru vystavět na enginu Renderware, ve kterém vzniklo například *GTA: San Andreas*, ale před vydáním nové verze engine odkoupilo Electronics Arts a práva se už nepodařilo získat. Vývojáři poté uvažovali o Unreal Engine, nakonec ale začali raději vyvíjet vlastní. Do toho všeho ještě vstoupila nová generace konzolových systémů – Playstation 3 a Xbox 360. A tak byla celá hra v podstatě zase jen na papíře, až do roku 2006 nebylo ani možné zkoušet prototypy. V roce 2007 se Illusions Softworks dostalo pod značku Take-Two a o rok později noví majitelé studio přejmenovali na 2K Czech. Další nepříjemností bylo, že když se začal PlayStation 3 prodávat, vývojáři opravdu zjistili, že konzole hru nezvládá a bylo nutné udělat řadu úprav. Celé studio nakonec pod kontrolou Take-Two změnilo vedení, změnila se i organizace tvorby celého projektu. Do studia bylo posláno velké množství externistů ze zahraničí, kteří měli pomoci uspíšit vydání hry. Ještě tentýž rok bylo připraveno první hratelné demo.<sup>155</sup> V roce 2009 firmu opustil po ukončení veškerých svých prací na *Mafia II* hlavní designér Daniel Vávra. O rok později, po vydání *Mafia II*, studio opustil i jeho zakladatel a dlouhodobý ředitel Petr Vochozka, který následně založil Icarus Games. V roce 2014 pak bylo oznámeno uzavření pražské pobočky 2K Czech.

Vývoj herního průmyslu se neodrazil pouze v technologických inovacích a narativní propracovanosti herních titulů, ale zásadně ovlivnil i jejich vizuální prezentaci, především v oblasti herních přebalů. Ty v průběhu let postupně přestaly být pouze informačním prvkem a začaly plnit klíčovou marketingovou a estetickou funkci, která měla za cíl oslovit potenciální hráče a vyvolat v nich zájem o konkrétní titul ještě před samotným herním zážitkem. Tento posun je patrný zejména u českých her z přelomu milénia, kdy se lokální herní trh

---

<sup>155</sup> Když se v průběhu roku 2009 změny ve studiu ustálily, bylo vydání stanoveno na rok 2010. Hra byla redukována o mnohé mechanismy – reputace ve městě, zbraně na blízko, zbrojní licence (díky které by policie hráče nestíhala za držení zbraně na veřejnosti) – i o mimopříběhové aktivity jako chrtí závody, nakupování věcí do domu, používání hromadné dopravy nebo nájem osobního doprovodu. Úpravou neprošel jen herní mechanismus, ale také samotný příběh, ze kterého bylo vyřazeno značné množství lokací a příběhových linek.

profesionalizoval a začal se inspirovat zahraničními vzory v oblasti vizuálního designu. Příkladem těchto tendencí jsou například point-and-click adventury *Polda 2* (1999) a *Polda 3* (2000) od studia Zima Software. Tyto tituly nejen upevnily pozici žánru v českém prostředí, ale jejich přebaly zároveň demonstrovaly proměnu vizuální komunikace herního průmyslu. Byly koncipovány s důrazem na karikaturizovanou kresbu a výrazné barevné schéma, které odpovídalo komediálně laděnému obsahu hry. Výrazná stylizace protagonistů a důraz na ikonografické prvky (např. detektivní atributy hlavní postavy) zajistily snadnou rozpoznatelnost hry v konkurenčním prostředí. Podobný trend lze pozorovat i u hry *Horké léto 2* (1999), v tomto případě byl distributorem k tvorbě přebalu přizván profesionální ilustrátor Jan Štěpánek, jehož kreslený styl se stal vizuální dominantou titulu a pomohl mu vytvořit specifickou estetickou identitu, odlišnou od jiných her daného období.

Po roce 2003 se po řadě celosvětových komerčních herních úspěchů zdálo, že vývoj her v České republice čeká obrovská budoucnost. V zemi se etablovalo již několik plně profesionálních studií, některá navíc o několika aktivních developerských týmech. Když k tomu připočteme ještě amatérská uskupení, která byla podporována soutěžemi, jako například Becherovka Game, vypadala situace v republice pozitivně. Důkazem je například tým Hammerware, který prorazil právě prostřednictvím soutěže Becherovka Game, konkrétně hrou *Aquadelic* (2005). Ta později vyšla i ve své komerční verzi a studio Hammerware se i nadále věnovalo hernímu vývoji. Spolu s rozšířením vývojářské scény ale přicházejí také problémy. V kvantitě se o to více projevila nezkušenost, a přestože se od roku 2004 vývoj her oproti předchozímu období více profesionalizoval, zahraniční úspěchy se už v takové míře nedostavily.

Ještě v roce 2003 stačila vyjít strategie *Korea: Forgotten Conflict*, kterou měl na svědomí tým Plastic Reality Technologies, tvůrci úspěšné logické hry *Loco-Commotion*. *Korea* byla už ale o poznání ambicióznější než zmíněný debut. Námět Korejské války byl v hrách poněkud netradiční a rovněž po technické stránce šlo o jednu z nejlépe vypadajících her v daném žánru. Své hráče si však nakonec *Korea* nenašla. Studio pak stihlo dokončit ještě akční hru *El Matador* (2006), i ta ovšem komerčně u hráčů propadla a lidé z Plastic Reality se v roce 2006 rozutekli do ostatních českých studií (především do Illusion Softworks). Podobný osud potkal řadu dalších českých týmů, jejichž ambiciózní projekty se nestřetly se zájmem hráčů, případně s celkovou herní realitou. Rok 2004 tak znamenal například faktický konec pro Zima Software, firmu, která se od produkování *Poldy* posunula k hororové akci *Bloodline*. Hra spadá do žánru akčních her s prvky adventury a survival hororu. Projekt byl původně koncipován pod názvem *Death Tracer* jako kyberpunková akce. V roce 2001 došlo k zásadní revizi konceptu, přejmenování na *Bloodline* a rozšíření vývojářského týmu, včetně přijetí scenáristy Jozepha Németa. Přestože tento krok přispěl k

systemizaci do té doby chaotického vývojového procesu, hra se potýkala s řadou komplikací, včetně opakovaného odkladu vydání. Původně plánovaný termín uvedení v roce 2002 nebyl dodržen a hra vyšla až v lednu 2005 (pro novináře již v prosinci 2004). Kritici však upozorňovali na její předčasné vydání bez adekvátního beta testování, což vedlo k řadě technických problémů. Pokus o jejich odstranění prostřednictvím opravného patche zůstal nedokončen, přičemž dostupná verze opravy jen minimálně řešila existující chyby. Přijetí hry bylo i proto spíše negativní. Mezi pozitivně hodnocené aspekty patřila dabingová stránka (zejména výkon Zdeňka Mahdala v roli hlavního hrdiny), hudební doprovod, grafické zpracování a příběhové prvky. Kritika se však zaměřovala na vysoké hardwarové nároky neodpovídající technologické optimalizaci, extrémně dlouhé načítací časy, problematickou hratelnost (nejasný herní postup, špatně vyvážené souborové mechaniky s neefektivním rozlišením zásahových zón, respawn nepřátel) a technické nedostatky, včetně častého zapadnutí postavy za textury. Zima sice ještě o rok později zvládl vydat v pořadí již pátý díl *Poldy*, lokální satira se ale vyčerpala a předznamenala definitivní konec této české firmy.

V roce 1998 vzniklo studio Black Element<sup>156</sup>. Už v té době firma začala pracovat na enginu do hry *Shade: Wrath of Angels (Hněv Andělů)* (2004). Titul *Shade* si drží pomyslné prvenství jako nejdéle vyvíjená česká hra (hra *Phonopolis* od studia Amanita se vyvíjí od roku 2016 a její plánované vydání je v roce 2026). Původně se hra měla jmenovat *Nefandus* a mělo jít o isometrickou střílečku podobnou hře *Diablo*. Hra nakonec skončila jako 3D akční adventura z pohledu třetí osoby. Přebal hry zobrazuje temnou a dramatickou atmosféru, která je poměrně často užívána pro akční hry s prvky fantasy a hororu. Na přebalu je vyobrazen silný kontrast mezi dvěma hlavními postavami – v popředí je hlavní hrdina se zkříženýma rukama. Právě toto strnulé gesto působí pasivně (v pozdější edici přebalu postava míří se střelnou zbraní). V pozadí se nachází gigantická, démonická bytost s rohy a temnou, zlověstnou siluetou. Barevná paleta je typická pro hry, které spojují realitu a fantastické elementy, což je v tomto případě ještě podtrženo dramatickým osvětlením. Vizuální předlohu démona vytvořil jako metrovou sochu umělec Adolf Lachman, ta se potom scanováním přenesla přímo do samotné hry.<sup>157</sup> Celkově ale vše působí staticky, a tím pádem nedochází k angažovanosti samotného děje ani hráče. Dalším titulem, na kterém se podepsaly omezené možnosti vývoje, je pravděpodobně i *Legenda: Poselství trůnu 2* (2003), kterou vyvinulo studio Fenix Team a vydala společnost DXT ComputerS. Jde o realtimovou strategii s prvky RPG, která navázala na freewareovou tahovou strategii *Poselství trůnu* z počátku 2000. Vývoj započal v roce 2000 jako freeware projekt s kombinací tahové a realtimové strategie, avšak

---

<sup>156</sup> Studio se v roce 2010 sloučilo s Bohemia Interactive.

<sup>157</sup> Jan Zámečník: Portfolio. *JabbaVoid* [Online] Dostupné z: <http://jabba.void.cz/portfolio/>. [cit. 2025-02-10].

v roce 2002 došlo ke změně konceptu na plně reálnou strategii. Původní termín vydání, plánovaný na únor 2003, spojený s premiérou filmu *Pán prstenů: Dvě věže*, byl kvůli technickým problémům posunut na konec roku, hra nakonec vyšla 1. prosince 2003 pro PC. *Legenda* představuje jeden z prvních pokusů české scény o komerční reálnou strategii s fantasy motivy, inspirovanou díly J. R. R. Tolkiena (*Pán prstenů*) a Andrzeje Sapkowského (*Zaklínač*). Vizuálně je hra postavena na 2D grafice s 3D prvky (3D herní povrch s výškovými rozdíly), což bylo v roce 2003 pro reálnou strategii, kde dominovala plně 3D grafika (např. *Warcraft III*), neobvyklé. Tento přístup byl zvolen kvůli technickým omezením Fenix Teamu, ale přinesl jedinečný estetický kontrast – detailní 2D sprite postav a budov na 3D terénu, inspirovaném fantasy světy *Pána prstenů*. Animace a grafika byly podle kritiků ve srovnání se zahraničními tituly příliš jednoduché, což vyplývalo z nízkého rozpočtu studia. Hra však obsahuje kompletní český dabing a původní hudbu, jež podtrhly epickou atmosféru a přispěly k ponoření hráče do fantasy světa. Estetické ztvárnění přebalu je silně ovlivněno fantasy žánrem, s důrazem na dramatickou, epickou a mytickou atmosféru. Temné barvy (černá, fialová, šedá) kontrastují s žhnoucími červenými a zlatými akcenty, čímž vytváří pocit napětí a velkoleposti, typický pro příběhy o válkách a magii. 3D renderování postav, i když technicky omezené, dodává hře moderní vzhled, zatímco gotické prvky (font, rámečky) podtrhují starobylost a tradici fantasy světa. Přebal odráží inspiraci filmovou adaptací *Pána prstenů* (2001–2003, r. Peter Jackson), zejména v použití ohně, dračího motivu a epické kompozice. Právě technické nedokonalosti a umělost renderovaných tváří bez emoce však na přebalu působí strnule. Kombinace efektů a stylů tak jen podtrhává vizuální chaos.

Na trhu v tomto období působila i menší herní studia – například 7FX Ltd., Rake in Grass, PRT, Mindware Studios a PeToM Software. Ta často experimentovala s žánrovými hrami nebo uměleckými stylizacemi.

7FX Ltd. bylo založeno v roce 2001 jako dceřiná společnost české ICT firmy I.C.C.C. Studio se soustředilo primárně na akční tituly a v roce 2002 vydalo titul *Team Factor* – bojový simulátor, který však nesplnil hráčská očekávání. Následovaly menší projekty jako trenažér *Rapid Gunner* a také nikdy nedokončený *Wasteland Heroes*. Studio se nakonec v roce 2006 po neúspěchu simulátoru *Loco Mania* rozpadlo.

Studio Rake in Grass, založené v roce 2000, se zaměřilo na různé platformy a menší hry. Mezi jeho nejznámější tituly patří *Jets 'n' Guns*, *Larva Mortus* a *Rampage Knights*.

Mindware Studios, založené v roce 2001 Karlem Papíkem, začalo s MMORPG/FPS hybridem *Mindhack*, největší úspěch ale zaznamenalo s titulem *Cold War*, využívajícím upravený engine z původního projektu. Studio později pracovalo na hře *Voodoo Night*, která se však nikdy nedočkala vydání.

V nezávislém vývoji vynikla Amanita Design, pražské studio Jakuba Dvorského, které v roce 2005 uvedlo *Samorost 2*, pokračování surreální adventury z roku 2003. Hra, distribuovaná převážně digitálně, zaujala minimalistickým designem a ručně kreslenou grafikou. Skutečný průlom přišel v roce 2009 s hrou *Machinarium*, logickou adventurou o robotovi zachraňujícím svou přítelkyni ve stylizovaném mechanickém světě. Její přebal – melancholická ilustrace hlavní postavy na pozadí industriálního města – dokonale vystihl poetickou atmosféru hry a přispěl k jejímu mezinárodnímu úspěchu, včetně ocenění jako Excellence in Visual Art na Independent Games Festival. Prodeje přesáhly milion kusů a hra se stala jedním z nejznámějších českých exportů. Dalším významným studiem bylo SCS Software, které v roce 2008 vydalo *Euro Truck Simulator*. Tento simulátor řízení kamionů s realistickou fyzikou a detailními evropskými trasami položil základ úspěšné série; jeho přebal s kamionem na dálnici cílil na specifické publikum a podpořil rostoucí popularitu žánru, později umocněnou titulem *Euro Truck Simulator 2* (2012), jenž prodal miliony kopií.

Dynamický vývoj v tomto období už měla i formující se mobilní herní scéna s firmami jako Geewa, Running Pillow nebo Craneballs, které se specializovaly na mobilní a online tituly.

V období 2005–2010 ale obecně dochází k útlumu domácí herní produkce, která tvoří jen malé procento celkového trhu. Z více než 1 500 herních titulů distribuovaných v Česku pocházelo od místních studií pouze kolem 30, tedy zhruba 2 % nabídky.<sup>158</sup> Tento pokles je důsledkem rostoucí konkurence zahraničních her a přesunu orientace větších českých studií na mezinárodní trh v době nástupu a nabývání významu digitální distribuce, zejména přes platformy jako Steam, i když fyzická distribuce stále převažuje. Nejrozšířenější platformou zůstává Windows PC, následovaný konzolemi PlayStation, Nintendo a Xbox, což odpovídá technologickému vývoji a preferencím tehdejšího publika. Přes tento útlum se však několik českých studií díky originálním a kvalitním titulům dokázalo prosadit. Bohemia Interactive, založené bratry Markem a Ondřejem Španělovými, vydalo v roce 2006 *ArmA: Armed Assault*, duchovního nástupce *Operation Flashpoint*. Tato realistická vojenská simulace s důrazem na taktickou hratelnost a otevřený svět si získala přízeň fanoušků žánru a její přebal – zachycující vojáky v bojové pohotovosti na pozadí drsné krajiny – efektivně komunikoval seriózní tón hry. V roce 2009 následovala *ArmA II*. Hra je zasazena

---

<sup>158</sup> FALTUS, Jaroslav. VIDEOHRY Studie o sociálně ekonomickém potenciálu kulturních a kreativních průmyslů v České republice. In: ŽÁKOVÁ, Eva, et al., ed. *Kulturní a kreativní průmysly v České republice*. Praha : Institut umění, 2011. ISBN 978-80-7008-009-2.

do fiktivní postsovětské země Černarus, kde hráči v otevřeném světě o rozloze 225 km<sup>2</sup> plní taktické mise jako pěšáci, piloti nebo velitelé, s důrazem na autenticitu vojenských operací. Hra využívá engine Real Virtuality 3, který umožnil detailní zpracování prostředí – od hustých lesů po městské oblasti – a realistickou balistiku, což vizuálně odlišilo titul od tehdejších akčních stříleček. *ArmA II* si získala mezinárodní uznání, zejména po vydání modu *DayZ* v roce 2012, který transformoval hru v survival zážitek a zvýšil její prodeje na přibližně 2 miliony kusů do roku 2013, čímž překonala většinu českých titulů své doby. Herní přebal, vydaný pro fyzickou distribuci přes IDEA Games a 505 Games, zachycuje osamělého vojáka s puškou na pozadí mlhavé černaruské krajiny v tlumené zeleno-hnědé paletě, což evokuje drsnost a vážnost simulace. Tento design kontrastoval s pestrobarevnými obaly mainstreamových her a cílil na fanoušky hardcore simulací, přičemž efektivně podpořil marketingovou identitu titulu na globálním trhu. *ArmA II* tak nejen upevnila reputaci Bohemia Interactive jako lídra v žánru, ale díky modderské komunitě a fyzickému balení položila základ pro další expanze série.

Herní distributoři tlačili herní studia do nových žánrů, které měly vzniknout crossoverem, aby za každou cenu vybočily ze zajetých kolejí. Hry začínaly postrádat konzistenci i nápaditost. Mezi většími projekty vynikla akční sci-fi střílečka *Alpha Prime* (2007) od Black Element, zasazená do prostředí asteroidní základny. Hra, vydaná americkým distributorem Meridian4, nabídla lineární příběh a střelbu v nízké gravitaci, avšak přes solidní grafiku a dabing od herců jako Dennis Lawson nezaznamenala výrazný komerční úspěch. Její přebal s ozbrojeným protagonistou v kosmickém prostředí jen parafrázoval bez výraznější invence žánrovou inspiraci americkými blockbustery. Centauri Production se pustilo do vývoje titulu adventury *Memento Mori* (2008). Hra byla inspirovaná sérií *Broken Sword* (1996–2013) od Charlese Cecila<sup>159</sup>, pracovala s dynamikou dvojice postav. Primárně vyšla v zahraničí, a to hned v několika jazykových mutacích – angličtině, španělštině, ruštině, němčině, francouzštině i italštině. Na český trh přichází až o devět měsíců později. *Memento Mori* připomíná více interaktivní film než hru. Na obrazovce není vidět žádné uživatelské rozhraní – HUB –, dynamická kamera se nebojí zabírat detaily obličejů ani využívat techniky obrazu v obraze, ale postavy jsou až nezvykle velké, strnulé a jedna příběhová animace střídá druhou. Navíc herní prostor neklade před hráče žádné výrazné překážky. Zajímavá je koncepce nelinearity v samotném vyprávění, což je pro žánr adventur netypické. Estetikou a atmosférou se tato hra přibližuje k filmu *The Da Vinci Code* (2006) od režiséra Rona Howarda, což se promítá i do samotného herního přebalu, ponořeného do rudého světla a s hlavami hrdinů. V roce 2009 se studio Centauri Production pokusilo o žánrový posun od adventur s titulem *Půl*

---

<sup>159</sup> Tvůrce hry *Memento Mori* oslovuje v roce 2011 Cecil ke spolupráci na pokračování *Broken Sword*, ti však v dané chvíli již pracují na pokračování *Memento Mori II*, které mělo vyjít pod německou značkou dtp Entertainment, studio ovšem v roce 2012 zkrachovalo.

*Kila Mletýho* (v zahraničí *Pound of Ground*). Tato akční střílečka z pohledu třetí osoby sleduje Johnnyho Majera v boji proti zombies ve fiktivním Snake City, kde unikátním prvkem bylo řízení vylepšitelného superauta. Hra sázela na charakteristický humor a nadsázku, avšak obdržela smíšené recenze kvůli repetitivní hratelnosti a technickým nedostatkům; její explicitní přebal s karikaturou Johnnyho v červeném autě, obklopeném krvácejícími zombies podtrhoval drsný tón, ale nedokázal přilákat zájem širšího publika. Ve stejném roce vydalo studio Cinemax hru *Inquisitor* (2009), temné RPG zasazené do středověkého světa plného inkvizice a démonů. Hra, inspirovaná klasickými tituly jako *Diablo* (1997), vynikla hlubokým příběhem a rekordním množstvím textu – přes 700 tisíc slov – což z ní udělalo jednu z nejrozsáhlejších českých her. Přebal, od ilustrátora Erika Codla, zachycuje inkvizitora v temné paletě barev se stylizovanými gotickými prvky, což zdůrazňovalo temnější atmosféru a přispělo k tomu, že se ze strany fanoušků hře dostalo uznání, i když komerční úspěch zaostal za očekávaními.

Tento stručný historický výzkum končí rokem 2010 jako koncem tzv. druhé vlny českého herního vývoje. Toto období se vyznačovalo jak nadprůměrným množstvím profesionálních her a velkým počtem nezávislých týmů, nebylo ovšem následováno odpovídajícími komerčními úspěchy. Rokem 2010 navíc vyústila již dávno existující spolupráce Bohemia Interactive Studia s menšími týmy jako Altar Games (přejmenování Altar Interactive), Black Element Software a Plastic Reality Technologies v akvizici. Všechny firmy, přestože papírově zůstaly zachovány, se sloučily pod značku BIS, čímž symbolicky završily restrukturalizaci české vývojářské scény.

S Bohemia Interactive také velmi úzce spolupracují tvůrci z Centauri Production, jež ale nadále zůstává nezávislou společností s vlastními zaměstnanci. Když k tomu všemu navíc připočteme již dřívější akvizici Illusion Softworks firmou Take-Two Interactive, ke které došlo již v roce 2007 (o rok později pak bylo studio IS přejmenováno na 2K Czech), je zřejmé, že český herní vývoj vstoupil na přelomu desetiletí skutečně do nové éry.

## 6.19 Kategorie her s fotografií na přebalu

Fotografie představuje klíčový prvek vizuální komunikace, jehož význam je v grafickém designu a marketingu nepopiratelný. Historicky se etablovala jako jeden z nejefektivnějších nástrojů pro zprostředkování vizuálních příběhů, které oslovují široké publikum a ovlivňují jeho vnímání.<sup>160</sup> V reklamě a propagaci umožňuje fotografie prezentovat produkty či služby v ideálním světle, čímž

---

<sup>160</sup> SONTAG, S. *O fotografii*. Praha: Odeon, 1977. s. 133–136. ISBN 978-80-207-1398-3.

zvyšuje jejich atraktivitu a podporuje spotřebitelský zájem. V kontextu herních přebalů nabývá tento prvek specifické role, neboť nejen informuje o obsahu hry, ale také evokuje její atmosféru, zprostředkovává narativní hloubku a posiluje emocionální vazbu mezi hráčem a herním světem.

Fotografie se od jiných vizuálních médií, jako jsou ilustrace či malby, odlišuje svou schopností zachytit realitu s vysokou mírou věrohodnosti. Sontag<sup>161</sup> zdůrazňuje, že fotografie není pouhým odrazem světa, ale aktivním interpretačním aktem, jenž kombinuje dokumentární přesnost s estetickou intencí. Tato dualita – realismus spojený s uměleckou manipulací – činí fotografii ideálním nástrojem pro marketingové strategie, kde je třeba vyvážit autenticitu a emocionální apel. Barthes<sup>162</sup> ve své analýze fotografie jako sémiotického systému rozlišuje denotativní (co obraz zjevně ukazuje) a konotativní (co obraz naznačuje) významy, což umožňuje fotografii nést hlubší kulturní a symbolické sdělení.

V reklamním designu, jak poznamenává Kracauer<sup>163</sup>, fotografie nejen informuje, ale také přitahuje pozornost a vyvolává emoce díky své schopnosti zachytit okamžik s detailní přesností. Tato symbióza mezi fotografickým uměním a marketingovými technikami je zřejmá v plakátové propagandě, kde vizuální obrazy slouží jako prostředek k okamžitému uchopení divákovy pozornosti.<sup>164</sup> V moderním pojetí je fotografie navíc chápána jako multimodální prvek, jehož význam je podmíněn nejen obsahem, ale i kompozicí, barevností a interakcí s dalšími prvky (např. typografií). Tato teoretická východiska poskytují rámec pro analýzu fotografie na herních přebalech, kde její specifika – realismus, emocionální náboj a narativní potenciál – hrají zásadní roli.

V kontextu herních přebalů nabývá fotografie výjimečného významu, neboť umožňuje realisticky zprostředkovat herní svět, jeho postavy a atmosféru, čímž posiluje marketingovou strategii a očekávání hráče směrem k realismu. Na rozdíl od ilustrací, které mohou být stylizované a abstraktní, fotografie (či fotorealistické rendery) přináší pocit bezprostřednosti a autenticity, což je zvláště efektivní u her s narativní hloubkou nebo realistickou estetikou. Níže analyzují tři konkrétní české přebaly, které ilustrují různé etapy ve využití fotografie jako dominantního estetického prvku.

### 6.19.1 Analýza herního přebalu hry *Tajemství Oslího ostrova*

---

<sup>161</sup> SONTAG, S. *O fotografii*. Praha: Odeon, 1977. s. 121 ISBN 978-80-207-1398-3.

<sup>162</sup> BARTHES, R. *Světlá komora: poznámka o fotografii*. Praha: Herrmann a synové, 1980. ISBN 978-80-238-6081-4.

<sup>163</sup> KRACAUER, S. *Theory of film: the redemption of physical reality*. Oxford: Oxford University Press, 1960. s. 277. ISBN 978-0-19-500219-0.

<sup>164</sup> MITCHELL, W. J. *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*. Cambridge, MA: MIT Press, 1992. ISBN 978-0-262-13286-2.

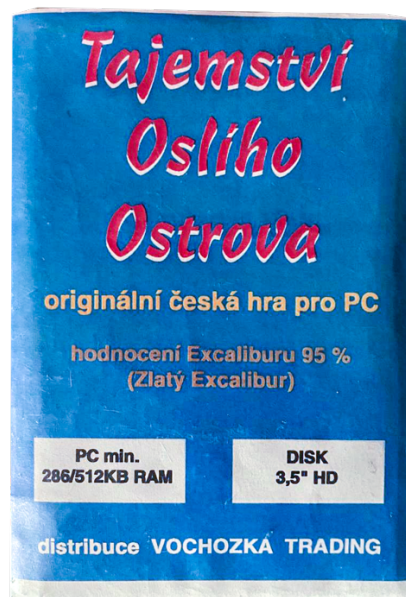
Hra *Tajemství Oslího ostrova* (často zkracována na TOO) je česká point-and-click adventura z roku 1994, která vznikla jako parodie na úspěšnou americkou sérii *Monkey Island* od studia Lucasfilm Games (později LucasArts).

Titul zaujímá v historii distribuce českých her specifické postavení. Ačkoliv přesné mapování vydavatelských aktivit z počátku 90. let zůstává kvůli neúplným záznamům obtížné, *Tajemství Oslího ostrova* je považováno za jeden z prvních domácích titulů, které se dočkaly distribuce v big box balení. Jeho unikátnost v tomto ohledu spočívá v tom, že toto fyzické vydání ve velkém balení pravděpodobně následovalo až po prokázání komerčního úspěchu hry, která byla původně šířena jednodušší cestou. Hra se tak zařadila po bok dalších raných titulů distribuovaných v big boxech, jako byly například hry *7 dní a 7 nocí* nebo *Mise Quadam*, jež tento formát balení na českém trhu pomáhaly etablovat.



Obr. 1 a 2 – Úvodní obrazovka a gameplay ze hry *Tajemství Oslího ostrova*

Za vznikem hry stojí studenti brněnského gymnázia Jaroslav Kolář a Petr Vlček, kteří založili vývojové studio Pterodon Software. Oba autoři se podíleli na všech aspektech vývoje – od grafiky a programování přes scénář až po animace – a jejich práci lze považovat za odvážný pokus o vytvoření hry srovnatelné s mezinárodními produkcemi navzdory omezeným prostředkům. Hra byla navržena a vyvinuta v letech 1992–1994 na školních počítačích v gymnáziu na Slovanském náměstí v Brně, protože ani jeden z autorů v té době nevlastnil domácí počítač. Kolář, zodpovědný za grafiku a příběh, a Vlček, zodpovědný za programování, využívali technologie inspirované ZX Spectrum a později MS. Původní záměr autorů nebyl komerční – chtěli si pouze osvojit mechanismy vývoje podobné těm, které použilo LucasArts pro *Monkey Island*, a vytvořit prototyp pro vlastní zábavu a učení. Hra byla uvedena na trh v červnu 1994 za cenu 240 korun a prodalo se jí přes 2 000 kusů, což ve srovnání s předchozími tituly *Vochozka Trading* představovalo značný úspěch.



Obr. 3 – Původní přebal TOO distribuovaný v sáčku

Původně byla hra distribuována v jednoduchém zataveném plastovém obalu/sáčku, krabicové vydání později ale přineslo vylepšený design, včetně fotografie „pirátské krajiny“. První distribuce byla omezena na textové informace, což odráží přechod od funkčního k ilustračnímu přístupu v herním designu 90. let.<sup>165</sup> Příběh hry *Tajemství Oslího ostrova* volně navazuje na *The Secret of Monkey Island*, přičemž paroduje jeho prvky a ignoruje kontinuitu *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. Hlavním hrdinou je Gajbraš Trípůd (parodie na originálního hrdinu Guybrusha Threepwooda), pirát-wannabe, který přežije ztroskotání své lodi v bouři a ocitne se na Oslím ostrově obydleném osly. Cílem hry je dostat Gajbraše z ostrova pomocí řešení logických hádanek, přičemž jej pronásleduje pirát LeGek<sup>166</sup> (parodie na LeChucka), jehož úkolem je Gajbraše zastavit. Děj je jednoduchý, založený na ironii, satíře a humoru, který čerpá z kulturních odkazů a parodování pirátských témat. Hra nabízí typickou point-and-click hratelnost, inspirovanou *Monkey Island*, s využitím jednoduchého rozhraní, kde hráč interaguje s prostředím pomocí myši. Obsahuje 25 lokací, které hráč prozkoumává, sbírá předměty a řeší logické úkoly. Přestože hra byla ve své době díky české lokalizaci přístupná, její hratelnost byla často kritizována za nízkou přívětivost, nelogické hádanky a potřebu častého opakovaného pokusu, což vedlo k frustraci hráčů. Grafické zpracování bylo ve srovnání s mezinárodními tituly té

---

<sup>165</sup> WHALEN, Z. a L. N. TAYLOR. *Playing the past: history and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008. s. 209. ISBN 978-0-8265-1600-8.

<sup>166</sup> Název postavy je referencí na ruskou pohádku od Arkadije Gajdara *Чук и Гек* (Čuk a Gek) z roku 1937.

doby podprůměrné a délka hraní (přibližně 3–4 hodiny) byla považována za krátkou. Navzdory těmto nedostatkům hra zůstává zajímavá pro svou historickou hodnotu a lokální původ. Při svém vydání v roce 1994 bylo *Tajemství Oslího ostrova* v českých periodikách jako *Excalibur* a *Score* nadhodnocováno, pravděpodobně kvůli svému domácímu původu a české lokalizaci, která byla v té době vzácností. *Hra překvapila české publikum „propracovanou hratelností“ a „vynikajícími, zcela originálními tématy“*, poznamenal recenzent pro *Excalibur* (1995). Dodnes je hra považována za významný moment české herní prehistorie, ačkoliv moderní recenze, jako například *Gamez.cz*, ji označily za „jednoduchou hru, která by v dnešní době měla být zapomenuta“. V roce 2000 byla hra zveřejněna jako freeware, což ji udrželo v povědomí české herní komunity, a v roce 2023 se kvůli zahraničnímu zájmu dočkala dokonce anglické lokalizace, čímž si získala novou generaci hráčů.

Hra byla vytvořena v nízkém rozlišení 320×200 pixelů, což odpovídalo technickým možnostem tehdejších domácích počítačů (PC s procesory 286/386, 512 KB RAM). Autoři použili k tvorbě hry vlastní engine – *Adventure Game Editor* (A.G.E.), který Vlček navrhl na základě analýzy zdrojových kódů ZX Spectrum her a inspirace SCUMM enginem od LucasArts. Grafika byla vytvořena pomocí jednoduchých nástrojů, často ručně kreslená v pixel artu, zatímco zvuky byly generovány přímo na počítačových reproduktorech. Hudba byla omezena pouze na úvodní titulky, což odráželo technická omezení i nedostatek prostředků. Vývoj trval přibližně dva roky (1992–1994), během nichž autoři experimentovali s logickými hádankami, parodickým humorem a interaktivním rozhraním, přičemž se inspirovali strukturou *Monkey Island*, ale přizpůsobili ji českému publiku a omezeným technologiím.



Obr. 4 a 5 – Přední i zadní část herního přebalu krabice TOO

Obrazová složka přebalu představuje primárního nositele významu, kombinuje denotativní (zjevný) a konotativní (naznačený) význam. Na černém přebalu dominuje fotografie „pirátského“ ostrova s vysokými, dramatickými horami, hustými zelenými lesy a oblohou s bílými mraky. Tento obraz ale jen vzdáleně evokuje dobrodružnou atmosféru hry, přičemž zobrazení přírody naznačuje spíše přírodní a horskou tematiku. Petr Vochozka v rozhovoru uvedl, že fotografii vybral v tiskárně z CD se stockovými fotografiemi spíše intuitivně než cíleně.<sup>167</sup> Neznal její původ, ale nejvíce mu připomínala opuštěný ostrov ze hry. V mém pátrání po původu fotografie jsem se zaměřila na tvar a velikost vrcholu. Hora na obrázku má široký, zaoblený tvar typický pro stratovulkán, a navíc je osamocená, což ji odlišuje od horských pásem, kde bychom v pozadí eventuálně viděli další vrcholy. Když jsem porovnála tento tvar s evropskými horami, jako jsou Vysoké Tatry nebo Alpy, zjistila jsem, že tamní vrcholy, například Gerlachovský štít nebo Mont Blanc, jsou ostřejší, členitější a součástí větších horských řetězců, což se s fotografií neshoduje. Dalším důležitým prvkem byly ledovce. Na fotografii jsou vidět rozsáhlé ledovce pokrývající velkou část vrcholu, což je také velmi specifické. Tento tvar, v kombinaci s ledovci, mě okamžitě přivedl k tomu, že se může pravděpodobně jednat o horu Mount Rainier, která je známá výrazným vulkanickým profilem.

Fotografie hory funguje na přebalu jako „dané“ (centrální motiv), přitahující pozornost recipienta a slibující imerzní zážitek, typický pro žánr dobrodružných

<sup>167</sup> VOCHOZKA, Petr, herní distributor a majitel Vochozka trading [ústní sdělení]. 12. březen 2025.

her. Tato vizuální kompozice může být částečně inspirována originální předlohou přebalu *The Secret of Monkey Island*, která sice na přebalu pracuje s ilustrací, ale také využívá dramatické přírodní scény k vytvoření atmosféry tajemna a dobrodružství. Tato asociace odráží i snahu zapojit se do tehdejšího trendu „pirátsky“ laděných počítačových her, přičemž záměrně či nezáměrně přejímají vizuální kodex žánru. Záměrná ironie ve volbě fotografie hor není na přebalu patrná; krajina spíše slouží k posílení marketingového záměru – oslovit hráče s jakousi vizuální představou. Název hry je umístěn nahoře v „ideální“ zóně, signalizující klíčovou identitu produktu, zatímco technické informace a logo „Vochozka Trading“ v dolní „reálné“ zóně poskytují praktické detaily. Tato hierarchie zajišťuje, že vizuální prvky jsou čitelné, efektivně komunikují s hráčem.

Na rozdíl od původního textového přebalu, který obsahuje pouze informace (název hry, technické specifikace, recenze) bez jakékoli ilustrace, krabicový distribuovaný přebal přidává výraznou obrazovou složku, čímž posiluje estetickou a marketingovou hodnotu produktu. Tento posun od textově orientovaného k vizuálně bohatšímu designu odráží rozvoj marketingových strategií v 90. letech, kdy herní přebaly začaly přecházet k ilustračnímu a reklamnímu přístupu.<sup>168</sup>

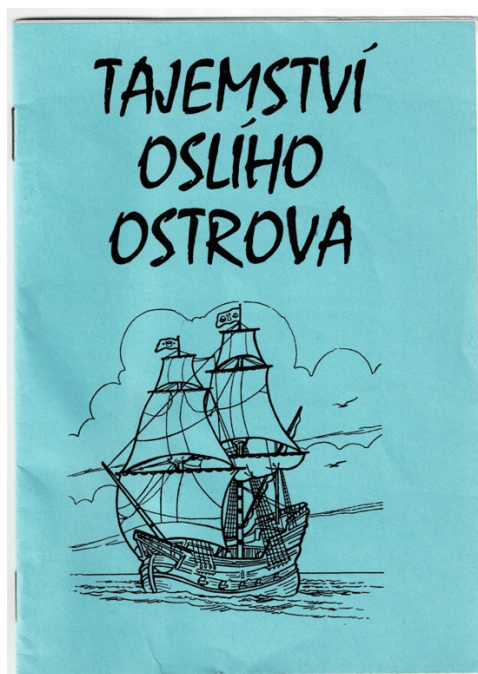
Typografie na tomto přebalu hraje klíčovou roli v zprostředkování identity hry. Název *Tajemství Oslího ostrova* je napsán velkými bílo-červenými písmeny s kontrastem vůči zelenomodré krajině a černému pozadí. U titulu je užití populárního skriptového písma Monotype Corsiva na první pohled nekonvenční. Bílá výplň s červeným lemováním je také volbou, která odpovídá experimentálním trendům v typografii, které započaly nástupem digitálních technologií do grafického designu (Poynor 1998). Monotype Corsiva je kurzívní písmo inspirované ranými italskými kurzívními písmeny, které připomíná styl populární Ludovico degli Arrighim v šestnáctém století. Jeho kapitálky mají výrazné ozdoby, které připomínají charakteristické zákruty, primárně určené pro použití jako počáteční písmena. Monotype Corsiva je zároveň typický font pro tehdejší možnosti operačního systému Windows, může navíc posilovat nostalgickou a přístupnou estetiku. Lze tedy jen předpokládat, že za výběrem tohoto písma stojí snaha o jakousi „pirátskou retro-stylizaci“ navazující na téma celého titulu a aluzi starých dokumentů a map psaných rukou. Sekundárním fontem je Arial Narrow, užitý v textu „Původní česká dobrodružná hra z pirátského prostředí“ a na červeném štítku „SUPER CENA“, který naznačuje, že hra je cenově dostupná, což může být lákadlo pro potenciální kupující. Obě tato písma byla volně dostupná pod operačním systémem Microsoft Windows a

---

<sup>168</sup> WHALEN, Z. a L. N. TAYLOR. *Playing the past: history and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008. s. 20–21. ISBN 978-0-8265-1600-8.

jejich užití odpovídá dobovým trendům na počátku devadesátých let a při nástupu informační technologie do grafického designu. Červená barva v lemu písma přitahuje pozornost. Výběr fontu odráží i technická omezení (nedostatek digitálních písem) a estetické preference dané doby.

Barevná paleta přebalu kombinuje kontrasty, které posilují vizuální dopad a narativní sdělení. Dominantní fotografie krajiny evokuje přírodní prostředí a vytváří kontrast s dramatickým černým pozadím, čímž posiluje napětí. Červená kontura názvu hry funguje jako vizuální akcent, čímž reaguje na tehdejší marketingové trendy, kde červená často signalizovala akční a dobrodružný obsah. Bílá nálepka s technickými informacemi (např. „Počítačová hra, PC verze, minimum: PC 286, 640 KB RAM, VGA, myš, 3.5" drive“) a logem „Vochozka & Trading“ zajišťuje čitelnost a praktickou orientaci.



*Obr. 6 – Manuál, který byl součástí krabice s hrou*

Komunikace hry prostřednictvím přebalu pracuje s principem motivů v dezinformační rovině. Přiložený návod s dvoustěžníkem na titulní straně (autorem je programátor hry Jaroslav Kolář) hráčům pomáhá obsah hry více rozvinout. Doplnkové materiály v kombinaci s herním přebalem mohou společně evokovat širší kulturní imaginárium dobrodružných příběhů na opuštěných ostrovech, například knih Julese Verna (*Dva roky prázdnin*, 1878) nebo populární TV adaptace z 60. let, které byly v české kultuře dobře známé. Tyto asociace, ačkoliv spekulativní, naznačují, že design mohl být ovlivněn generací autorů, kteří čerpali z tehdejšího kolektivního vědomí dobrodružných příběhů, případně z táborových her nebo jiných zdrojů, dnes již těžko dohledatelných. Rámování fotografie je ale

na tomto přebalu poněkud problematické, i když zjevně úmyslné. „Key art“ vizuálně připomíná více hory a přírodu než pustý ostrov. Samotná hora má pro hráče pravděpodobně vytvářet vizuální asociaci sopky, která se ve hře stává ústředním vizuálním motivem ostrova. Právě nekonkrétnost je v tomto případě klíčovým problémem, protože může vést k chybnému dekodování symbolu, a tedy i zmatení nepoučeného hráče.

### 6.19.2 Analýza herního přebalu hry *Posel bohů* (1998)

Adventura *Posel Bohů* (1998), vyvinutá primárně týmem Unknown Identity (konkrétně Zdeněkem Houbem, Pavlem a Michalem Pekárkovými) a distribuovaná českým studiem Future Games (dříve Space Interactive), představuje významný titul v kontextu české herní tvorby konce 90. let a je klasickým zástupcem žánru point-and-click adventur. Je zásadní odlišit tuto původní verzi od její pozdější kompletní předělávky *Ni.Bi.Ru: Posel bohů*, kterou v roce 2005 vydalo již přímo studio Future Games (jež mezitím vývojáře z Unknown Identity zaměstnalo) a která dosáhla i mezinárodní distribuce prostřednictvím kanadského distributora The Adventure Company. Původní *Posel Bohů* byl distribuován převážně lokálně, často prostřednictvím příloh herních časopisů nebo tehdejších prodejních sítí se softwarem, což bylo pro nezávislé české projekty té doby typické.

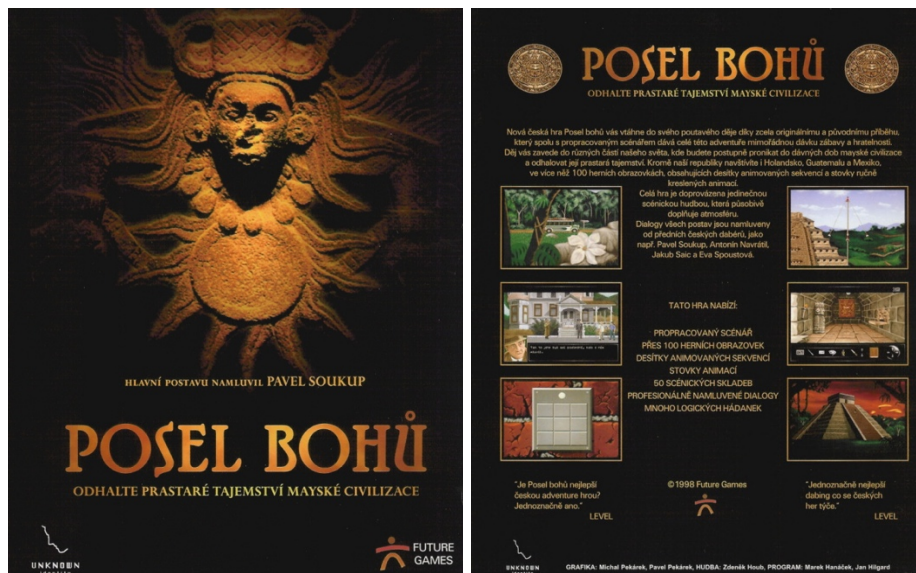
Hratelnost je založena na standardních mechanismech žánru adventury: průzkumu statických lokací pomocí myši, sběru a kombinování předmětů v inventáři, řešení logických hádanek a vedení dialogů s postavami. Grafické zpracování využívalo technologii VGA v rozlišení 320×200 – ručně kreslených 2D pozadí a postav ve stylu pixel artu od Michala a Pavla Pekárkových, což odpovídalo vizuálnímu standardu mnoha adventur dané éry. Silná stránka hry je rozhodně český dabing od Pavla Soukupa, Zdeňka Hesse, Antonína Navrátila, Jakuba Saice nebo Evy Spoustové.



## Obr. 7 – Gameplay Posel bohů

V příběhu hry se hráč ujímá role archeologického experta Stanislava Novotného, který se vydává po stopách ztraceného mayského tajemství. Jeho putování ho zavede na různá místa světa, včetně lokací v Mexiku, Guatemale, Holandsku a České republice, přičemž musí vyřešit řadu náročných logických úkolů.

I když je hra dnes považována za jeden z klenotů české adventurní tvorby 90. let, tak tehdejší recenze ji dost kritizovaly za slabou grafickou stránku, gramatické chyby v textech i v samotném kódu hry (*GameStar* 1999/01). Přesto má tento titul, na rozdíl od své pozdější, mezinárodně distribuované předělávky, nezastupitelný význam pro studium historie české herní scény a specifík lokálního trhu před nástupem globální digitální distribuce.



Obr. 8 a 9 – Přední i zadní část herního přebalu krabice

Přebalu *Posla bohů* vizuálně dominuje fotografie mayské sochy nebo reliéfu, který představuje božskou postavu s charakteristickými estetickými prvky mezoamerické kultury, jako jsou sluneční motivy, ozdoby a kamenná textura. Design reliéfu a styl postavy, zejména zmiňované sluneční motivy a detaily kolem obličeje, mohou naznačovat, že jde o vyobrazení aztéckého boha Slunce, Tonatiuha, který je často zobrazován s výraznými rysy a slunečními paprsky kolem těla. Tato fotografie vystupuje z temného – černého – pozadí, což vytváří dramatický kontrast a zdůrazňuje mystickou a dobrodružnou povahu hry. Tato část reprezentuje Ideál – abstraktní koncept, jádro záhady, příslib „prastarého tajemství“, možná i transcendentní nebo božský aspekt („Bohů“). Je to vizuální esence toho, co hra tematizuje na symbolické rovině. Spodní část (Real) obsahuje

konkrétní informace – název hry „*Posel bohů*“ v zlatavo-oranžovém ozdobném písmu, doplněný podtitulem „*Odhalte prastaré tajemství mayské civilizace*“ v menším, serifovém fontu. Níže je uveden název vývojářského studia Future Games a informace o hlavní postavě, již *namluvil Pavel Soukup*.

Kompozice přebalu je založena na třech klíčových aspektech: informační hodnotě, výraznosti a rámování. Mezi hlavním vizuálním prvkem (artefaktem) a pozadím nejsou žádné ostré dělicí linie (rámečky), což vytváří dojem jednotného, tajemného prostoru. Textové bloky (název, podtitul, loga) jsou od sebe i od hlavního obrazu jasně odděleny volným prostorem, fungují jako samostatné informační jednotky. Celek je pak rámován okrajem samotného přebalu. Centrální pozice mayského reliéfu přisuzuje tomuto prvku nejvyšší informační hodnotu, jelikož představuje hlavní téma hry – archeologické objevy a mayskou mytologii. Tato pozice zdůrazňuje dobrodružný a mystický charakter hry, což odpovídá jejímu žánru. Nejvýraznějšími prvky jsou socha a zlatavý název hry, jež kontrastují s tmavým pozadím, čímž upoutají pozornost potenciálních hráčů. Rámování je minimální, čímž se socha a text propojují do soudržného celku, což navozuje pocit continuity mezi vizuální a textovou složkou. Obraz má spíše nižší, až středně nízkou modalitu z hlediska zobrazení reality. Ačkoliv zobrazuje potenciálně reálný předmět (masku/reliéf), stylizace, dramatické a nereálné osvětlení a absence konkrétního kontextu mu dodávají spíše symbolický charakter. Nepůsobí jako dokumentární záznam, ale jako vizuální metafora tajemství. Barevná škála je omezená (tmavá + zlatá), detaily jsou přítomny, ale podřízeny celkovému efektu. Signalizuje spíše „starodávnou záhadu“ než „každodenní realitu“. Fotografie odkazuje na fantazijní a symbolický realismus. Detaily mayského reliéfu – textura kamene, sluneční motivy a ozdoby – přispívají k vysoké modalitě v rámci fantazijního zobrazení, ale stále se spíše než fotografického realismu drží stylizovaného, uměleckého přístupu. Použití tmavého pozadí a zlatavých tónů navozuje mystickou atmosféru a odkazuje na prastaré tajemství, které hra zkoumá. Tato estetika je koherentní s obsahem hry, který se zaměřuje na objevování mayské kultury a jejích mýtů, a zároveň reflektuje dobové preference výrazných, ale stále hravých vizuálních stylů. Přebal primárně využívá konceptuální proces, konkrétně symbolický. Artefakt nic aktivně nedělá (nejsou zde narativní vektory akce), ale *symbolizuje* nebo *reprezentuje* ústřední téma hry – mayské tajemství, bohy, skryté vědění, záhadu.

Typografie přebalu hraje klíčovou roli v posílení narativu hry. Název „*Posel bohů*“ je vytvořen klasickým, mírně zdobeným serifovým stylem, což evokuje starobylost, vznešenost i mystiku v koherenci tématu mayských božstev. Tento font kontrastuje s menším, čitelným podtitulem a informacemi o hlavní postavě a studiu, které jsou napsány v jednoduchém, funkčním, rovněž serifovém písmem. Tento kontrast velikostí zdůrazňuje rozdíl mezi hlavním tématem hry (mayská mytologie) a praktickými informacemi pro hráče, čímž usnadňuje orientaci.

Symbolicky přebalu dominuje fotografie reliéfu, která reprezentuje božskou moc, tajemství a kulturní dědictví. Tento obraz evokuje pocit obdivu a zvědavosti,

což odpovídá dobrodružné povaze hry. Socha symbolizuje statickou, kontemplativní výzvu k objevování a zkoumání, což je typické pro dobrodružné tituly, a navozuje pocit ponoření do historického a mytického světa. Vztah mezi obrazem (mayským reliéfem) a textem (názvem hry, podtitulem a dalšími informacemi) je navržen tak, aby posílil celkový narativ a téma hry. Text je umístěn pod sochou, což zvyšuje jeho viditelnost a doplňuje vizuální zprávu poskytovanou obrazem. Tato blízkost naznačuje, že obraz a text společně komunikují klíčové aspekty hry – mystiku, dobrodružství a objevování mayské civilizace. Přebal je vyvážený a navržený tak, aby oba elementy vzájemně posilovaly význam a téma hry, čímž zvyšují celkovou efektivitu vizuální komunikace.

Přebal hry *Posel Bohů* s mayským reliéfem a podtitulem „Odhalte prastaré tajemství Mayské civilizace“ odkazuje na dobrodružnou estetiku spojenou s archeologickými objevy, což bylo v populární kultuře 90. let silně zakořeněné. Klíčovou inspirací zůstává série filmů o Indianovi Jonesovi, zejména *Dobyvatelé ztracené archy* (1981), kde hrdina odhaluje starověké artefakty v exotických prostředích, včetně scén s jihoamerickými kulturami, což mohl přebal evokovat svým temným, záhadným tónem a reliéfem připomínajícím starověké chrámy. Dalším vlivem mohla být popularita spisovatele Ericha von Dänikena, konkrétně kniha *Vzpomínky na budoucnost* (1968), která popularizovala teorie o mimozemském původu starověkých civilizací, včetně Mayů, a inspirovala zájem o jejich „tajemství“, což odpovídá podtextu přebalu. Kombinací výše uvedených prvků – tedy přímé inspirace mayským uměním, žánrových klišé archeologického dobrodružství, náznaků záhadologie a dobových designových postupů. Přímý pohled artefaktu (Demand) navíc vtahuje diváka do hry, zatímco nižší modalita zdůrazňuje symbolický a tajemný charakter námětu. Celkově přebal úspěšně komunikuje atmosféru samotné hry. *Posla bohů* lze považovat za vývojový mezikrok mezi *Tajemstvím Oslího ostrova* a *Operation Flashpoint*. Zatímco *Tajemství Oslího ostrova* pracuje s jednoduchými mechanikami a fotografií, která není na první pohled konkrétní, *Posel bohů* představuje posun k větší komplexitě příběhu a vizuálnímu stylu, který kombinuje fantazijní prvky s prvky realismu.

### **6.19.3 Analýza herního přebalu hry *Operace Flashpoint: Cold War Crisis* (2001)**

Počítačová hra *Operace Flashpoint* byla vyvinuta českým studiem Bohemia Interactive a distribuována britským vydavatelstvím Codemasters. Tento titul, vydaný v roce 2001, propojil prvky taktické střílečky s vojenskou simulací a získal si celosvětové uznání hráčů i kritiků. Jeho úspěch pramenil zejména z důrazu na realismus, rozsáhlých otevřených prostředí, značné volnosti v přístupu k plnění úkolů a široké škály dostupné a ovladatelné vojenské techniky. Krátce po svém vydání se *Operace Flashpoint* umístila na předních místech prodejních žebříčků v mnoha zemích a stala se tak jedním z prvních a nejvýraznějších

příkladů globálního komerčního úspěchu hry vyvinuté v České republice, která byla od počátku cílena na mezinárodní trh.

Děj hry se odehrává během fiktivního konfliktu studené války. Hráč se stává svědkem vzpoury sovětského generála Guby, který se rozhodl napadnout ostrovy Everon a Malden s cílem prohloubit rozdíl mezi Východem a Západem. Hráči se střídavě ujímají rolí čtyř postav sil NATO – pěšáka Davida Armstronga, tankisty Roberta Hammera, pilota Sama Nicholse a příslušníka speciální jednotky Jamese Gastovského. Gameplay se vyznačuje nadstandardně velkou svobodou v přístupu k řešení misí, od stealth postupů až po otevřené bojové konflikty.

Hra také obsahuje propracovaný editor misí, což hráčům umožňuje kreativní tvorbu vlastních scénářů. Díky tomuto editoru, rozsáhlým mapám a množství dostupné techniky a zbraní si hra udržela poměrně dlouhou dobu po vydání silnou komunitu příznivců. Technologické aspekty hry zahrnují pokročilé modely poškození a balistiku, což přispívá k realismu vojenské simulace. Hra také později zaznamenala využití ve vojenském tréninku; systém VBS1, založený na technologii hry, byl využíván Americkou armádou pro trénink bojových jednotek. Po původní verzi hry bylo vydáno několik aktualizací a datadisků, včetně *Gold Edition* a *Red Hammer*. Největší popularitu a kritické uznání si však vysloužil datadisk *Operation Flashpoint: Resistance*, který představil nové lokace a rozšířené možnosti skriptování.



Obr. 10 – Gameplay z hry Operace Flashpoint: Cold War Crisis

*Operace Flashpoint* si získala uznání pro svůj inovativní přístup k hernímu designu a svou schopnost poskytovat intenzivní, realistickou zkušenost vojenské simulace. Její vliv na herní průmysl a další vývoj vojenských simulátorů je nepopíratelný, což potvrzuje její dlouhodobý úspěch a význam v historii

počítačových her v celosvětovém měřítku. Zkoumaným přebalem je přebal k datadisku s názvem *Cold War Crisis*. Přebal k původní hře *Operace Flashpoint* měl počítačově generovaný přebal s tváří vojáka, který je dnes v herní komunitě považovaný spíše za raritní artefakt. Přebal k datadisku jsem vybrala, protože na přebalu pracuje s fotografií reálného vojáka, a tedy splňuje stanovené vizuální kritérium.



Obr. 11 a 12 – Přední i zadní část herního přebalu krabice

Kompozice přebalu zahrnuje všechny tři hlavní aspekty: informační hodnotu, výraznost a rámování. Na přebalu hry proto můžeme vidět dominantní obličej vojáka, který zaujímá centrální pozici, což je hlavní bod zájmu. Toto centrální umístění prisuzuje vojákově i nejvyšší hodnotu, zdůrazňuje vojenské téma hry a podtrhává akčně orientovaný herní styl. Nejvýraznějšími prvky jsou vojákův obličej a zaměřovač pušky, což je umocněno jejich detailním zobrazením, focusem a kontrastem proti tmavšímu pozadí s větší hloubkou ostrosti. Toto přitahuje pozornost k jeho intenzivnímu pohledu a zbrani, čímž se opět zdůrazňuje žánrové zaměření hry. Zbraň vychází mírně z levé strany a míří doprava, což může naznačovat akci směřující k „novému“ nebo neznámému. Obraz je velmi těsně rámován helmou a samotným formátem close-upu, což zvyšuje intenzitu a soustředěnost. Mezi hlavními prvky (tvář, zbraň, helma) nejsou žádné vnitřní oddělovací linie. Textové prvky jsou jasně odděleny mezerami ve spodní části. Obrazová část – „key art“ reprezentuje Ideál – esenci herního zážitku: intenzivní boj, napětí, perspektivu vojáka, možná idealizovanou vojenskou profesionalitu nebo drsnou realitu konfliktu Studené války, povýšenou na hlavní téma. Design však přesahuje pouhou kompozici a využívá techniku vizuální apostrofy, známou z propagandistických kampaní, jako je plakát „I Want You for U.S. Army“ se strýčkem Samem. Pohled vojáka přímo na diváka, doplněný zaměřenou zbraní,

vytváří dojem osobní výzvy a naléhavosti, což je propagandistický vizuální způsob verbování do armády. Tato strategie nejen láká hráče ke koupi, ale také implicitně vtahuje diváka do akce, jako by měl sám vstoupit do boje. Tento efekt je umocněn konceptem imediace podle Boltera a Grusina<sup>169</sup>, kdy vizuální reprezentace potlačuje reflexi média samotného a usiluje o okamžitou imerzi. „Vyzoomování“ na detail tváře a zaměřovač, bez širšího kontextu, eliminuje vnímání hry jako pouhé simulace a iniciuje reakci diváka – připojit se k boji „in persona“.<sup>170</sup> Působí jako fotografie a snaží se o maximální realismus, což odpovídá žánru vojenské simulace. Detaily jako textura kůže, maskování, materiál helmy, odlesky v očích přispívají k pocitu autenticity. Barevnost je naturalistická, i když možná mírně upravená pro dramatický efekt. Hloubka ostrosti je zřetelná (tvář ostrá, pozadí rozmazané). Signalizuje „realistický vojenský střet“. Jedná se primárně o narativní proces. Voják aktivně *koná* – míří zbraní. Silný *vektor* (linie akce) je tvořen zbraní a pohledem vojáka, směřuje přímo ven z obrazu na diváka. Použití tlumených, zemitých tónů a zaměřené osvětlení na tváři vojáka nejen zvyšuje dramatický efekt, ale také souvisí s tématy vojenského prostředí. Tmavost obklopující vojáka naznačuje nebezpečí a neznámo, typické pro prostředí tajné vojenské operace. Tento vizuální styl posiluje autenticitu a vážnost, kterou hra nabízí, a odpovídá dobovým trendům počátku 21. století, kdy realismus začal hernímu designu dominovat. Horní část (Ideal) prezentuje intenzivní zážitek, zatímco spodní (Real) poskytuje potřebné informace o produktu (distributory a vývojáře).

Titul hry „*Operation Flashpoint*“ je vytvořen ve velmi specifickém a stylizovaném sans-serif fontu, který má za úkol nejen upoutat pozornost, ale také podpořit samotný charakter hry. Výběr tohoto písma zesiluje dojem robustnosti a autority. Titul hry je zároveň užitý jako brand, což je pro hru důležitým prvkem, působí identifikačně a značkově. To napomáhá snadné rozpoznatelnosti na trhu a spojuje různé derivace hry a produkty pod jednotný vizuální styl. Toto je klíčové pro marketingové účely a pro udržení soudržnosti značky napříč různými produkty a mediálními kanály. Sekundární text „*Cold War Crisis*“ je typografickým rozhodnutím, které směřuje k čistotě, čitelnosti a modernosti. Helvetica je známá pro svou jednoduchost a funkčnost, což z ní dělá ideální volbu pro podnázev, který je potřeba rychle a snadno přečíst. Použití tohoto řezu také přebalu dodává moderní a profesionální vzhled. Zároveň je zde kontrast mezi stylizovaným písmem hlavního názvu a minimalistickým podnázevem, což může sloužit k zdůraznění rozdílu mezi hlavním titulem hry a jejím specifickým tématem nebo rozšířením, což pomáhá hráčům v orientaci.

---

<sup>169</sup> BOLTER, J. D. a R. GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999. ISBN 978-0-262-52279-3.

<sup>170</sup> BOLTER, J. D. a R. GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999. ISBN 978-0-262-52279-3.

V rovině symbolické dominuje obrázek vojáka, který míří puškou přímo na diváka, což je silným vizuálním symbolem. Tento obraz může evokovat pocit napětí a připravenosti, které jsou charakteristické pro vojenské konflikty. Voják zde nejen reprezentuje jednotlivce v boji, ale také symbolizuje širší koncepty obrany a boje za spravedlnost nebo národní bezpečnost. Dalším prvkem, který lze vizuálně identifikovat, je zaměřovač, kterým voják hledí; ten může být interpretován jako symbol zaměření, přesnosti a strategie. V kontextu hry, která zdůrazňuje taktické rozhodování a plánování, se tato symbolika zdá být zvláště relevantní. Zrak vojáka, který je zřetelně vidět a je zaměřen přímo na diváka, může symbolizovat výzvu nebo výzvu k akci, což potenciálního hráče vtahuje do zážitku, který hra nabízí. Tato symbolika navazuje na analýzu W. J. Mitchella, který rozebírá efekt vtažení diváka do boje, jak jej pozoroval ve vysílání CNN o válce v Perském zálivu. Mitchell<sup>171</sup> popisuje, jak média transformují realitu války do podoby strategické hry, čímž potlačují vnímání skutečného násilí.<sup>172</sup> Přebal *Cold War Crisis* tento princip zrcadlí: realistická fotografie, zaměřovač a pohled vojáka propojují vizuální design s taktickými mechanikami hry, čímž diváka vtahují do simulovaného konfliktu, kde hranice mezi realitou a fikcí mizí. Tento efekt „hernizace“ války nejen odpovídá obsahu hry, ale také zesiluje její marketingový potenciál. Vztah obrazu (voják cílící přes puškohled) a textu (název hry a její podtitul) na přebalu je integrován tak, aby posílil celkový význam a téma hry. Text je umístěn v přímé blízkosti obrazu, což zvyšuje jeho viditelnost a doplňuje vizuální zprávu poskytovanou obrazem. Tato blízkost naznačuje, že obraz a text společně komunikují klíčové aspekty hry – válečné napětí a strategii. Přebal je pečlivě vyvážený a navržený tak, aby oba elementy – text i obraz – vzájemně posilovaly význam a téma hry. Text nejenže poskytuje důležité informace, ale také rozšiřuje a doplňuje vizuální narativ poskytovaný obrazem, což zvyšuje celkovou efektivitu vizuální komunikace přebalu.

Design přebalu *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* efektivně využívá vizuální designové prvky ke komunikaci základních témat hry – realismu, vojenské strategie a intenzity. Kompozice a pohled zvou diváka k zapojení přímo do obsahu hry, zatímco modalita posiluje její autenticitu a vážnost. Vizuální apostrofa a efekt imediace vtahují diváka do akce, zatímco symbolika zaměřovače a pohledu vojáka evokuje taktickou přesnost a výzvu, což je ideální způsob, jak nalákat hráče k participaci. Přebal je svojí úrovní zpracování také důkazem proměny distribučního trhu z lokálního na mezinárodní, a to primárně komplexností jeho zpracování.

---

<sup>171</sup> MITCHELL, W. J. *Teorie obrazu*. Praha: Karolinum, 2016. s. 166. ISBN 978-80-246-3255-1.

<sup>172</sup> MITCHELL, W. J. *Teorie obrazu*. Praha: Karolinum, 2016. s. 309. ISBN 978-80-246-3255-1.

## 6.20 Kategorie her s fotografií s digitální montáží

Grafická práce a vizuální design představují klíčové nástroje komunikace v digitální éře, přičemž digitální fotografie a její následná postprodukce se v posledních desetiletích staly nedílnou součástí tvorby vizuálních artefaktů napříč různými obory, včetně reklamy, filmu, umění, fotografie a mediální produkce. V rámci tohoto výzkumu je pojem „fotografie s digitální montáží“ definován jako proces, kdy digitální fotografie podléhá cíleným úpravám prostřednictvím softwarů, jako jsou Adobe Photoshop, GIMP nebo další editační nástroje, za účelem estetické, narativní, ideologické nebo komerční transformace. Tento proces zahrnuje úpravy barev, kontrastu, kompozice, přidání nebo odstranění prvků a další techniky, které přesahují původní realistické zobrazení fotografie, čímž se fotografie stává konstruovaným významovým systémem.<sup>173</sup>

Od zavedení digitální fotografie v 90. letech 20. století a rozvoje postprodukčních technologií, jako jsou nekompresní formáty (např. RAW), grafické editační programy a výkonná hardwarová vybavení, se digitálně manipulovaná fotografie stala dominantním prvkem v globální vizuální kultuře. Tento vývoj byl podpořen technologickým pokrokem, zejména dostupností počítačů, digitálních fotoaparátů a softwaru, což od počátku 21. století umožnilo masové využití digitálních manipulací v různých oblastech. V kontextu vizuální kultury představuje digitálně manipulovaná fotografie zásadní posun, protože narušuje tradiční představu fotografie jako objektivního zobrazení reality a místo toho ji přeměňuje na nástroj narativního a symbolického vyprávění. Podle Lva Manoviche<sup>174</sup> přinesla digitální média, včetně digitálně manipulovaných fotografií, novou syntetickou realitu, v níž fotografie není pouhou dokumentací, ale dynamickým médiem, které kombinuje realitu s fikcí a umožňuje tvůrcům tvořit komplexní vizuální příběhy. Tento přístup se projevuje v různých oblastech, jako jsou reklamní kampaně (např. retušování modelů), filmové plakáty, umělecké instalace a digitální média, kde digitálně manipulovaná fotografie slouží k posílení emocionálního, estetického nebo komerčního dopadu.<sup>175</sup>

Z hlediska historického vývoje je digitálně manipulovaná fotografie fenoménem, který se plně rozvinul až od počátku 21. století. Před rokem 2000 dominovala spíše analogová fotografie, spojená s fyzickými negativy a

---

<sup>173</sup> MITCHELL, W. J. *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*. Cambridge, MA: MIT Press, 1992. s. 72. ISBN 978-0-262-13286-2. Viz také: MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. s. 99–102. ISBN 978-0-262-63255-3.

<sup>174</sup> MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. s. 34–35. ISBN 978-0-262-63255-3.

<sup>175</sup> LISTER, M. (ed.). *The photographic image in digital culture*. 2. vyd. London: Routledge, 2007. s. 187. ISBN 978-0-415-40524-9.

omezenými možnostmi úprav jako retuš nebo tónování, které byly časově náročné a technicky omezené. Technologie digitální fotografie, založená na snímačích CCD a CMOS a na přenosu dat do digitálních formátů, spolu s rozvojem editačních softwarů jako Photoshop (1990, komerčně dostupný od roku 1994), umožnila rychlé a přesné manipulace, které zcela změnily praxi vizuálního designu. Tento technologický mezník definuje rok 2000 jako počátek nové éry, kdy digitálně manipulovaná fotografie začala představovat jedinečnou a převažující kategorii ve vizuální produkci, zatímco starší techniky jako malba, ilustrace nebo analogová fotografie ustoupily do pozadí kvůli nedostatečné flexibilitě a dostupnosti.<sup>176</sup>

V české vizuální a mediální kultuře se digitálně manipulovaná fotografie dostává do popředí až po roce 2000. Stala se vizuálním nástrojem napříč různými obory, včetně reklamy, filmu, umění a herního průmyslu, což odráží obecný technologický vývoj i lokální specifika. Česká republika, jakožto region s rozvíjejícím se kreativním průmyslem po pádu železné opony, přivítala digitální fotografii a postprodukcii jako prostředky, které umožnily domácím tvůrcům přiblížit se a také konkurovat mezinárodním standardům. V oblasti reklamy začaly od počátku roku 2000 české agentury, jako například Saatchi & Saatchi Prague, využívat digitálně manipulované fotografie k vytváření vizuálně atraktivních kampaní, zatímco filmový průmysl implementoval tyto techniky do plakátů a marketingových materiálů.

V kontextu umění se digitálně manipulovaná fotografie stala nástrojem pro experimentaci, jak například ukazují práce českých umělců, jako je Miloš Šejn, který kombinuje fotografie s digitálními úpravami ke zkoumání přírody a technologie. V herním průmyslu, kde je tento proces specificky ovlivněn i herním médiem samotným, studia jako Illusion Softworks (později 2K Czech), Altar Games a Bohemia Interactive využívají poměrně často digitálně manipulovaných fotografií k vytvoření realistických a narativně silných prostorových atmosfér, ale také přebalů pro tituly – *Mafia: The City of Lost Heaven* (2002) a *Arma II: Operation Arrowhead* (2010). Technologická dostupnost digitálních fotoaparátů (např. Olympus Camedia C-2000Z, používaný při vývoji *Mafie*) a softwaru jako Photoshop umožnila českým tvůrcům rychle přejít na fotografie s digitální montáží, přestože lokální trh byl v počátcích ve srovnání se západními státy omezen finančními zdroji a menší technickou infrastrukturou.

Tento posun byl podpořen rostoucím zájmem o realistické a technologicky pokročilé zobrazení, což vedlo k tomu, že fotografie s digitální montáží se stala preferovaným médiem pro vizuální produkci, zatímco starší techniky (malby, ilustrace) ustoupily do pozadí. Výzkum ukazuje, že česká vizuální scéna od roku 2000 využila tuto technologii k posílení národní identity a konkurenceschopnosti

---

<sup>176</sup> POOLE, S. *Trigger happy: videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000. s.11–13. ISBN 978-1-55970-598-1.

na globálním trhu, přičemž digitálně manipulovaná fotografie představuje unikátní kategorii, která není v přebalech ani jiných vizuálních produktech před rokem 2000 zastoupena kvůli technologickým omezením.

### 6.20.1 Analýza herního přebalu hry *Mafia: The City of Lost Heaven* (2002)

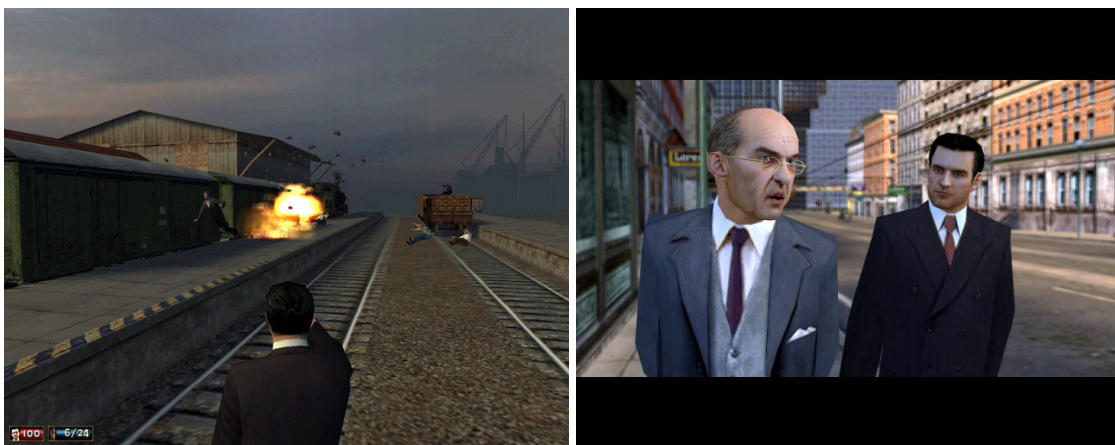
Hra *Mafia: The City of Lost Heaven* (dále jen *Mafia*) je akční adventura z pohledu třetí osoby, která byla vydána v roce 2002 českou společností Illusion Softworks (později známou jako 2K Czech). Vývoj hry započal v roce 1998 pod vedením Daniela Vávry, kreativního ředitele a hlavního designéra, jehož cílem bylo vytvořit narativně silný titul inspirovaný klasickými mafiánskými filmy, konkrétně filmem *Goodfellas* (1990) od Martina Scorseseho.

Původně byl vývoj hry zahájen na enginu *Hidden & Dangerous*, prvního titulu Illusion Softworks, avšak tento engine nesplňoval požadavky na detailní prostředí a zamýšlenou filmovou vizuální stránku hry, což vedlo k přechodu na nově vyvinutý LS3D engine. Tento engine umožnil tvůrcům dosáhnout vysoké úrovně detailů v modelech vozidel, interiérech budov a dynamickém jízdním modelu, který zohledňoval reálné fyzikální vlastnosti automobilů, jako jsou váha, trakce a síla motoru. Vývoj trval čtyři roky a byl poznamenán finančními obtížemi i technickými výzvami, což z něj činilo v rámci tehdejšího českého herního průmyslu výrazně ambiciózní projekt. *Mafia* se odlišuje od svých konkurentů, jako je série *Grand Theft Auto*, zaměřením na lineární příběh a filmové vyprávění namísto otevřeného světa s volností akcí.

Hra se odehrává ve fiktivním městě Lost Heaven, jehož prostředí vychází z amerických měst 30. let 20. století, a sleduje příběh Tommyho Angela, taxikáře, který se nechtěně zaplete do světa organizovaného zločinu. Obsahuje 20 misí, které kombinují akční sekvence, jízdu vozidly a stealth prvky, přičemž klade důraz na realistické zobrazení mafiánského života. Hráč má k dispozici širokou škálu autentických a dobových zbraní, včetně baseballové pálky, revolverů Colt, brokovnic a Thompsonova kulometu, stejně jako více než 50 vozidel inspirovaných reálnými modely z dané éry, avšak s fiktivními názvy kvůli licenčním omezením. Herní prostředí – město Lost Heaven – je rozděleno do několika čtvrtí, jako jsou např. průmyslové zóny, luxusní čtvrti a přístav, které odrážejí socioekonomické rozdíly typické pro americká města 30. let. Původní plán hry zahrnoval i multiplayerový režim se závody a kooperativními misemi, ten však nebyl dokončen kvůli časovým a rozpočtovým omezením. Technická stránka hry *Mafia* byla na svou dobu přelomová. LS3D engine umožňoval detailní textury, realistické osvětlení a plynulé přechody mezi cut-scény a hratelností, což přispělo k filmovému dojmu. Vývojáři nejprve používali analogové fotografie skenované do digitální podoby, později přešli na digitální fotoaparát Olympus Camedia C-2000Z, což urychlilo tvorbu textur například pro galerii v misi „Smrt umění“. Jízdní model vozidel byl navržen tak, aby simuloval dobové automobily s přihlédnutím k jejich skutečným specifikacím, což zahrnovalo i omezení třeba v podobě nízké maximální rychlosti či dlouhé brzdné dráhy. Hra však čelila kritice

za vysokou hardwarovou náročnost a příležitostné chyby, jako například kolize s prostředím či občasnou nízkou umělou inteligencí nepřátel. Tyto nedostatky byly částečně odstraněny postupnými patchemi od vývojářů, například úpravou obtížnosti závodní mise „Fairplay“, která patřila mezi nejvíce kritizované momenty původní verze.

Jedním z klíčových prvků, který přispěl k popularitě *Mafie* v Česku, byl její český dabing, který se stal legendárním díky kvalitnímu obsazení a nezapomenutelným hláškám, kupříkladu: „*Pan Salieri posílá své pozdravy*“. Hlavní postavy nadabovali herci jako Marek Vašut (Don Salieri), Petr Rychlý (Paulie) a Luděk Čtvrtlík (Tommy Angelo), kteří přinesli autentický a emocionální výkon. Dabing nebyl původně plánován, ale tvůrci jej prosadili, aby hra oslovila domácí publikum, což se ukázalo jako zásadní rozhodnutí (Rychlý 2022). Atmosféru hry netvoří jen její vizuální stránka, ale dokresluje ji také zvuk, který ve hře *Mafia* doplňuje dobová hudba známých jazzových muzikantů (Django Reinhardt and the Hot Club de France, The Mills Brothers, Louis Armstrong, Louis Prima, Lonnie Johnson, Latcho Drom a jedna skladba od Louise Jordana and his Tympany Five) a původní hudba, kterou složil Vladimír Šimůnek a nahrál Český symfonický orchestr pod taktovkou Adama Klemense. Pasáž na konci obsahuje skladbu *Lake of Fire*, hranou Lordz of Brooklyn. Poslední verš písně si půjčuje hudební uspořádání od ústřední melodie k filmu *Godfather* (1972). Každá část města má navíc svoji skladbu a v akčních pasážích scénu podbarvuje určitý hudební motiv, který dopomáhá k herní imerzi.



Obr. 13 – Gameplay a filmová cut-scéna ze hry *Mafia*

*Mafia* je často označována za nejlepší českou videohru v historii díky svému příběhu, technickému zpracování a kulturnímu dopadu. Získala řadu ocenění, včetně titulu „Hra roku 2002“ podle čtenářů serveru *Bonusweb.cz*, kde obdržela 61 % hlasů. Hra rovněž inspirovala fanouškovskou komunitu k vytváření modifikací, a dokonce amatérského filmu podle jejího příběhu. V roce 2020 vydalo studio Hangar 13 remake pod názvem *Mafia: Definitive Edition*, který

přinesl modernizovanou grafiku, rozšířené prostředí a upravený příběh. I přes částečné zachování původního dabingu a většiny narativních prvků vyvolal remake kontroverze kvůli změnám v epilogu, které podle tvůrce, Daniela Vávry, naprosto ignorovaly původní záměr hry a také ji částečně zničily.<sup>177</sup> Remake byl nicméně kritikou i hráči přijat pozitivně a potvrdil trvalou popularitu značky.



Obr. 14 – Hra původně vyšla v krabicovém vydání společně s manuálem a mapou celé lokace

Přebal hry *Mafia: The City of Lost Heaven*, navržený samotným Danem Vávrou je příkladem narativní reprezentace. Vrchní část (Ideal) zobrazuje stylizovanou scénu – siluetu muže (gangstera) s kloboukem a samopalem Thompson, stojícího před panoramatem města. Vše je zasazeno do výrazného červeného pole. Tato část reprezentuje Ideál – esenci nebo atmosféru hry: nebezpečí (červená), městské prostředí organizovaného zločinu, ikonickou postavu gangstera. Je to abstrahovaný, dramatický výjev. Spodní část (Real) obsahuje masivní bílý nápis „MAFIA“ na černém pozadí. Toto je „Realita“ – konkrétní identifikátor produktu, jeho název. Ukotvuje stylizovanou horní část.

<sup>177</sup> AGRAELUS. *Dan Vávra hraje mafia remake* [Video online]. In: *YouTube*. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=u61laGuyBZE> [citováno 2025-04-05].

Přebal využívá vysoce stylizovaný grafický design s velmi omezenou barevnou paletou: černá, bílá a výrazná červená. Tento styl připomíná estetiku filmu noir, grafických novel nebo dokonce konstruktivistických či propagandistických plakátů. Použití siluet a ostrých kontrastů je zde klíčové. Panorama města je vlevo („Given“ – dané prostředí, kontext). Ozbrojená postava je vpravo („New“ – nový, klíčový prvek, aktér vstupující do scény). Toto umístění dává postavě důraz. Celkově je dominantní rozdělena na „Vrchní/Spodní“. Postprodukční úpravy – digitální montáž s kontrastem a odstranění detailů – přispívají k abstraktní povaze obrazu, což umožňuje divákovi zaměřit se na hlavní narativní a symbolické prvky, nikoli na realistické detaily. Horní panel neobsahuje postavu „dívající se“ na diváka (nemá zrakový kontakt), což vytváří distanční, ale autoritativní vztah. Postava stojí v mírem úhlu, což naznačuje akci zaměřenou na jiný cíl, nikoli na diváka, a posiluje dojem dramatické narativní posloupnosti. „Key art“ tedy zobrazuje narativní proces. Postava něco dělá – drží zbraň, stojí, pozoruje. Naznačuje připravenost k akci nebo zaujímá pózu vyjadřující moc a hrozbu. Tento úhel pohledu navozuje pocit napětí a tajemna. Částečně typický pro heroický žánr. Úhel pohledu lze hodnotit jako nízký, což symbolizuje moc a dominanci postavy. Tento vizuální trik umísťuje diváka do podřízené pozice, což odráží autoritu postavy a její místo v hierarchii organizovaného zločinu. Celek funguje také jako konceptuální symbolický proces. Kompozice jako celek (postava, zbraň, město, barvy, název) *symbolizuje* komplexní pojem „Mafia“ – organizovaný zločin, násilí, městské prostředí, specifickou (retro) atmosféru.

Kompozice tohoto přebalu je jasně strukturována: postava je umístěna v horizontálním středu, ale vertikálně je více vpravo. Název „MAFIA“ v dolní části, napsaný velkým sans-serif fontem, slouží jako kotva (anchor), která explicitně spojuje vizuální obsah s tematickým záměrem hry. Toto uspořádání vytváří hierarchii významu, kde postava představuje jádro narativu, zatímco pozadí a text podporují a rozšiřují jeho význam. Je zde použito velmi silné rámování. Celá kompozice je definována okraji přebalu. Výrazná horizontální linie (kontrast červené a černé) ostře odděluje horní „Ideální“ panel od spodního „Reálného“. Postava a město v horním panelu jsou sice oddělené elementy, ale spojené jednotným grafickým stylem a barvou pozadí.

Typografie názvu „MAFIA“ je pro analýzu určujícím sémiotickým prvkem, který posilňuje vizuální a narativní poselství přebalu. Písmo Aurora, ve kterém je uveden titul hry, je redesignem groteskového písma z roku 1931 od slévárny C. E. Weber a jedná se o písmo, které vychází z tradice německých bezpatkových písem 20. století. Písmo je velké, tučné a geometrické, s ostrými rohy, což evokuje sílu, rozhodnost a agresivitu – vlastnosti vhodně uplatnitelné pro mafiánský žánr a také retroestetiku. Bílá barva písmen v kombinaci s červenou a černou odkazuje na kontrast mezi násilím (červená) a čistotou/autoritou (bílá), což vytváří dialektické napětí, typické pro příběhy o zločinu a morálce.

Barevná paleta hraje rozhodující roli v sémiotické analýze přebalu. Tento odkaz je posílen kulturními asociacemi červené barvy s krví a mocí, což odpovídá

příběhu *Mafie* o konfliktu a zločinu. Bílá, použitá pro titul hry, naopak symbolizuje čistotu, kontrast nebo tajemství a v kombinaci s černou vytváří dramatický noir efekt, typický pro klasické mafiánské filmy. Černá jako barva postavy a rámování představuje temnotu, tajemství a autoritu, což posiluje image organizovaného zločinu. Tato barevná paleta, navržená postprodukčně, není pouze estetickým rozhodnutím, ale i strategickým sémiotickým nástrojem, který posiluje emocionální a narativní dopad přebalu. Modalita obrazu je ale extrémně nízká. Zobrazení je vysoce abstrahované, používá siluety, minimum detailů a zcela nenaturalistickou barevnost. Chybí textura, realistická hloubka prostoru. Tento styl neodkazuje k fotografické realitě, ale evokuje specifické žánrové konvence (noir, komiks nebo romány Raymonda Chandlera) a signalizuje stylizovaný, dramatický, možná až ikonický pohled na dané téma, nikoli snahu o realistickou simulaci.

Estetika mafiánského prostředí je často zkoumána prostřednictvím analýzy kinematografických děl, protože tento žánr ji značně zpopularizoval. Klíčovým inspiračním dílem je film *Goodfellas* (1990), kde na jeho plakátu můžeme vidět velice podobný přístup se siluetou města. Dalším zdrojem inspirace je například série *Kmotr* (1972–1990) od Francise Forda Coppoly, která definovala vizuální a tematické prvky mafiánského žánru – temné osvětlení, rodinné rituály, kontrast mezi násilím a loajalitou. Filmoví teoretici, jako například David Bordwell ve své knize *Narration in the Fiction Film* (1985), se zabývají tím, jak narativní struktury a vizuální styl těchto filmů vytvářejí specifickou estetiku, která glorifikuje, ale zároveň problematizuje mafiánský život. Podobně se tomu věnuje i kniha *Gangster Film Reader* (2007) od Alaina Silvera a Jamese Ursiniho, která rozebírá estetické prvky mafiánských filmů, včetně symboliky moci (například zbraně, luxusní automobily) a kontrastu mezi elegancí a brutalitou. Z literárního hlediska mafiánské prostředí esteticky formovaly romány jako *Kmotr* (1969) od Maria Puza, který položil základy pro romantizaci mafiánské rodiny jako mikrokosmu společnosti s vlastními morálními kódy. Tato kniha, i když primárně beletristická, implicitně definuje estetiku mafiánského prostředí skrze popisy prostředí (například sicilské vesnice, newyorského podsvětí) a postav (charismatických, ale morálně komplikovaných osobností). Dalším literárním dílem, které by mohlo být relevantní, je *Poslední don* (1996) od téhož autora, kde se prohlubuje estetika mafiánského prostředí skrze napětí mezi starými tradicemi a moderním světem. Sociologický a kulturní pohled na estetiku mafiánského prostředí nabízí například studie *Mafia Movies: A Reader* (2011) od Dany E. Rengy, která zkoumá, jak mafiánské filmy odrážejí společenské hodnoty a estetické normy, včetně fascinace mocí, loajalitou a maskulinitou. Tato kniha také analyzuje, jak estetika mafiánského prostředí často romantizuje zločin, což může být spojeno s širšími kulturními trendy, jako je zájem o antihrdiny v populární kultuře. Podobně se tématu dotýká i kniha *The Gangster Film: Fatal Success in American Cinema* (2015) od Rona Wilsona, která rozebírá, jak estetické prvky (například noirové osvětlení, dramatická hudba) vytvářejí specifickou atmosféru mafiánského žánru.

Proces vývoje přebalu i marketing celého herního titulu, popsany v dostupných vývojových dokumentech, zdůrazňuje Vávrovo autorské zaměření na filmové vyprávění, což je v souladu s jeho deklarovanou inspirací klasickými mafiánskými filmy. Autor neměl dostatek času se k samotnému přebalu vyjádřit a poskytnout další relevantní informace.

V rámci české herní kultury se tento přebal stal symbolem „české hry“. *Herní titul Mafia* je považován za jednu z nejvýznamnějších her ve světovém kontextu a přinesl do herního světa jednu z nejvýraznějších prací s narativním vyprávěním. Sémioticky tak přebal přesahuje pouhou reklamou a stává se kulturním artefaktem, který spojuje lokální identitu s globálními žánrovými konvencemi. Vizuální prvky, typografie a barvy společně vytvářejí ucelený sémiotický systém, který komunikuje autoritu, napětí a drama, typické pro mafiánský žánr i daný herní žánr.

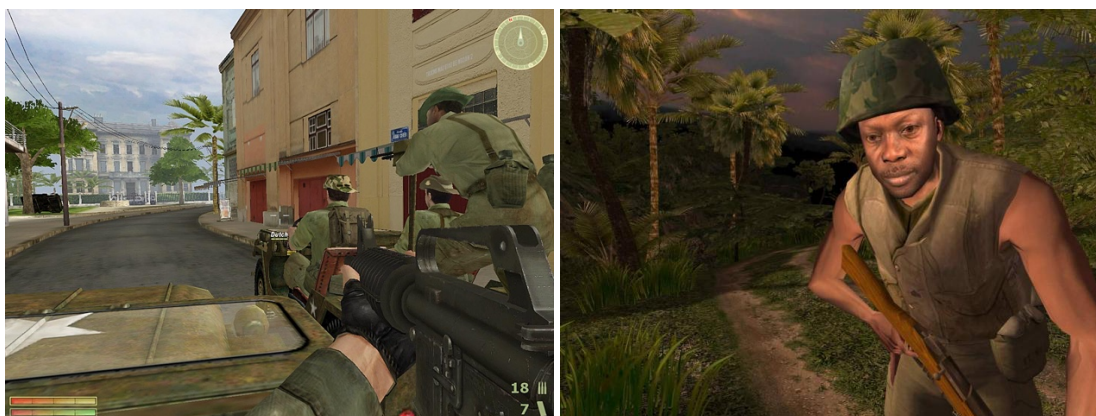
### 6.20.2 Analýza herního přebalu hry *Vietcong 2* (2005)

Hra *Vietcong 2* je válečná střílečka z pohledu první osoby (FPS), která byla vydána v roce 2005 jako pokračování úspěšného titulu *Vietcong* z roku 2003. Na jejím vývoji se podílelo primárně studio Pterodon Software Ltd. se studiem Illusion Softworks.

Pterodon Software Ltd., založený v roce 1997 v Brně Jaroslavem Kolářem a dalšími spolupracovníky, se před vydáním prvního *Vietcongu* specializoval na lokální tituly – adventura *Tajemství Oslího ostrova* (1994) a *7 dní a 7 nocí* (1997) či akční hra *Flying Heroes* (2000). Právě *Vietcong* z roku 2003, vyvinutý ve spolupráci s Illusion Softworks, znamenal pro studio komerční průlom, když se celosvětově prodalo přes jeden milion kopií a hra si získala uznání díky autentické atmosféře a inovativnímu přístupu k žánru FPS. Při vývoji *Vietcongu 2* se klíčovou postavou stal právě Jaroslav Kolář, hlavní designér hry. Kolář, již jako „veterán“ českého herního průmyslu, přinesl do projektu zkušenosti z předchozích titulů a vizi rozšířit původní koncept o nové prvky, jako je ovládání vozidel v multiplayeru a větší důraz na příběh. Mezi další významné členy týmu patřili Petr Mores, autor ikonické hudby z prvního dílu, která ve *Vietcongu 2* navázala na dobovou atmosféru 60. let, a vývojáři Michal Mariánek nebo Petr Benýšek, kteří se podíleli na technické a umělecké stránce hry.

Po úspěchu prvního dílu však studio Illusion Softworks, které mělo na původním *Vietcongu* významný podíl, přešlo pod křídla Take-Two Interactive a transformovalo se na 2K Czech, což ovlivnilo dynamiku vývoje pokračování. Pterodon tak na *Vietcongu 2* pracoval s větší samostatností, ale pod dohledem nového vydavatele, což přineslo změny v technologickém zázemí – hra byla postavena na novém herním enginu – Ptero-Engine-III, který měl oproti prvnímu dílu vylepšit grafiku a fyziku. Vývoj provázely finanční a časové tlaky ze strany Take-Two, což později Kolář označil za jeden z faktorů, které ovlivnily kvalitu hry. Po dokončení *Vietcongu 2* studio Pterodon v roce 2008 zaniklo, když se jeho klíčoví členové rozprchli do jiných studií.

Distribucí *Vietcongu 2* se zabývala americká společnost Take-Two Interactive prostřednictvím značky 2K Games, která hru uvedla 24. října 2005 na evropský trh, 1. listopadu 2005 pak v Severní Americe. Hra byla distribuována primárně pro platformu Microsoft Windows a dostupná jak v krabicové podobě, tak později prostřednictvím digitální distribuce, například na platformě Steam. V Česku distribuci zajišťovala lokální pobočka Take-Two, což umožnilo oslovit široké publikum včetně domácí herní komunity, soustředěné kolem titulu díky popularitě prvního dílu. Kromě standardní edice byla vydána i edice sběratelská, obsahující bonusové materiály jako soundtrack a plakát, avšak její dostupnost byla omezená. Po roce 2012 se hra stala abandonwarem, protože oficiální podpora ze strany vydavatele skončila. Multiplayer přestal fungovat v roce 2014 kvůli ukončení serverů GameSpy, komunita hráčů však vytvořila alternativní řešení přesměrováním na vlastní servery. Tento krok ukazuje na přetrvávající zájem o hru i po letech od jejího vydání, ačkoli oficiální distribuce již není dostupná.



Obr. 15 a 16 – Gameplay a cut-scéna z *Vietcong 2*

Narativní část *Vietcongu 2* se odehrává během ofenzivy Tet, významné vojenské operace války ve Vietnamu, během níž v roce 1968 severovietnamská armáda a Vietcong zahájily masivní útok na jihovietnamská města, včetně historického sídla Hue. Hráč přebírá roli kapitána Daniela Boonea, příslušníka americké armády, který má za úkol chránit válečného dopisovatele během příměří spojeného s oslavami vietnamského Nového roku (Tet). Příběh postupně přechází do dramatických bojů o město Hue, včetně závěrečného útoku na Císařský palác. Hra nabízí dvě kampaně: jednu z pohledu Američanů a druhou z perspektivy mladého příslušníka Vietcongu, což představuje zajímavý narativní experiment, i když vietnamská kampaň je výrazně kratší a méně propracovaná. Příběh je inspirován skutečnými událostmi, pro potřeby herního formátu je ale zjednodušen. Dialogy a postavy jsou spíše schematické a slouží víc k podpoře akce než k hlubšímu rozpracování charakterů. Na rozdíl od prvního dílu, který kladl důraz na atmosféru a týmovou dynamiku, *Vietcong 2* sází zejména na lineární postup a dramatické momenty, což podle vývojářů odráželo kompromis

mezi jejich ambicemi a požadavkem vydavatele. Vizuální složka hry byla postavena na novém enginu, který umožnil pracovat s detailnějším prostředím, například hustou městskou zástavbu Hue nebo interiéry budov. Oproti džunglím z prvního dílu přinesla změna lokací nové výzvy – městské boje vyžadovaly propracovanější level design a animace. Grafika byla na svou dobu pokročilá, ale trpěla technickými problémy, jako jsou vysoké hardwarové nároky a občasné chyby v renderingu. Umělecký styl si zachoval realistický přístup, inspirovaný dobovými fotografiemi a filmy o vietnamské válce, což podtrhuje i soundtrack s písněmi 60. let.

*Vietcong 2* byl herní komunitou přijat ambivalentně. Zatímco první díl získal díky své originalitě a atmosféře hodnocení 70–80 % a status kultovní hry, pokračování obdrželo průměrná hodnocení kolem 60 % (např. IGN udělilo 6,5/10). Recenze chválily rozšíření multiplayeru, který podporoval až 64 hráčů a přinesl nové možnosti jako ovládání vozidel, ale kritizovaly technické nedostatky, repetitivní mise a ztrátu původního kouzla. Česká komunita ocenila lokální dabing a patriotický podtext, ale i zde se objevily výtky k nedotaženosti oproti předchůdci. Dlouhodobě si hra udržela menší, ale věrnou fanouškovskou základnu, která se zasloužila o neoficiální patche (např. v1.20 z roku 2012) a udržení multiplayeru po zániku oficiálních serverů.



Obr. 17 – Slimbox krabice s plastovým přebalem

Přebal *Vietcongu 2* využívá techniku fotomontáže nebo vícenásobné expozice, kde jsou různé obrazové prvky (vojáci, vrtulník, džungle, tváře) integrovány do siluety stojícího vojáka. Obal respektuje schéma „informační hodnoty“ (Information value) s horním polem (Ideal) a dolním polem (Real). Ve *vrchní části (Ideal)* je umístěn název hry „VIETCONG 2“, který definuje identitu. Pod

ním umístěná horní část siluety vojáka obsahuje výjevy spojené s akcí a konfliktem (vrtulník, postava se zbraní). Toto reprezentuje „Ideál“ – dynamickou, akční podstatu hry. Ve *spodním poli (Real)* je dolní část siluety, obsahující detailní záběry tváří (konkrétní lidský prvek). Pod siluetou se nachází povinné údaje a loga: PEGI rating (18), informace o lokalizaci, loga vývojářů (Pterodon, Illusion Softworks) a vydavatele (2K Games). Toto je „Realita“ – konkrétní informace o produktu, jeho tvůrcích, jazykové podpoře a věkovém omezení.

Dominantní je centrální silueta vojáka vyzbrojeného puškou M16, jejíž obrys, vytvořený žlutou a oranžovou barvou, překrývá pozadí s džunglí a městskou zástavbou. Silueta evokuje archetyp amerického vojáka z vietnamské války, zatímco spodní část obsahuje fragmenty tváří vojáků i civilistů, zřejmě kombinující americké a vietnamské rysy. Uspořádání prvků uvnitř ní nese silný význam v ose Levé-Pravé. Tváře ve spodní části jsou rozmístěny bez jasného dělení na „Dané/Nové“. Silueta vojáka tvoří jasný „střed kompozice“ a vizuální kotvu. Název je centrální nahoře. Tváře jsou soustředěny ve středu spodní části siluety. Loga a ratingy jsou okrajovými, doplňkovými informacemi. Zdůraznění – „Salience“ – je v názvu „VIETCONG 2“ skrz velikost, umístění nahoře a tmavou barvu kontrastující se světlejším pozadím. Samotná silueta vojáka je také výrazná díky své velikosti, centrálnímu umístění a funkci „kontejneru“ pro další obrazy. Tváře uvnitř siluety přitahují pozornost díky přirozenému lidskému zájmu o tváře.

Rámování přebalu užívá siluety vojáka, která funguje jako silný vnitřní rámeček. Ten vizuálně sjednocuje různorodé obrazy uvnitř. Spojuje tak různé aspekty hry (boj, technika, lidé, prostředí) do jedné zastřešující figury. Jednotlivé obrazy *uvnitř* montáže mají slabé rámování, splývají a překrývají se díky technice montáže. Název, loga a rating jsou jasně odděleny volným prostorem od centrální siluety i od sebe navzájem.

Na konotativní úrovni obal odkazuje na několik klíčových témat. Žlutá a oranžová barva, často asociovaná s ohněm a destrukcí, naznačuje intenzitu bojů a oběti války. Silueta vojáka s puškou M16 evokuje americkou vojenskou přítomnost a imperialismus, zatímco fragmenty tváří mohou symbolizovat lidskou stránku konfliktu – jak amerických vojáků, tak vietnamských bojovníků a civilistů. Přítomnost helikoptér posiluje konotaci mobility a technologické převahy, ale také ztrát, protože tyto stroje byly během vietnamské války často sestřelovány. Džungle a městská zástavba odkazují na dualitu prostředí, v nichž se válka odehrávala – přírodní pasti a urbanistický chaos.

Text „VIETCONG 2“ s hvězdou lze interpretovat jako odkaz na americkou vlajku nebo vojenskou dekoraci, což podtrhuje nacionalistický tón, avšak erodovaný styl písma naznačuje dekonstrukci této glorifikace, což je v souladu s kritickým pohledem na vietnamskou válku v populární kultuře. Font titulu na obalu odpovídá charakteristikám Bebas Neue, což je sans-serif písmo. Písmo je inspirované modernistickými a geometrickými fonty 20. století, jako jsou Futura nebo Impact, s rovnoměrně širokými znaky a minimálními křivkami, což mu

dodává pocit síly a přímosti. Stylově se řadí do kategorie display fontů, určených pro titulky a reklamní materiály, kde je důraz kladen na vizuální dopad spíše než na čitelnost drobných textů. Typografie funguje jako „modality marker“, který zvyšuje autenticitu a historický kontext – zubožení evokuje opotřebení a chaos války, zatímco hvězda může odkazovat na americkou vojenskou symboliku (např. hodnosti nebo vlajku). Umístění textu v horní části obalu, jako dominantního prvku, odpovídá „Ideal“ části kompozice, kde představuje ideální image hry – epickou a akční zkušenost.

Celkově má ale přebal smíšenou modalitu. Jednotlivé použité fotografie (vojáci, vrtulník) byly pravděpodobně původně obrazy s vysokou modalitou (fotorealistické). Avšak technika montáže, jejich začlenění do siluety, a především jednotící barevné tónování výrazně snižují celkovou modalitu obrazu. Nejde o přímé zobrazení reality, ale o stylizovanou, symbolickou kompozici, která evokuje atmosféru, dobu a místo konfliktu skrze vrstvení obrazů. Signalizuje spíše „dramaticky ztvárněný historický konflikt“ než dokumentární realismus. Příčinou je i kompozice, která funguje primárně jako konceptuální proces, konkrétně analytický. Silueta vojáka (celek, nositel) je „rozložena“ na dílčí atributy nebo aspekty války ve Vietnamu, jež jsou zobrazeny uvnitř (bojové scény, tváře vojáků, technika). Má sice silnou symbolickou funkci – celá kompozice symbolizuje válku ve Vietnamu, zkušenost vojáka, zaměření hry – uvnitř montáže jsou ale přítomny další dílčí narativní procesy (letící vrtulník, vojáci v akci), byť hlavní struktura narativní není. Samotná silueta vojáka je prakticky statická, i když drží zbraň v aktivní póze, což je narativní prvek, její funkce jako jakéhosi „kontejneru“ ovšem převažuje. V montáži je zobrazeno několik tváří. Některé hledí přímo nebo téměř přímo na diváka („Demand“), jiné jsou z profilu nebo hledí mimo záběr („Offer“). To vytváří komplexní interakci – některé prvky přímo oslovují diváka, jiné nabízejí pohled do herního světa k pozorování. Může to naznačovat různé perspektivy ve hře. Z hlediska vzdálenosti („Distance“) objektů je hlavní silueta zobrazena v polocelku („medium long shot“) a tváře uvnitř jsou v detailu („close-up“). Kombinuje se tak širší pohled na archetyp vojáka s intimními pohledy na lidské aktéry konfliktu. Hlavní silueta je zobrazena frontálně a z úrovně očí, což maximalizuje zapojení (involvement) a naznačuje rovnost. Tváře uvnitř jsou rovněž zobrazeny převážně frontálně a z úrovně očí.

Přebal *Vietcongu 2* obsahuje výrazné odkazy na kulturní vyobrazení vietnamské války, zejména v médiích a filmech. Helikoptéry „Huey“ a prostředí džungle přímo evokují scénu z filmu *Apocalypse Now* (1979) od Francise Forda Coppoly, kde tyto prvky hrají klíčovou roli v navození atmosféry chaosu a absurdity války. Podobně kompozice s vrstvami obrazů připomíná estetiku plakátů k filmu *Platoon* (1986) Olivera Stonea, kde se prolínají tváře vojáků s bojovými scénami, což zdůrazňuje psychologický dopad konfliktu. Oranžové a žluté tóny mohou navíc odkazovat na „Agent Orange“, chemickou látku použitou Spojenými státy k odlesňování, což je další ikonický prvek války ve Vietnamu.

Další potenciální reference zahrnující tváře vojáků v dolní části mohou být inspirovány fotografiemi od Larryho Burrowse nebo Eddieho Adamse, jejichž práce zachycující lidskou stránku války ovlivnily západní vnímání konfliktu.

Herní přebal k titulu *Vietcong 2* využívá komplexní vizuální strategii montáže uvnitř siluety k symbolickému a analytickému znázornění tématu vietnamské války. Kombinace akčních výjevů a detailů tváří uvnitř jednotící figury vojáka efektivně komunikuje jak akční povahu hry, tak její lidský rozměr, který reflektuje obsah hry a cílí na její cílovou skupinu – fanoušky válečných stříleček a milovníky historických her. Obal tedy funguje jako „framing device“, který strukturalizuje očekávání hráčů – představuje hru jako epickou, realistickou zkušenost zakořeněnou v historii, ale s důrazem na akční zábavu. Fotografie, byť ve formě digitální montáže, tu stále funguje jako klíčový prvek pro symbol autenticity a reality.

### **6.20.3 Analýza herního přebalu hry *ArmA II: Operation Arrowhead* (2010)**

*ArmA II: Operation Arrowhead* je samostatný rozšířitelný balíček (standalone expansion pack) k taktické střílečce *ArmA II*, vyvinutý českým studiem Bohemia Interactive, které je díky této sérii realistických vojenských simulací celosvětově známé. Hra byla vydána v červnu 2010 a distribuována již především prostřednictvím digitálních platforem, jako je Steam (samo studio vystupovalo jako vydavatel), a fyzických distributorů, jako například 505 Games pro Evropu nebo Meridian4 pro severoamerický trh. Studio Bohemia Interactive se zaměřilo na vytvoření pokračování svého úspěšného titulu *ArmA II* (2009), který se odehrával ve fiktivním státě Chernarus, přičemž *Operation Arrowhead* přinesla nové prostředí, frakce a mechaniky.

Příběh hry *ArmA II* se píše od roku 2000, kdy začala americká armáda k výcviku vojáků používat modus z první hry *Operace Flashpoint*, pojmenovaný *DARWARS Ambush!* A díky tomu studio Bohemia Interactive získalo potřebné peníze, které společnost částečně zachránily před bankrotem. Bohemia také založila novou divizi nazvanou Bohemia Interactive Simulations, která se specializuje čistě na vytváření vojenských simulačních her pro armády z celého světa s názvem *Virtual Battle Space*. Mezitím se hlavní studio, které si uvědomilo, že by mělo co nejdříve vydat nový titul, rozhodlo hru přepracovat na enginu Elite a vytvořit duchovního nástupce *Operace Flashpoint* s názvem *Armored Assault*, později přejmenovaného na *ArmA: Armed Assault*. Studio Bohemia se rozhodlo hru publikovat samo a spustilo ji ve formě předběžného přístupu. Hra si vysloužila velkou chválu ze strany kritiků a následné prodeje pak společnost zachránily. Později začal vývoj pokračování hry *ArmA*. *ArmA II* byla vydána v polovině roku 2009 a měla vysoké prodeje a hodnocení. Vývojový tým začal brzy pracovat na rozšíření s názvem *Operation Arrowhead*, ačkoli Codemasters podnikli právní

kroky, aby donutili studio Bohemia změnit jméno kvůli jeho podobnosti se značkou *Operation Flashpoint*.<sup>178</sup>



Obr. 18 – Gameplay hry *Arma II: Operation Arrowhead*

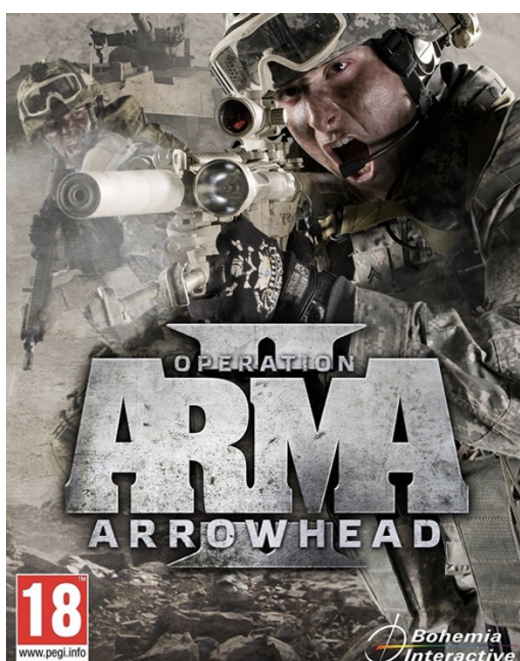
*Operation Arrowhead* se odehrává tři roky po událostech v *Arma II*, v létě 2012, ve fiktivní stredoasijské zemi Takistán. Příběh sleduje invazi koaličních sil vedených americkou armádou (NATO) do Takistánu po vypršení ultimáta OSN, které vyzývalo takistánskou vládu pod vedením plukovníka Muhammada R. Azize, aby ukončila podporu terorismu a předala kontrolu nad ropou a plynárenskými zdroji. Hráč přebírá roli vojáka v rámci Task Force Knight, elitní jednotky NATO, jejímž úkolem je destabilizovat takistánský režim, zajistit strategické body a čelit povstaleckým silám, včetně domorodých bojovníků a ruských žoldnéřů. Hra nabízí lineární kampaň s akcentem na realistickou simulaci vojenských operací, včetně taktického pohybu, spolupráce s týmem a využití různých vozidel a zbraní. Narativ je doplněn o politické a etické otázky, například o legitimitě invaze a dopadech války na civilní obyvatelstvo, což odráží realistický přístup studia Bohemia Interactive k vojenskému žánru. Vývoj *Operation Arrowhead* trval přibližně rok po vydání *Arma II* a byl založen na stejném Real Virtuality enginu, který umožňuje rozsáhlé otevřené světy, realistickou balistiku a pokročilou umělou inteligenci. Hra byla navržena jako

---

<sup>178</sup> Hra *Operation Flashpoint* se pod Codemasters dostala licenčně tak, že Codemasters získali práva na název v rámci původní vydavatelské smlouvy z roku 2001. Po rozkolu s Bohemia Interactive si Codemasters značku ponechali a použili ji pro své vlastní projekty (*Dragon Rising* a později *Red River* z roku 2011), zatímco Bohemia Interactive si zachovala kontrolu nad technologií a přešla na novou značku *Arma*. Tento rozchod vedl k tomu, že dnes existují dvě paralelní linie: původní odkaz v podobě série *Arma* od Bohemia Interactive a komerční využití názvu *Operation Flashpoint* Codemasters, které však postupně upadlo v zapomnění.

samostatný produkt, umožňující hraní bez původního *Arma II*, což rozšířilo její přístupnost.

Titul *Operation Arrowhead* získal převážně pozitivní recenze, přestože byl považován za technicky náročný kvůli svému hernímu realismu a systémovým požadavkům. Kritici chválili vylepšenou grafiku, rozšířený mapový obsah (prostor Takistánu o rozloze 225 km<sup>2</sup>) a přidání nových frakcí (NATO, takisánská armáda, povstalci), kritizovali však příležitostné chyby, jako jsou problémy s optimalizací a obtížnost kampaní pro běžné hráče. Hra se stala oblíbenou převážně mezi fanoušky militaristických simulací a v komunitě modderů, kteří vytvořili rozsáhlé mody, jako např. *DayZ*, což přispělo k dlouhodobé popularitě uvedeného titulu.



Obr. 19 – Přední strana přebalu *Arma II: Operation Arrowhead*

Přebal *Arma II: Operation Arrowhead* je vizuálním artefaktem, který jasně zprostředkovává vojenský a taktický charakter hry. Jean Baudrillard ve své práci *Simulacres et Simulation*<sup>179</sup> argumentuje, že v postmoderním světě se hranice mezi realitou a reprezentací stírá, přičemž simulace přebírá dominanci nad realitou. V tomto smyslu přebal hry *Arma II: Operation Arrowhead* neslouží pouze jako reklamní grafika, nýbrž jako brána do hyperreality vojenské simulace. Hra sama sebe neprezentuje jako „pouhou“ hru, ale jako „vojenský simulátor“, čímž se posouvá do sféry hyperreality, kde neexistuje žádná reference k reálné válce – simulace války se sama stává realitou. Tento přebal tak není pouze

---

<sup>179</sup> BAUDRILLARD, J. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1981. s. 78–81 ISBN 978-0-472-06521-9.

obrazem fiktivního bojiště, ale je součástí širšího diskurzu vojenské estetiky, který rezonuje ve filmové a herní kultuře (např. *Black Hawk Down*, *Call of Duty*). Důraz na detaily (uniformy, výzbroj, taktické vybavení) odkazuje na estetiku vojenské propagandy, čímž dochází k nejednoznačnému prolínání válečné simulace a jejího mediálního obrazu. Přebal tím posiluje iluzi autentického vojenského zážitku, i když ve skutečnosti jde o pečlivě konstruovanou estetickou fikci.

Přebal *Operation Arrowhead* je jasným příkladem narativní reprezentace. Hlavním aktérem je voják v popředí, zabírající velkou část obrazu. Je zobrazen v dynamické póze. Hlavním vektorem je linie pohledu vojáka a linie jeho zbraně (útočné pušky s optikou), která míří mírně doprava a ven z obrazu. Tento vektor naznačuje akci míření a střelby na cíl mimo rámec obrazu. Další vektor je naznačen křikem nebo intenzivním výrazem vojáka, což implikuje probíhající dramatickou událost. Sekundární voják v pozadí také drží zbraň, čímž posiluje narativ akce. Cíl akce (nepřítel) není explicitně zobrazen, což vtahuje diváka do scény a nechává prostor pro jeho představivost ohledně konfliktu. Pohled hlavního vojáka nesměruje přímo na diváka (nejedná se o „Demand“ – přímý požadavek na interakci). Míří mírně mimo, ve směru míření zbraně. Jde tedy spíše o „Offer“ – nabídku. Divákovi je nabídnut pohled *do akce*, je pozván ke sledování intenzivního momentu, a to téměř z perspektivy účastníka. Intenzivní výraz tváře vytváří silné emocionální spojení. Z hlediska sociální vzdálenosti se jedná o polodetail až polocelek (medium-close shot) hlavního vojáka. Jsme tedy dostatečně blízko, abychom viděli detaily výstroje a intenzitu výrazu, což vytváří pocit zapojení a osobní blízkosti k akci, ale ne tak blízko, aby šlo o intimní portrét. To je typické pro akční žánry – vtahují diváka do „sociálního prostoru“ události. „Angle – Power“ je přibližně v úrovni očí, možná mírně zesponu nahoru k hlavě vojáka. To mu dodává na dominanci a důležitosti ve scéně, ale nestaví diváka do podřízené pozice. Spíše navozuje pocit, že divák je „na zemi“ spolu s vojákem.

Dominantní vizuální prvky zastupují fotografie, které přinášejí realistické zobrazení vojáků a vozidel. Barevně jsou stylizovány do šedé a kamuflážní palety, což zdůrazňuje autentičnost a militaristický realismus. Postprodukční úpravy jako mlha a kontrastní osvětlení přidávají dramatický a napjatý tón, což odkazuje na napětí moderních konfliktů. Z hlediska Barthesovy teorie<sup>180</sup> lze tyto prvky interpretovat jako moderní mýtus vojenské odvahy a dominance – voják v popředí představuje archetyp hrdiny, zatímco pozadí (tank, pouštní krajina) symbolizuje technologickou sílu Západu.

Kompozice přebalu z hlediska informační hodnoty přináší z levé strany – „Dané/Given“ sekundárního vojáka a část pozadí s vozidlem. Reprezentuje tak známý kontext – vojenské prostředí, týmovou práci (implikovaně), zasazení do širší operace. Tyto prvky jsou méně výrazné, lehce rozostřené. Na pravé straně

---

<sup>180</sup> BARTHES, R. *Image, music, text*. Přeložil S. HEATH. New York: Hill and Wang, 1977. ISBN 978-0-374-52136-3.

dominuje v přední části hlavní voják, jeho pohled a zbraň směřující doprava. Reprezentuje těžiště informace, bezprostřední akci, to „Nové/New“, co se právě děje a k čemu směřuje pozornost. V horní části vidíme helmu vojáka, technologicky vypsělou výstroj (optika, doplňky na helmě), siluetu vozidla v pozadí. Tento prostor symbolizuje obecnější ideu moderního vojáka, technologie, profesionalitu a možná i abstraktní cíl mise – tedy ho označujeme jako „Ideální/Ideal“. Dolní část – „Reálné/Real“ – obsahuje masivní logo hry, rating PEGI a logo vývojáře. Tyto prvky ukotvují obraz, poskytují konkrétní, praktické informace o produktu (co to je, pro koho to je, kdo to vytvořil). Do této části zasahují tělo vojáka a jeho zbraň a uzemňují akci v „reálném“ prostoru přebalu.

Nejvýraznějším prvkem je jednoznačně voják v popředí, a to díky své velikosti, centrální (mírně pravostranné) pozici, ostrosti, kontrastu tmavé uniformy vůči světlejšímu pozadí a dynamické póze/výrazu. Druhým výrazným prvkem je velké logo hry ve spodní části. Prvky jsou navíc silně propojeny, nejsou zde ostré předěly. Voják v popředí překrývá vojáka v pozadí i scenérii. Diagonální linie (zbraň, postoj vojáka) dodávají kompozici dynamiku a směřují pohled diváka. Celkově kompozice působí jako jednotný, integrovaný výjev.

Typografie názvu „ARMA“ je navržena velkými, robustními, kovově stylizovanými písmeny v serifovém fontu s černým stínem. Tato stylizace evokuje sílu, trvanlivost a militaristickou přesnost – vlastnosti typické pro vojenský žánr – a odkazuje na estetiku vojenských inskripcí a označení, což posilňuje autentičnost a realismus hry. Tato sekundární informační vrstva je vůči přebalu v ústraní formátu. Podnázev „OPERATION ARROWHEAD“ je v sans-serifovém písmu, které tvoří vizuální rovnováhu vůči hlavnímu názvu.

Barvy přebalu – šedá, černá, olivově zelená a béžová – jsou silnými sémiotickými značkami vojenské estetiky. Šedá a černá symbolizují strohost, sílu a vážnost, což odráží realistický přístup hry k válečným konfliktům. Olivově zelená a béžová, použité pro kamufláž a pozadí, evokují pouštní prostředí Takistánu a vojenskou taktiku, zatímco kontrast s červeným označením PEGI 18 (symbolizujícím nebezpečnost a násilí) posilňuje percepci hry jako intenzivní a s obsahem pro dospělé. Tato barevná paleta představuje simulaci reálné války, kde barvy nejsou jen estetické, ale i ideologické, odkazující na kulturní představy o moderním konfliktu.

Co se týče modality, přebal signalizuje vysokou úroveň věrohodnosti, inklinující k naturalistickému realismu. Tato vysoká modalita je konstruována prostřednictvím několika vizuálních markerů: vysoké detailnosti reprezentace, využití přirozeného světla a stínu pro modelaci objemů, vytvoření iluze hloubky a trojrozměrného prostoru. I přes jistou míru stylizace (mírně desaturovaná barevnost navozující specifickou atmosféru, mělká hloubka ostrosti zdůrazňující hlavní subjekt) tyto prvky zásadně nesnižují celkový dojem autenticity, spíše jej zasazují do kontextu filmového či herního realismu. Dynamická kompozice, záběr s vojákem v akci a tónování do sépie připomínají filmy jako *Black Hawk Down* (2001, r. Ridley Scott) nebo *The Hurt Locker* (2008, r. Kathryn Bigelow),

kteře se snaží o dokumentární stylizaci moderního konfliktu. Přebal reflektuje širší trend estetizace moderního vojensství v herní a filmové kultuře, kde se válka prezentuje jako technická výzva a voják jako hyperkompetentní operátor moderních technologií.

Přebal *ArMA 2: Operation Arrowhead* je ukázkou pečlivě konstruované vizuální identity vojenské simulace, která se pohybuje na hranici mezi realitou a hyperrealitou. Z vizuálního hlediska využívá principy realistické fotografie, dominantní a stylizované typografie a diagonální kompozice k vytvoření dynamického a imerzního obrazu. Přebal funguje jako silný komunikativní akt mezi hrou a hráčem, kde hlavní postava přímo oslovuje recipienta. Přebal lze identifikovat také jako simulakrum vojenského konfliktu, kde se hranice mezi realitou a fikcí rozpouští. Hra se tak prezentuje nejen jako zábava, ale jako „skutečná“ vojenská zkušenost – což je paradoxem samotné simulace.

## 6.21 Kategorie her s renderovanou grafikou na přebalu

Rendering je proces, při kterém se zpracovávají data (například 3D modely, textury, osvětlení) a převádějí se do výsledného 2D obrazu, který vidíme na obrazovce. Je to klíčová technologie pro vytváření vizuálních světů ve videohrách, filmech nebo simulacích. Na začátku počítačové grafiky (60.–70. léta 20. století) byl rendering velmi primitivní. První grafické programy byly spíše experimentální a běžely na obrovských počítačích v univerzitních laboratořích. V hrách tehdy rendering prakticky neexistoval v moderním slova smyslu – hry jako *Pong* (1972) používaly pouze 2D sprite a základní geometrii. Pozdější herní tituly jako *Elite* (1984) používaly drátové modely (wireframe) bez textur, protože hardware byl příliš slabý, aby zvládal jejich vykreslování. Grafické čipy (např. od Atari nebo Commodore) začaly zvládat základní 2D efekty, ale 3D byl stále výsadou specializovaných systémů. Vizuální podoba renderingu má souvislost s rozvojem technologie, díky které se hranice posunuly dále, a to konkrétně vynálezem grafických karet (GPU), například *3dfx Voodoo* (1996) umožnil real-time 3D rendering. Hry jako *Quake* (1996) přinesly texturované 3D prostředí a dynamické osvětlení. Softwary jako *OpenGL* a *DirectX* se staly standardem pro programování grafiky, což vývojářům usnadnilo práci, a rendering začal zahrnovat textury, stíny a základní efekty (např. mlhu). Až s nástupem nového milénia přichází technologie jako *shaders* (programovatelné efekty na GPU), která umožnila simulovat složité materiály, odrazy a dynamické stíny. Herní prostředí, jako například ve hře *Half-Life 2* (2004), ukázala, co je možné renderem dosáhnout. Dalším krokem k hyperrealitě byla technologie *ray tracingu* (sledování paprsků), která se stala dostupnou v reálném čase, a to díky kartám jako NVIDIA RTX (2018). Tato technologie již simuluje skutečné chování světla, což vede k realistickým odrazům, lomům a stínům na různých typech materiálu. Na této technologii pak vznikají hry s otevřenými světy jako *Cyberpunk 2077* (2020), které poskytují hráčům naprostou imerzi. Navíc nové enginey jako *Unreal Engine* a *Unity* zjednodušily vývoj a přinesly pokročilé renderovací techniky i

menším studiím. Dnešní hyperrealistické hry staví na kombinaci ray tracingu, DLSS (deep learning super sampling od NVIDIA) a umělé inteligence, což zvyšuje kvalitu obrazu a optimalizuje herní výkon. Hry navíc už vypadají téměř jako filmy a jejich vizuální podoba je často downgradovaná právě pro omezení dostupných herních systémů. Rendering se tak z pouhého matematického experimentu stal jedním z pilířů dnešního herního průmyslu. Od drátových modelů po ray tracing přinesl do herního světa nejen vizuální revoluci, ale i nové způsoby vyprávění a interakce.

V oblasti grafického designu a reklamy představuje rendering také jednu z nejvýraznějších technologických inovací, která postupně transformovala vizuální komunikaci značek s jejich publikem. Zatímco dnešní využití 3D technologií v reklamě často slouží k posílení emocionálního zapojení spotřebitele (např. prostřednictvím detailních textur a realistických výrazů tváří), dřívější pokusy o nasazení této technologie vzbuzují spíše rozpaky – scény působí prázdně, postavy strnule a tváře bez výrazu, což je v přímém rozporu s marketingovým imperativem využít lidský výraz jako klíčový emotivní tahák.<sup>181</sup>

Tento posun není pouze otázkou technologického pokroku, ale odráží i hlubší proměnu estetických a funkčních priorit v reklamní praxi. V 90. letech byl 3D rendering vnímán jako symbol modernity a inovace, což vedlo k jeho častému využití bez ohledu na kvalitu výsledku. Grafické výstupy, jako například textury, objekty či rané animace v reklamách na videohry či technologické produkty, sice fascinovaly novostí, absence detailů a dynamiky v obličejových výrazech či prostředí však často podkopávala jejich přesvědčivost.<sup>182</sup> Naopak současné renderovací techniky, podporované pokročilými algoritmy a výpočetní kapacitou, umožňují tvorbu vizuálů, které nejen konkurují fotografiím, ale v některých případech je díky možnosti absolutní kontroly nad světlem, materiály a kompozicí překonávají.<sup>183</sup>

V rámci výzkumu jsem sledovala vývoj 3D renderingu na přebalech her od jeho počátků v 90. letech a raných letech nového milénia, kdy technicky omezené výstupy působily spíše rozpačitě, až po současný hyperrealistický standard, jenž dosahuje téměř fotografické věrnosti. I ve světovém kontextu nalézám herní přebaly, které považují za kontroverzní nebo nevhodně ztvárněné. Například přebal hry *Tomb Raider* (1996) se strnulými figurálními pozicemi Lary Croft, plochými texturami a tváří bez výrazu odhaluje limity tehdejší technologie, stejně

---

<sup>181</sup> KOTLER, P. a K. L. KELLER. *Marketing management*. 15. vyd. Harlow: Pearson Education, 2016. s. 188. ISBN 978-0-13-385646-0.

<sup>182</sup> MITCHELL, W. J. *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*. Cambridge, MA: MIT Press, 1992. s. 65. ISBN 978-0-262-13286-2.

<sup>183</sup> LEVOY, Marc, et al. The Digital Michelangelo Project: 3D scanning of large statues. In: *Proceedings of SIGGRAPH 2000*. New Orleans, Louisiana, USA: ACM Press/Addison Wesley, 2000, s. 131-144.

jako přebal titulu *Resident Evil 2* (1998), kde postavy působí jako statické figurky s minimální hloubkou. Na druhé straně zde ovšem máme tituly, které z této estetiky dokázaly těžit – třeba série *Crash Bandicoot*. Dnešní moderní tituly jako *The Last of Us Part II* (2020) nebo *Cyberpunk 2077* (2020) nabízejí dynamické kompozice a realistické detaily, které jsou navíc konzistentní s obsahem hry. Tato hodnověrnost přebalu jako zástupce hry se stala klíčovou marketingovou strategií, neboť vizuální kvalita přímo ovlivňuje první dojem a očekávání publika.<sup>184</sup>

Tento vývoj odráží nejen technologický pokrok, ale i změnu v prioritách vizuální reprezentace herního obsahu. Zatímco technologie v 90. letech omezovala možnosti designérů, dnešní nástroje umožňují absolutní kontrolu nad světlem, materiály a emocemi postav, což zvyšuje efektivitu přebalu jako reklamního prostředku.<sup>185</sup> Při hodnocení tohoto vývoje lze polemizovat, zda raný 3D rendering na přebalech odrážel slepé nadšení z technologické novinky, nebo zda šlo o záměrnou estetickou volbu.

Na jedné straně lze tvrdit, že vydavatelé a designéři, fascinováni možnostmi 3D, upřednostňovali futuristický dojem před vizuální kvalitou – obal *Tomb Raider* tak mohl být vnímán jako vizuální slib pokročilé hry, i když jeho strnulost nesplňovala marketingový potenciál emocionálního zapojení. Na straně druhé tehdejší publikum, zvyklé na technická omezení, mohlo tyto nedostatky tolerovat jako součást herní kultury, kde stylizace převažovala nad realismem. Naproti tomu současná očekávání hráčů, podpořená dostupností hyperrealistických technologií, vedou k tomu, že přebaly jako *The Last of Us Part II* musejí nabídnout věrnou reprezentaci, aby obstály v konkurenčním prostředí. Dnes je díky technologiím jako Unreal Engine 5 hranice mezi realitou a virtuálním světem tenčí než kdy dřív, takže je otázkou, jak se posunou možnosti jeho aplikace na herní přebal do budoucna.

### 6.21.1 Analýza herního přebalu hry *Unlimited Warriors* (1996)

*Unlimited Warriors* je česká bojová videohra z roku 1996, kterou vyvinulo poloamatérské studio Digitalica a vydalo Space Interactive pro operační systém MS-DOS. Hra je výrazně inspirována populárním bojovým titulem *Mortal Kombat* a využívá také podobnou technologii – rotoskopii, tedy proces, který pomocí záběrů reálných herců přenáší jejich pohyby do hry. Natáčení podkladů do hry probíhalo na reálných místech v okolí hradu Točnick, kde se bojovníci v tradičních kostýmech a civilním oblečení pohybovali v autentických exteriérech. To bylo oproti standardizovaným bojovým arénám, známým z jiných titulů, kde se prostředí obvykle skládalo ze statických a stylizovaných kulis, nezvyklé. Na

---

<sup>184</sup> KOTLER, P. a K. L. KELLER. Marketing management. 15. vyd. Harlow: Pearson Education, 2016. s. 119. ISBN 978-0-13-385646-0.

<sup>185</sup> LEVOY, Marc, et al. The Digital Michelangelo Project: 3D scanning of large statues. In: *Proceedings of SIGGRAPH 2000*. New Orleans, Louisiana, USA: ACM Press/Addison Wesley, 2000, s. 131-144.

rozdíl od zmíněného titulu *Mortal Kombat* běží *Unlimited Warriors* ve vyšším rozlišení SVGA (640×480) a zahrnuje FMV (Full Motion Video) sekvence.

Hra umožňuje hráčům vybírat si z deseti bojovníků, samotných vývojářů – Bedřicha Svobody nebo grafiků hry Tomáše Knoppa a Petra Kadlečka – kteří sloužili jako vizuální reference. Mezi jmény postav najdeme například Hanse Jurgena, Thomase Keena, Allison Natis, Johna Vaina, Ivana Draga (odkaz na sovětského boxera a hlavního antagonistu z filmu *Rocky IV* – r. Sylvester Stallone – z roku 1985, kterého ztvárnil Dolph Lundgren) nebo Kim Sato. Bojovníci se utkávají v 11 různých arénách. Hratelnost je zaměřena na jednoduché, ale dynamické souboje, typické pro žánr bojových her 90. let, přičemž hra podporuje kooperativní hraní a nabízí na svou dobu působivé animace. Důraz byl kladen na realistickou reakci postav na úderů a zranění, čímž se vývojáři snažili přiblížit skutečným bojovým simulacím.

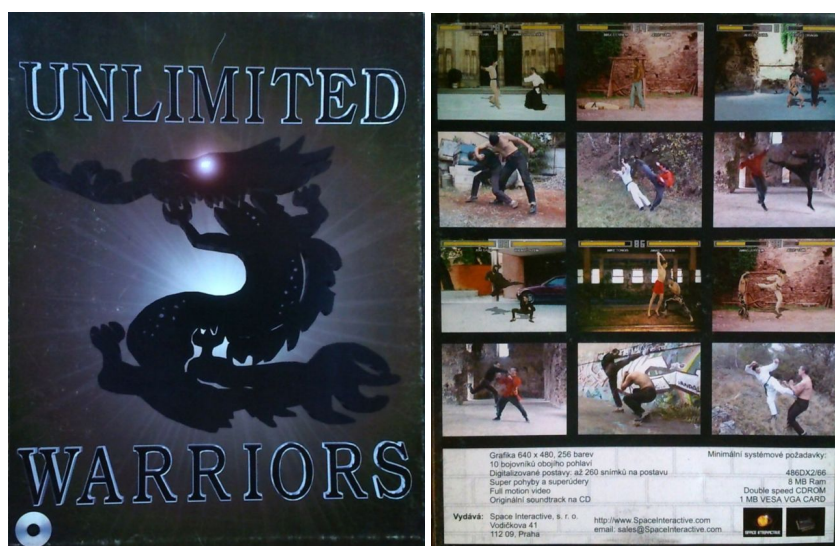


Obr. 20 a 21 – Gameplay ze hry *Unlimited Warriors*

Narativ u titulů jako *Unlimited Warriors* není nijak výrazný, což je u žánru bojových her (fighting games) naprosto běžné. Fighting games neboli bojové hry představují žánr, kde se postavy (dvě nebo více) střetávají v přímém souboji, obvykle v aréně, a hráči využívají kombinace útoků, obrany a speciálních pohybů, aby porazili svého protivníka. Tento styl hry klade důraz spíše na dovednosti, reflexy a strategii samotných hráčů, přičemž typicky probíhá ve formátu 1v1, ať už proti jinému hráči nebo proti umělé inteligenci. Hráči si vybírají z rozmanitého rosteru postav, z nichž každá má unikátní styl boje, příběh a schopnosti, a musejí zvládnout komplexní ovládání plné kombinací úderů, chvatů a ikonických pohybů, jako je třeba „Hadouken“ ze *Street Fighteru*. Souboje jsou rozděleny na kola, v nichž je cílem vyčerpat zdraví protivníka, a kromě rychlých reakcí tu částečně hraje roli herní taktika – čtení soupeře, blokování a využívání jeho slabin. Mnoho her navíc simuluje turnajový formát, což často propojuje i jejich příběhovou linii. Kořeny fighting games sahají do arkádové kultury 80. let, inspirované reálnými bojovými sporty, jako je box, karate či wrestling. První náznaky tohoto žánru přinesly hry jako *Karate Champ* z roku 1984 od Data East,

kteřá nabídla jednoduché 1v1 souboje, skutečný zlom ale nastal až se *Street Fighter* od Capcomu v roce 1987. Jeho pokračování, *Street Fighter II* z roku 1991, žánr plně definovalo díky vylepšené grafice, rozmanitým postavám, speciálním pohybům a kompetitivnímu multiplayeru, čímž se stalo arkádovým fenoménem. Úspěch této hry rozpoutal vlnu konkurence – *Mortal Kombat* z roku 1992 přinesl brutální a expresivní estetiku a gore efekty, *Fatal Fury* od SNK z téhož roku rozšířil možnosti 2D boje a *Virtua Fighter* od Segy v roce 1993 jako první převedl žánr do 3D. Devadesátá léta se tak stala zlatým věkem fighting games, kdy arkády a domácí konzole (SNES, Sega Genesis) hostily tituly jako *Tekken* z roku 1994 nebo *The King of Fighters* (1994) od SNK, jež přidávaly nové mechaniky a hlubší příběhy. S příchodem 3D technologií se žánr posunul od klasického 2D side-view stylu k pohybu v prostoru, což hry jako *Tekken* či *Soulcalibur* obohatilo o nové strategické vrstvy. Moderní éra přinesla online hraní, díky čemuž tituly jako *Street Fighter V* z roku 2016, *Tekken 7* z roku 2015 nebo *Mortal Kombat 11* z roku 2019 excelují v multiplayeru a esportové scéně, například na turnajích jako Evo. Zatímco některé hry, třeba *Super Smash Bros.* od roku 1999, zjednodušují ovládání pro širší publikum, jiné, jako např. *Guilty Gear Strive* z roku 2021, si zachovávají hloubku i pro herní veterány. Žánr se navíc kříží s jinými styly – například *Dragon Ball FighterZ* z roku 2018 kombinuje bojové mechaniky s anime estetikou a týmovými souboji.

Hratelnost titulu tedy zahrnuje primárně lokální multiplayer, kde vyhrává hráč s lepší znalostí kombinací jednotlivých kláves k úderům, kopům či speciálním pohybům. Hra podporuje multiplayer pro čtyři hráče současně. I když titul *Unlimited Warriors* představoval poměrně ambiciózní pokus českého vývojářského týmu vytvořit originální bojovku, byla tato snaha přijata spíše negativně. Například dobové recenze v časopise *Level* udělily hře pouze 2 body ze 7, označujíc ji za „špatnou“ kvůli omezené hloubce, opakujícím se mechanikám a technickým nedostatkům. Navzdory tomu si hra vybudovala určitou kultovní reputaci mezi fanoušky retro her a české herní scény, zejména díky svému nadšenému přístupu. V Česku nebyla hra široce distribuována, i tak se stala známou lokální hrou. Titul *Unlimited Warriors* proto zůstává zajímavým příkladem raného vývoje českého herního průmyslu a snahy přiblížit se mezinárodním titulům.



Obr. 22 a 23 – Přední a zadní přebal hry Unlimited Warriors

Na reprezentační úrovni jsou na přebalu ke hře klíčovými účastníky textové prvky „UNLIMITED“ a „WARRIORS“ a dominantní 3D vizuální prvek – dynamická silueta tvora připomínajícího draka. Přebal operuje primárně na úrovni konceptuálního symbolického procesu, konkrétně atributivního symbolismu. Drak zde není zobrazen v konkrétní narativní akci s jiným explicitním účastníkem, ale slouží jako nositel symbolických atributů. Jeho silueta, evokující sílu, dravost, mytický původ a energii (zdůrazněnou světelným efektem), je přenášena na koncept „Warriors“. V kontextu bojové hry tyto atributy přímo rezonují s žánrovými očekáváními – hráči očekávají střet mocných, často až nadlidských bojovníků, dynamickou akci a intenzivní souboje. Drak tak symbolizuje esenci bojovníka v této hře nebo možná ztělesňuje ultimátní sílu či transformační potenciál dostupný ve hře.

Textový prvek „WARRIORS“ zde explicitně ukotvuje symboliku draka ke konceptu bojovníků, zatímco „UNLIMITED“ přidává další vrstvu významu – může naznačovat neomezenou sílu, rozsáhlý seznam postav, nekonečné možnosti v soubojích nebo specifický herní mód či mechaniku.

Ačkoliv explicitní narativní procesy chybí, dynamická póza draka (vzpínání, kroucení těla, naznačený směr hlavy) vytváří silný implikovaný vektor akce a energie. Tento vektor nereprezentuje konkrétní událost na přebalu, ale funguje jako příslib narativního potenciálu samotné hry – slibuje pohyb, konflikt a akci, které hráč zažije během hraní. Reprezentuje tak kinetickou energii a připravenost k boji, což je ústřední pro žánr.

Interaktivní dimenze přebalu konstruuje specifický vztah k potenciálnímu hráči. Absence přímého pohledu draka směrem k divákovi klasifikuje obraz jako „Nabídku/Offer“. Divák není konfrontován přímým pohledem vyžadujícím reakci, ale je zván k nezaujatému pozorování a interpretaci nabízeného symbolu a herního světa. V marketingovém kontextu přebalu tato strategie funguje jako

pozvánka ke vstupu, vzbuzuje zvědavost a nechává prostor pro projekci vlastních očekávání hráče.

Sociální distance odpovídá střednímu záběru, který umožňuje jasné zobrazení ústředního symbolu (draka) v dostatečné velikosti pro vyvolání dojmu, aniž by došlo k přílišné intimitě nebo naopak k odtažitému zobrazení malé postavy v rozsáhlém prostředí. Tento záběr je typický pro prezentaci klíčových postav nebo symbolů na produktových obalech.

Perspektiva je volena jako pohled zhruba na úrovni očí nebo mírný podhled. Tento mírný podhled jemně, ale efektivně konstruuje mocenskou dynamiku – zobrazený subjekt (drak/symbol boje) je prezentován jako silný, impozantní, možná až dominantní. To posiluje dojem epicity a výzvy, což jsou atraktivní prvky pro hráče bojových her, kteří často vyhledávají zážitek z ovládnutí mocných postav nebo překonávání silných protivníků.

Modalita obrazu je zde klíčová. Naturalistická modalita je záměrně nízká – použití siluety eliminuje detaily textury, barvy a realistické anatomie. Naopak, symbolická a abstraktní modalita je velmi vysoká. Tento posun od konkrétního k abstraktnímu a symbolickému zdůrazňuje styl, energii a konceptuální podstatu hry nad snahou o realistické zobrazení. Použití siluety může signalizovat specifický vizuální styl hry (např. stylizovaný, komiksový) nebo může sloužit k univerzálnějšímu zobrazení archetypu bojovníka, aniž by se vázalo na jednu konkrétní postavu. Vysoká symbolická modalita efektivně komunikuje žánrové kódy (síla, energie, fantasy prvek) a slibuje intenzivní, stylizovaný zážitek.

Kompoziční uspořádání prvků je pečlivě navrženo pro maximální vizuální dopad v kontextu herního přebalu. V rámci informační hodnoty je využita vertikální osa Nahoře/Dole pro hierarchizaci významu. Text „UNLIMITED“ nahoře reprezentuje „Ideál“ – abstraktní příslib, potenciál, neomezenost. Text „WARRIORS“ dole odpovídá „Reálu“ – konkrétnímu prvku hry, aktérům, manifestaci síly. Drak umístěný ve „Středu/Centre“ je jádrem kompozice, propojuje „Ideál“ a „Reál“ a stává se ústředním symbolem ztělesňujícím jak bojovníky, tak jejich neomezený potenciál. Pozice ve středu přirozeně přitahuje nejvíce pozornosti a zdůrazňuje klíčový prvek hry. Texty na horním a dolním okraji rámuji a kontextualizují centrální symbol.

Výraznost je dosažena kombinací faktorů: velikost a centrální umístění dračí siluety, vysoký kontrast mezi tmavou siluetou a světlejším, zářícím pozadím, a především intenzivní světelný bod v oblasti hlavy draka, který funguje jako primární fokusní bod. Toto strategické zvýraznění klíčových prvků zajišťuje, že přebal okamžitě upoutá pozornost a komunikuje hlavní témata – sílu, energii a dynamiku – i při zběžném pohledu, například na polici obchodu nebo v online rozhraní.

Rámování přebalu je zajištěno jednak textovými bloky nahoře a dole, které vizuálně ukotvují kompozici, jednak paprsky světla vycházejícími zpoza draka. Tyto paprsky nejen dodávají dynamiku, ale také vizuálně propojují centrální

figuru s okraji obrazu, čímž vytvářejí soudržný a uzavřený vizuální celek. Toto pevné rámování posiluje dojem uceleného a působivého vizuálního sdělení.

Vizuální složka 3D renderu draka je klíčová – jeho ztvárnění v temném, siluetovém stylu s kontrastním osvětlením naznačuje na svou dobu (1996) pokročilou grafickou technologii, inspirovanou ranými 3D animacemi, typickými pro herní přebaly 90. let, jako např. *Mortal Kombat*. Drak, coby centrální vizuální element, představuje archetypální symbol síly, moci a chaosu, obzvláště v asijské kultuře, kde je často spojován s mýty o dracích v čínských nebo japonských tradicích.<sup>186</sup> Světlo vycházející z jeho oka symbolizuje nadpřirozenou sílu, možná kontrolu nebo vedení, což může odkazovat na hlavního antagonistu nebo cíl hry – porazit tuto sílu. Tento prvek navozuje napětí a tajemno, což je běžné v estetice bojových sportů, jako je kung-fu, kde se často setkáváme s mytologickými prvky a nadpřirozenými schopnostmi.<sup>187</sup>

Typografie nápisů „UNLIMITED“ a „WARRIORS“ vychází ze serifového písma. Je kompozičně dominantní a robustní, s ostrými, úhlednými liniemi, což vyjadřuje sílu a odvahu, zatímco bílý obrys na temném pozadí zvyšuje čitelnost a kontrast. Tento styl je srovnatelný s typografií používanou v *Mortal Kombat*, kde velká, dramatická písmena zdůrazňují intenzitu a akční povahu hry (Lee 2021). Barevnost přebalu – převažující temné tóny (černá, šedá, zelená) s kontrastním bílým textem a světlem z drakova oka – vytváří atmosféru tajemna, síly a dramatickosti. Tyto barvy odrážejí temnější estetiku, která byla v 90. letech oblíbená, a zároveň evokují estetiku asijské bojové kultury, kde temné barvy často kontrastují s jasnými prvky symbolizujícími energii nebo spiritualitu, například v kung-fu filmech jako *Enter the Dragon* (1973, r. Robert Clouse). Drak je zobrazen jako kulturní symbol a znak bojové estetiky, což vytváří pocit očekávání a napětí. Tento přístup práce se symbolem vtáhne diváka do příběhu a navozuje pocit, že chápe vizuální odkaz a aluzi. Světlo a stín na drakovi posilují dramatickou atmosféru, podporující interaktivní vztah mezi přebalem a potenciálním hráčem. Drak může být interpretován i jako jungovský archetyp „stínu“ – temná, neznámá síla, kterou je třeba překonat pro osobní růst, což je běžné v narativech inspirovaných asijskými bojovými uměními, jako je kung-fu (Jung 1964). Světlo z oka může symbolizovat vědomí nebo klam, což odkazuje na morální dilemata v příběhu hry. Drak, temné barvy a světlo odkazují na estetiku kung-fu a jiných asijských bojových umění, jako jsou karate nebo taekwondo, která často kombinují mystiku, sílu a dramatické kontrasty. Tento styl bojové kultury lze pozorovat i ve filmech inspirovaných kung-fu – *Kung Fu Hustle* (2004, r. Stephen Chow) nebo *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000, r. Ang Lee).

---

<sup>186</sup> SANDERS, Tao Tao Liu. *Dragons, Gods & Spirits from Chinese Mythology*. New York: Schocken Books, 1983. s. 67. ISBN 978-0805237993.

<sup>187</sup> BOWMAN, Paul. *Mythologies of Martial Arts*. London; New York: Rowman & Littlefield International, 2017. s. 189–190. ISBN 978-1786601926.

Přebal sdílí a kopíruje ikonografii, která je spojená se značkou *Mortal Kombat*. Symbol draka (*Dragon Logo*), který se poprvé objevil v roce 1992, je stylizovaným vyobrazením mytologického stvoření v uzavřené kruhové kompozici. Tento znak se stal ikonickým a symbolizoval nejen hru, ale měl propojení k filmové i knižní adaptaci, a stal se tak kulturním symbolem. Podle Johna Tobia, spoluvůdce *Mortal Kombat*, vznikl ikonický symbol draka díky zlaté sošce čtyřprstého čínského draka, kterou měl na svém stole generální manažer společnosti Midway Games, Ken Fedesna. Tuto sošku si vypůjčil grafik John Vogel, aby ji digitalizoval pro použití v pozadí hry. Tobias následně použil siluetu této sošky jako základ pro návrh loga. Drak je mytologické stvoření s bohatou symbolikou napříč kulturami. V Číně je drak považován za symbol moci, štěstí a prosperity. Je často spojován s vodními prvky, jako jsou řeky a déšť, a je vnímán jako ochránce života na Zemi. V evropském středověku byl drak zase často zobrazován jako zlovolné stvoření, představující chaos a destrukci. Byl často porážen hrdiny, což symbolizovalo vítězství dobra nad zlem.

Další výraznou kulturní estetickou asociací, kterou z přebalu můžeme číst, je propojení populárních akčních televizních seriálů s Davidem Carradinem (*Kung Fu*, 1972–1975; *Kung Fu: The Legend Continues*, 1993–1997), které byly v České republice vysílány počátkem 90. let. Ty obsahovaly vizuální části, jež přímo korelovaly s mystickou atmosférou přebalu – Kwai Cheng Caine v limbu.

Přebal *Unlimited Warriors*, který evokuje atmosféru bojové hry s důrazem na dovednosti, sílu a mytickou symboliku, je tedy výsledkem 3D renderingu. Prostřednictvím souhry reprezentačních, interaktivních a kompozičních prvků je konstruován obraz, který efektivně plní svou marketingovou funkci. Symbolické užití draka jako nositele atributů síly a energie, podpořené dynamickou kompozicí a strategickým využitím světla a kontrastu, komunikuje intenzitu a epický rozměr herního zážitku. Interaktivní prvky jako „Nabídka“ a mírný pohled zvou hráče k prozkoumání a zároveň budují očekávání mocných soubojů. Nízká naturalistická a vysoká symbolická modalita zdůrazňují stylizovanost a konceptuální podstatu hry. Celkově přebal funguje jako vizuální argument, který nejen popisuje, ale především persvazivně láká cílovou skupinu hráčů příslibem dynamické, silové a potenciálně mytické bojové zkušenosti, čímž přispívá k formování identity a tržní pozice produktu. Přebalová stylizace je tak důkazem toho, že i amatérské studio s omezenými prostředky může vytvořit přebal se silným vizuálním účinkem.

### 6.21.2 Analýza herního přebalu hry *Hidden & Dangerous* (1999)

*Hidden & Dangerous* je taktická stealth hra z pohledu první osoby, která byla vydána v roce 1999. Hru vyvinulo české studio Illusion Softworks, založené v roce 1997 v Brně.<sup>188</sup> Analýza herního přebalu hry *Mafia: The City of Lost Heaven*

---

<sup>188</sup> Historii a vývoji tohoto herního studia jsem se věnovala v předešlé části práce.

(2002). *Hidden & Dangerous* je jedním z prvních herních titulů, které byly již primárně vytvářeny pro zahraniční trh, ale vyšly i pro české herní publikum. Distribuci hry měly na starost společnosti Take-Two Interactive a TalonSoft, hra vyšla pro Windows, Dreamcast (poslední konzole od společnosti SEGA) a PlayStation.



Obr. 24 – Gamplay hry *Hidden & Dangerous*

Narativ hry *Hidden & Dangerous* je zasazen do období druhé světové války a zaměřuje se na činy britských speciálních sil Special Air Service (SAS). Hráči přebírají roli vůdce čtyřčlenné jednotky, jejímž úkolem je provádět tajné mise za nepřátelskými liniemi, především proti nacistickým silám v Evropě. Příběh čerpá inspiraci z historických událostí, včetně operací v severní Africe okupované Francií a dalších válkou zasažených území, a kombinuje fiktivní mise s realistickým zobrazením válečných taktik. Narativ je předáván prostřednictvím dialogů ve hře a občasných cut-scén, což vytváří ponořující historický kontext, který oslovuje hráče zajímající se o vojenské dějiny. *Hidden & Dangerous* kombinuje prvky stříleček z pohledu první osoby s taktickým řízením týmu. Hráči ovládají čtyřčlennou jednotku SAS a vydávají příkazy spoluhráčům, například k pokrytí pozic, obklíčení nepřátel nebo poskytnutí krycí palby. Hra preferuje stealth typ hraní, kdy se hráči musejí vyhnout detekci nepřátelskými silami, i když přímý boj je také možným řešením situace. Mise zahrnují cíle jako sabotáž, záchranné operace nebo atentáty, často umístěné v různých prostředích, jako jsou pouště, lesy nebo města. Hratelnost je náročná kvůli omezeným zdrojům, realistické AI nepřátel a potřebě strategického plánování, což ji odlišuje od akčněji orientovaných stříleček té doby.

Přijetí *Hidden & Dangerous* v České republice se lišilo od percepce na mezinárodních trzích. Na domácí scéně hra sklídila značnou chválu, částečně díky svému místnímu původu, což vyvolalo národní hrdost a zájem. České herní časopisy jako *Level* a *Score* ocenily inovativní hratelnost a historickou přesnost, což přispělo k tuzemskému komerčnímu úspěchu hry. Na mezinárodní úrovni hra získala smíšené recenze. Západní kritici, včetně časopisů *PC Gamer* a *IGN*,

ocenili její ambiciózní design a taktickou hloubku, kritizovali však technické problémy, jako jsou chyby, neohrabané ovládání a grafické omezení. Přesto si hra mezi fanoušky strategií a druhé světové války vybudovala kultovní následovníky, zejména v Evropě a Severní Americe, kde její jedinečná kombinace stealthu a týmové taktiky vynikala.



Obr. 25 a 26 – Přední a zadní strana krabice přebalu *Hidden & Dangerous*

Přebal hry *Hidden & Dangerous* kombinuje více narativních procesů: v horní části vidíme scénu s hydroplánem, která je převážně okolnostní (circumstantial), ukazuje místo a čas (přístav/voda při západu/východu slunce). Naznačuje však potenciální akci – „Action Process“ – transport, přílet/odlet, infiltraci – i když neukazuje přímé působení na jiný objekt (je netransakční). Ve střední části pracuje přebal s očima. Ty představují reakční proces tedy „Reactional Process“ – konkrétně pohled „Gaze“. Oči se dívají ven z obrazu (na diváka/hráče), což vytváří pocit sledování, nebezpečí či dokonce hrozby. Poslední, spodní část jasně zachycuje akční proces typu událost neboli „Event“ – exploze působí na most/vozidlo. Je to dynamický, destruktivní moment. Silueta vojáka je zapojena buď do reakčního procesu (dívá se na explozi) nebo netransakční akce (pozoruje, je přítomen). Z hlediska „Conceptual Processes“ jsou Logo „H&D“ i celý název „HIDDEN & DANGEROUS“ ve funkci symbolické. Reprezentují identitu hry a její ústřední témata (skrytost a nebezpečí). Kovová, opotřebovaná textura loga přidává symbolické atributy odolnosti, industriálnosti nebo války.

Nejvýraznějším prvkem přebalu jsou intenzivní, rudě žhnoucí oči, které hledí přímo na diváka. Tento pohled funguje interaktivně jako silný „Požadavek/Demand“, který diváka konfrontuje, vytváří pocit bezprostředního nebezpečí a vtahuje ho do atmosféry hry. Na rozdíl od scén nahoře a dole, které jsou spíše „Nabídkou/Offer“ k pozorování, tyto oči navazují přímý kontakt a jsou zdrojem napětí.

Kombinace různých ohniskových vzdáleností vytváří vrstvený dojem bezprostřední hrozby i širšího kontextu. Oči jsou zobrazeny relativně zblízka (Close Shot), což zesiluje pocit osobní hrozby a konfrontace. Scény s hydroplánem a explozí jsou ve středním, až dlouhém záběru (Medium/Long Shot), poskytují kontext a ukazují širší prostředí a události. Voják je v polodetailu (Medium Close Shot) zezadu.

Zobrazené scény (hydroplán, exploze, voják) mají střední až vyšší naturalistickou modalitu. Snaží se o věrohodné zobrazení, které odpovídá potenciálně historickému nebo vojenskému zasazení hry. Vojáci, vykreslení v renderované grafice, jsou zobrazeni v realistických vojenských uniformách, což naznačuje snahu o autenticitu a historické zakotvení. Oči jsou více stylizované díky intenzivnímu rudému/oranžovému světlu, což zvyšuje jejich symbolickou hrozivost na úkor čistého realismu. Logo má nízkou naturalistickou modalitu, ale vysokou symbolickou hodnotu. Celkově přebal směřuje k vytvoření uvěřitelného (i když dramatizovaného) herního světa.

Perspektiva na úrovni očí zachovává relativní objektivitu, zatímco střední, až vyšší míra realismu scén (modalita) podporuje dojem uvěřitelného, byť dramatizovaného světa.

Kompozičně je význam strukturován vertikálně: horní zóna „Ideál“ – scéna s hydroplánem. Může reprezentovat přípravu, infiltraci, klid před bouří, potenciál, možná „Hidden“ (skrytou) část. Horní část často nese význam příslibu nebo abstraktnější roviny. Dolní část jako „Reál“ (akce, důsledek), což také dokonale mapuje dualitu názvu, je scéna s explozí a vojákem. Reprezentuje akci, důsledky, nebezpečí, konkrétní realitu konfliktu – „Dangerous“ (nebezpečnou) část. Dolní část často ukazuje konkrétní manifestaci nebo výsledek.

Mezi těmito dvěma póly se nachází střední zóna, která je jádrem vizuální identity a hrozby. Střední zóna je informačním jádrem „Centre“, nesoucím identitu hry a hlavní zdroj napětí. Výraznost (salience) je soustředěna právě na středové prvky – logo a zejména oči – a na dynamickou explozi dole. Tyto prvky okamžitě přitahují pozornost a komunikují klíčové aspekty hry: identitu, hrozbu a akci. Jasně horizontální rámování do zón posiluje strukturu a čitelnost vizuálního sdělení.

Nejvýraznějšími prvky na přebale jsou centrální logo „H&D“ (díky velikosti, textuře, umístění) a zářící oči (díky přímému pohledu – Požadavku – a intenzivní barvě). Výrazná je také exploze díky vizuální intenzitě (světlo, implikovaný pohyb a zvuk). Přebal je také silně rámován do tří odlišných horizontálních zón (horní, střední, dolní). Tyto zóny jsou vizuálně oddělené, ale tematicky propojené. Celkový rámec tvoří okraje přebalu. Silueta vojáka funguje jako vnitřní rámovací prvek vpravo dole.

Typografie názvu „HIDDEN & DANGEROUS“ vychází z vytvořeného loga – titulu hry. Titul se skládá ze sans-serifového fontu a loga (hlavy a pěsti), ale celkově působí svou texturou kovově s nádechem industriálního designu, který připomíná nýtované ocelové pláty i vojenské známky. Tento výběr jednoduchého

písma nechává vyznít více samotné logo, které evokuje sílu, nebezpečí a vojenskou techniku, což odpovídá tématům hry o tajných operacích a válečných strojích. Písmena jsou vystupující z renderovaných obrazů exploze a vojáků, což vytváří vrstvený efekt naznačující hloubku.

Barevná paleta je založená na zemitéch tónech – zelené, hnědé a šedé – což odráží přírodní a vojenské prostředí druhé světové války. Ohnivá oranžová a žlutá exploze zase poskytují ostrý kontrast, symbolizují destrukci a přitahují pohled diváka. Toto barevné schéma nejenže posiluje prostředí hry, ale oslovuje také demografickou skupinu často spojovanou s vojenskými médii.

Přebal hry evokuje řadu ikonografických prvků válečné popkultury, které se v 90. letech těšily velké popularitě. Přítomnost britských speciálních jednotek SAS a hydroplánu odkazuje na klasická literární a filmová díla, jako jsou například *The Guns of Navarone* (1961) Alistaira MacLeana a další romány tohoto autora, které popularizovaly příběhy elitních vojenských týmů provádějících tajné mise za nepřátelskou linií. Obzvláště hydroplán, jenž je na přebalu výrazným motivem, nese vizuální podobnost s letouny PBY Catalina, hojně využívanými spojeneckými silami pro průzkumné a záchranné operace. Dalším významným prvkem je exploze na mostě, která zapadá do hollywoodského narativu válečné sabotáže. Tento motiv lze vysledovat ve filmech jako *Where Eagles Dare* (1968, r. Brian G. Hutton) nebo novějších snímcích typu *Saving Private Ryan* (1998, r. Steven Spielberg). Skutečnost, že hra byla vydána rok po premiéře tohoto Spielbergova válečného eposu, naznačuje možný vliv populární kinematografie na její vizuální prezentaci. V době vydání *Hidden & Dangerous* došlo k technologickému posunu, který v herním průmyslu pomohl k tvorbě realističtějších taktických stříleček. Přebal hry svým drsným a věcným vizuálním stylem odráží herní trend, který v té době formovaly tituly jako *Rainbow Six* (1998) a *Delta Force* (1998). Hráči byli čím dál více přitahováni možnostmi taktizovat, využívat týmovou spolupráci a realistické vojenské strategie namísto čistě akční hrátelnosti, což přebal zdůrazňuje jak svou estetikou, tak vyobrazenými prvky.

*Hidden & Dangerous* (1999) má přebal, který prostřednictvím promyšlené souhry reprezentačních, interaktivních a kompozičních strategií efektivně komunikuje podstatu hry. Vytváří atmosféru napětí, naznačuje taktický gameplay kombinující stealth a otevřený boj a slibuje hráči zážitek plný skrytých operací i přímého nebezpečí v dramatickém, pravděpodobně vojenském nebo historickém prostředí. Kromě své vizuální gramatiky přebal čerpá z kulturních asociací s druhou světovou válkou a současnými herními trendy, čímž posiluje oslovení specifické cílové skupiny. Současně reflektuje změny ve vnímání válečných videoher v pozdních 90. letech, kdy se důraz přesunul od arkádové akce k realistické simulaci a taktické hrátelnosti. Tento přebal tak slouží jako klíčový prvek v interpretaci nejen samotné hry, ale i jejího místa v rámci vývoje herního průmyslu a popkulturních trendů.

### 6.21.3 Analýza herního přebalu hry *Legenda: Poselství trůnu 2* (2002)

*Legenda: Poselství trůnu 2* je česká počítačová hra vydaná v roce 2003, která představuje pokračování freewarové tahové strategie *Poselství trůnu* (2001). Hra byla vyvinuta studiem Fenix Team, malým českým vývojářským týmem specializujícím se na fantasy hry, a distribuována společností DXT Computers, českým distributorem zaměřeným na lokální trh s počítačovými hrami. Hra, vydaná výhradně pro PC na CD, v rozlišení od 800×600 pixelů až po 1280×1024 pixelů. Hra s kompletní českou lokalizací, včetně dabingu, se zaměřila především na české publikum, přestože omezeně vyšla i v Rusku, což naznačuje minimální mezinárodní distribuci.



Obr. 27 a 28 – Gameplay ze hry *Legenda: Poselství trůnu 2*

Narativ hry je zasazen do fantasy světa inspirovaného díly J. R. R. Tolkiena (*Pán prstenů*) a Andrzeje Sapkowského, charakterizovaného středověkou estetikou a epickými konflikty. Příběh se odehrává ve světě, kde o nadvládu soupeří čtyři rasy: lidé, barbaři, trpaslíci a elfové. Hlavní zápletka začíná vzpourou barbarských otroků proti lidem, vedenou postavou Korganem, barbarským lovcem, který po upadnutí do otroctví vede povstání s cílem pomstít se za utrpení svého lidu. Narativ je předáván prostřednictvím popisů, dialogů a jednoduchých cut-scén, které zdůrazňují hrdinství, magii a boje mezi rasami. Hra kombinuje reálnou strategii (RTS) s prvky RPG. Hráči ovládají jednu ze čtyř ras a postupují šesti kampaněmi, které je třeba hrát v přesně daném pořadí. Hra zahrnuje budování základny, těžbu surovin (zlato, kosti), trénování bojových jednotek a využívání hrdinů se speciálními schopnostmi, kteří se aktivně účastní boje. RPG prvky se projevují systémem zkušenostních bodů – po dosažení určitého počtu bodů mohou jednotky, zejména hrdinové, postoupit na vyšší úroveň, přičemž hráč může u hrdinů rozdělit dovednostní body mezi různé atributy, jako jsou síla, obratnost nebo magie. Hra nabízí také multiplayer pro až 12 hráčů a editor map nazvaný „Kartograf“, který autoři zveřejnili na svých stránkách. Grafika je založena na 2D spritech s jednoduchými 3D efekty, což bylo



evokuje probíhající konflikt jako událost, tedy „Event“. Celkově tak přebal nereprezentuje konkrétní příběh, ale spíše potenciál pro narativní dění ve hře (boj, magie, střet frakcí).

Tyto zobrazené postavy a prvky následně navazují specifický vztah s divákem prostřednictvím interaktivních strategií. Velmi nápadným rysem je použití přímého pohledu u několika hlavních postav, který funguje jako jasný interaktivní požadavek („Demand“). Kouzelnice i oba válečníci hledí z obrazu ven, čímž aktivně vyžadují divákovu pozornost, vytvářejí pocit konfrontace a vtahují ho bezprostředně do scény. Tato volba významně zvyšuje angažovanost a dopad přebalu. Sociální distance nastavená na polodetailu až středním záběru („Medium Close-Up to Medium Shot“) pak umožňuje divákovi vnímat postavy jako významné a osobně relevantní, rozpoznat jejich detaily a výrazy, aniž by došlo k narušení intimní zóny. Perspektiva z úrovně očí dále podporuje pocit rovného postavení a přímého setkání s postavami. Modalita obrazu usiluje o střední, až vyšší naturalistickou modalitu v rámci fantasy žánru (snaha o realistické ztvárnění těl, zbroje, textur). Symbolická modalita je také vysoká – postavy jasně reprezentují své archetypy. Prvky jako magie, démonická hlava a stylizované pozadí mají nižší naturalistickou modalitu, což podporuje fantasy atmosféru. Celkově přebal buduje dojem uvěřitelného, i když fantaskního světa.

Způsob, jakým jsou tyto reprezentační a interaktivní prvky uspořádány v rámci kompozice, dále dotváří celkový význam sdělení. Vertikální osa přebalu využívá informační hodnotu pozic „Nahoře/Dole“ k rozlišení mezi „Ideálem a Reálem“; horní část s titulem hry „Legenda“ a příslibem české lokalizace představuje identitu a koncept hry, zatímco dolní část s bitevní scénou, válečníky a démonickou hlavou ukotvuje hru v realitě konfliktu, boje a hrozby.

Centrální vertikální osa, tvořená kouzelnicí a pod ní umístěnou démonickou hlavou, tvoří jádro kompozice a soustřeďuje pozornost na spojení magické síly a primární hrozby. Boční postavy válečníků pak toto centrum rámuji a doplňují – „Given“ představuje něco známého, výchozího. Možná symbolizuje „divokou“ nebo tradiční sílu. Postava rytíře/velitele zprava jako „New“ v sobě nový prvek, problém nebo klíčové sdělení. Možná reprezentuje „řád“, civilizovanější sílu nebo specifickou výzvu. Kouzelnice ve středu propojuje tyto dva póly. (Tato interpretace osy L/P je zde spíše spekulativní). Nejvíce pozornosti přitahují tváře tří hlavních postav díky přímému pohledu („Demand“) a detailnímu vykreslení. Velmi výrazné je také logo „Legenda“ díky své velikosti, barvě (červená) a umístění nahoře. Fialový magický efekt v rukou kouzelnice je dalším vizuálně přitažlivým bodem. Celý výjev je silně rámován ozdobným ornamentálním okrajem. Postavy válečníků po stranách rámuji centrální kouzelnici. Jasně horizontální rozdělení mezi horní částí s postavami a dolní částí s bitevní scénou vytváří oddělené, ale propojené zóny.

Typografie názvu „LEGENDA“ je stylizovaná, červená a gotická, s písmeny připomínajícími středověké rukopisy nebo epické fantasy romány. Tento design evokuje tajemnost, dávnou historii a hrdinský příběh, což odpovídá tématům hry.

Text „POSELSTVÍ TRŮNU II“ je menší, ale stále nápadný, což zdůrazňuje pokračování série. Další texty jako „Kompletně česky“ nebo „Novinka“ jsou vyznačeny žlutou barvou, čímž přitahují pozornost a oslovují místní publikum.

Barevná paleta je dominována temnými tóny – fialovou, černou a šedou – které vytvářejí mystickou atmosféru, zatímco červené a žluté plameny přidávají dramatický kontrast a symbolizují nebezpečí a boj. Tato paleta odráží fantasy žánr a oslovuje fanoušky epických příběhů, často spojovaných s mužským i ženským publikem, které má rádo fantasy literaturu a hry.

Přebal esteticky silně čerpá z vizuálního jazyka fantasy žánru konce 90. let a začátku 21. století. Užití prvky jsou podobné titulům jako *Diablo* (1997), *Baldur's Gate* (1998), *Diablo II* (2000) nebo *Heroes of Might and Magic III* (1999). Magická aura hlavní postavy a její oděv mohou připomínat vizuální reprezentaci elfích nebo mystických postav v hrách inspirovaných středověkou Evropou. Válečnické postavy odkazují na archetypy bojovníků známé z legend a historie, čímž hra reflektuje kombinaci skutečných historických vlivů s fantasy reinterpretací. Důležitým prvkem přebalu je také reklama na „Pána prstenů“ (*Sada pohlednic v každém balení*), což naznačuje záměr využít popularitu Tolkienovy tvorby, která byla díky blížícímu se uvedení filmové trilogie *The Lord of the Rings* (2001–2003, r. Peter Jackson) na vrcholu popularity. Tento marketingový tah ukazuje na trend konvergence mezi literární, filmovou a herní fantasy kulturou na přelomu století. Další vizuální aspekt, který stojí za zmínku, je latinská fráze *Memento Mori* („Pamatuj na smrt“) ve spodní části přebalu. Tento motiv je běžný v barokním umění a středověké filozofii, kde symbolizoval pomíjivost lidského života. Jeho použití na obalu naznačuje temnější a osudovější tón hry, což se shoduje s atmosférou epických fantasy příběhů, které často zahrnují konflikt mezi dobrem a zlem.

V rámci ukrytých kulturních referencí, lze zmínit dominantní postavu čarodějnice s magickou auroou a modrými vlasy, která evokuje archetyp mocné kouzelnice. Tento typ postavy připomíná čarodějnici Yennefer z knižní série *Zaklínač* Andrzeje Sapkowského. Její vizuál – elegantní, ale temná estetika – může také odkazovat na postavu Elviry, paní temnot, z kultovního filmu *Elvira: Mistress of the Dark* (1988, r. James Signorelli), která kombinuje gotickou estetiku s fantasy prvky a byla v 90. letech popkulturní ikonou. Dále přebal svým epickým tónem a skupinou hrdinů (čarodějnice, bojovník a trpaslík) odkazuje na estetiku filmové série *Pán prstenů* od Petera Jacksona, i když první díl (*Společenstvo prstenů*) vyšel až v roce 2001; knižní předloha J. R. R. Tolkiena (v češtině poprvé 1990) však již v 90. letech formovala fantasy žánr a inspirovala vizuální styl her a obalů, včetně skupiny různorodých hrdinů stojících proti zlu, což přebal jasně reflektuje. Postava trpaslíka s rohatou přilbou a bojovníka v brnění zase připomíná estetiku fantasy seriálů a filmů, které v 90. letech dominovaly popkultuře. Konkrétně můžeme vidět podobnost s knihami Terryho Goodkinda (*Pravidla čaroděje*, první díl 1994), jež byly v 90. letech populární a ovlivňovaly fantasy narativy – zejména mix magie, bojovníků a epických bitev.

Trpaslík s rohatou přilbou může také odkazovat na Gimliho z Tolkienova *Pána prstenů*, jehož vizuál (v knižní podobě) byl v té době již dobře známý, stejně jako obecný archetyp trpaslíků z fantasy her, například série *Dungeons & Dragons*, která od 70. let formovala fantasy estetiku a byla v 90. letech na vrcholu popularity díky stolním hrám a raným počítačovým adaptacím, jako byl *Baldur's Gate* (1998). Pozadí s dračími hlavami a ohnivou atmosférou evokuje epické fantasy souboje, což připomíná filmy jako *Dragonheart* (1996, r. Rob Cohen), kde draci hrají klíčovou roli a jsou spojeni s heroismem a magií. Tento film byl v 90. letech velmi populární a jeho vizuální styl – temná fantasy s dračími motivy – mohl inspirovat estetiku přebalu. Podobně můžeme vidět vliv animovaného seriálu *Dungeons & Dragons* (1983–1985), který byl v 90. letech často reprizován a obsahoval epické souboje s monstry, včetně draků, což odpovídá dramatickému pozadí přebalu s ohni a siluetami bojovníků. Celkový epický tón přebalu také odráží tehdejší popkulturní fascinaci velkolepými fantasy světy, což koresponduje s rostoucí popularitou herní série *Warcraft* (první hra 1994), která zpopularizovala estetiku fantasy světů s magií, monstry a hrdiny. I když *Warcraft* je primárně hra, její vizuální styl – například obaly her s hrdinskými postavami a temným pozadím – mohl ovlivnit design přebalu *Legendy*. Dále lze vnímat vliv filmů jako *Conan the Barbarian* (1982, r. John Milius) s Arnoldem Schwarzeneggerem, jehož estetika svalnatých bojovníků, magie a temných prostředí byla v 90. letech stále živá a inspirovala fantasy žánr, včetně herních obalů. Autora přebalu se mi nepovedlo vypátrat, proto jsou má tvrzení spekulativní.

Přebal titulu *Legenda: Poselství trůnu II* zprostředkovává témata hry – hrdinství, magii a konflikt – prostřednictvím sémiotických struktur, 3D renderingu, typografie a barev. Problematickým aspektem přebalu je špatná práce s postavami, jejich strnulost a umělý dojem, který nevyvolává interakci s hráčem. Přebal sice úspěšně propojuje vizuální tradici fantasy žánru s historickými a kulturními odkazy, ale jeho kompozice obsahuje velké množství chaoticky seřazených prvků, reflektujících jak klasickou ikonografii středověkého boje a mystiky, tak tehdejší popularitu epických fantasy her a filmů. Přítomnost různých kulturních archetypů naznačuje, že hra se snažila oslovit co nejširší spektrum hráčů se zájmem o evropskou i orientální estetiku. Celkově lze ale říci, že přebal komunikuje žánrovou příslušnost hry a také odráží širší popkulturní a mediální trendy přelomu tisíciletí.

## 6.22 Kategorie her s ilustrací na přebalu

Ilustrace je obecně chápána jako výtvarný doprovod příběhu, textu nebo myšlenky, jehož účelem je text osvětlit, vysvětlit nebo esteticky obohatit. Etymologicky vychází z latinského *illustrare* (vysvětlit, osvětlit), což naznačuje její primární funkci – zpřístupnit obsah čtenáři či divákovi vizuální formou.<sup>189</sup>

---

<sup>189</sup> HONZÍK, K. *Z teorie architektury a urbanismu*. Praha: Československý spisovatel, 1984. s. 49.

Podle různých encyklopedických zdrojů se ilustrace tradičně pojímá jako kresba, malba nebo dokonce grafický prvek doplňující text, ať už v knihách, časopisech či jiných médiích. Tato definice však nezahrnuje širší kontext užitého umění, kde ilustrace přesahuje pouhou funkci doprovodu a stává se samostatným výrazovým prostředkem. Teoretici užité grafiky, jako například Kneidl<sup>190</sup>, rozlišují ilustraci od pouhého dekoru například tím, že má explicitnější vazbu na sdělovaný obsah, který nejen doplňuje, ale i rozvíjí. I starší teoretici jako Matějček<sup>191</sup> zdůrazňuje její umělecký potenciál, kdy ilustrace může být asociativní a přinášet nové významy nad rámec textu. Naopak Šindelář<sup>192</sup> ve své analýze vědecké ilustrace v českých zemích upozorňuje na její utilitární roli – *přesnost a srozumitelnost* –, což je v kontrastu s uměleckou volností v literatuře či reklamě. Ilustrace tedy osciluje mezi dvěma póly: funkčností a estetikou, což ji činí flexibilním nástrojem v různých oblastech.

Jednou z těchto oblastí je i marketing a reklama, kde ilustrace slouží jako vizuální prostředek k diferenciaci produktu a budování jeho identity. Ani s nástupem digitálních technologií ve druhé polovině 20. století nepřestala být klíčovým nástrojem pro přilákání pozornosti v konkurenčním prostředí. Na rozdíl od fotografie, která realisticky zachycuje realitu, ilustrace umožňuje stylizaci, osobní přístup a emocionální apel. Například v obalovém designu přidává produktům – od šperků po dětské hračky – jedinečný charakter, který odlišuje značku na trhu. Tato flexibilita je patrná i v reklamních kampaních, kde ilustrace často kombinuje narativní prvky s vizuální přitažlivostí, jak ukazuje například využití karikatur či maskotů v identitách.

Její funkčnost odráží také estetika literatury, hudebních alb a filmových plakátů, která ilustraci využívá k vizuální komunikaci obsahu a kulturních referencí. V literatuře, zejména v dětských knihách, ilustrace na obálce nejen láká čtenáře, ale i naznačuje žánr a atmosféru díla. Například česká vydání pohádek od Albatrosu (např. *Překlep a Škraloup*<sup>193</sup>) kombinují hravost s výtvarnou kvalitou, což odráží tradici české knižní ilustrace, sahající k osobnostem jako Josef Lada či Zdeněk Miler. U hudebních alb ilustrace na přebalech často reflektuje hudební styl a kulturní kontext. Ikonické příklady jako obal alba *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* od The Beatles (1967) od Petera Blakea ukazují, jak může být ilustrace kulturním manifestem, spojujícím pop-art s hudební revolucí. Filmové

---

<sup>190</sup> KNEIDL, P. *Česká lidová grafika v ilustracích*. Praha: Academia, 1983. s.18. ISBN 80-200-0123-8.

<sup>191</sup> MATĚJČEK, A. *Ilustrace*. Praha: Melantrich, 1931.

<sup>192</sup> ŠINDELÁŘ, Dušan. *Vědecká ilustrace v Čechách*. Praha: Obelisk, 1973. s.72–77.

<sup>193</sup> KONČINSKÝ, T. a B. KLÁROVÁ. *Překlep a Škraloup*. Praha: Albatros, 2017. ISBN 978-80-00-04567-2.

plakáty zase ilustraci využívají k dramatizaci příběhu – klasické plakáty k filmům Alfreda Hitchcocka (např. *Vertigo*, 1958, Saul Bass) kombinují minimalistickou stylizaci s emocionálním nábojem, což následně velkou měrou ovlivnilo i estetiku herních přebalů. V herním průmyslu, konkrétně u přebalů her pro konzoli Atari (1970–1980), ilustrace sloužila jako primární marketingový nástroj v době, kdy byly grafické možnosti her výrazně omezené. Přebaly měly za úkol překlenout propast mezi pixelovou realitou hry a imaginací hráče. Například hra *Asteroids* (1979) od Eda Logga má přebal s dynamickou airbrush ilustrací vesmírné bitvy od Franka Cirocca, která evokuje epický rozměr skromné arkády. Dalším příkladem je *Adventure* (1980) od Warrena Robinetta s klasickou ilustrací draka a hradu, která příběh hry vizuálně rozšiřuje o další narativní aspekty.

Analýzou českých herních přebalů odhaluji rozmanitost technik, které odrážejí jednak technologický vývoj, jednak lokální výtvarné tradice. Mezi identifikované typy patří:

- Airbrush – technika stříkací pistole, oblíbená převážně ilustrátory v 80. letech, umožňovala plynulé přechody barev a realistické efekty stínování. Na českých přebalech se objevuje například u her od Sybilasoft (např. *Tetris*, 1988), kde stylizované motivy evokují západní estetiku Atari, ale můžeme ji vidět také na přebalu *Dreamland: Final Solution* (1999).
- Digitální ilustrace – s nástupem počítačů v 90. letech (Photoshop, Illustrator) se rozšířila v českém herním designu, například u přebalu hry *Alpha Prime* (2007), kde kombinuje netradiční kompozici s kreativitou.
- Klasická ilustrace – ruční kresba nebo malba, často inspirovaná knižní tradicí, je patrná na přebalech her od českých vývojářů 80. let (např. *Indiana Jones* od Fuxasoftu, 1987) a také počátku 90. let (*Turbo Speedway*, 1996).
- ASCII art – textová grafika využívající znaky, typická pro rané počítačové hry (např. české textovky jako *Pohádka*, 1985), odráží omezení tehdejších technologií, ale může být také nástrojem pro zobrazení herního narativu jako u přebalu *Original War* (2005).
- Pixeling – nízkorozlišná grafika přímo navazující na herní estetiku, objevuje se na přebalech retro-amatérských her z 80. let (např. *Saboteur*, česká verze, 1986), tuto techniku nalézáme rovněž na přebalech z počátku devadesátých let – *Magic Island: The Secret of Stones* (1999).

Ilustrace na herních přebalech, včetně českých, je mostem mezi technickými limity hry a její imaginativní potencií. Využití různých technik – od airbrush po pixeling – ukazuje, jak se estetika přizpůsobuje době i kulturnímu a hernímu kontextu, přičemž česká tvorba navazuje na silnou tradici knižní ilustrace a zároveň reaguje na globální trendy, které do herního průmyslu vstupují po roce 1989.

### 6.22.1 Analýza herního přebalu hry *Magic Island – The Secret of Stones* (1995)

*Magic Island: The Secret of Stones* je česká RPG videohra, vydaná v roce 1995, určená pro platformy Amiga 1200 a Amiga CD32. Hra byla vyvinuta studiem Arda Team a distribucí hry se zabývala společnost Signum, což hře zajistilo dostupnost především v České republice a na Slovensku. Hra byla sice vytvořena ve dvou jazykových mutacích – česky i anglicky – ale nebyla distribuována do širších mezinárodních trhů, což omezilo její globální dosah. V krabicovém balení byla distribuována na 7 disketách.



Obr. 31 – Gameplay ze hry *Magic Island: The Secret of Stones*

Hratelnost *Magic Island: The Secret of Stones* kombinuje prvky klasického dungeon crawleru s řízením čtyřčlenné skupiny postav v reálném čase v obrazovém rozlišení 640×480. Hra využívá mřížkový systém pohybu, kde hráč prochází venkovními lokacemi a kobkami, řeší hádanky a zapojuje se do bojů s nepřáteli. Každá postava má specifické statistiky a dovednosti, které lze rozvíjet, včetně možnosti učit bojovníky magii po získání dostatečného množství zkušeností. Hra obsahuje také unikátní prvky, jako jsou alchymistické recepty – hráči mohou vytvářet lektvary kombinací více než dvaceti ingrediencí (např. houby, kapradí, čarodějovy vlasy nebo sušený psí trus), přičemž ne všechny kombinace jsou uvedeny v manuálu, což podporuje experimentování. Boje probíhají v reálném čase, což představuje odlišnost od tahových systémů tehdejších RPG a vyžaduje taktiku a rychlé rozhodování.

Narativ hry je zasazen do fantasy světa a zaměřuje se na klasické motivy dobrodružství a tajemství. Hráč přebírá roli syna starého válečníka, který obdržel dopis určený příteli svého otce. Tato mise odstartuje dlouhou cestu, během níž hráč zjišťuje, že přítel jeho otce zemřel, a odhaluje historii jejich přátelství. Příběh je propleten motivy hledání tajemství, magických artefaktů a boje s nepřátelskými

silami, přičemž hra čerpá inspiraci z klasických fantasy příběhů. Svým zpracováním i herním narativem v mnohem připomíná kultovní sérii *Ishar* (1992–1994) od studia Similaris. Narativ je předáván prostřednictvím textových popisů, dialogů a interakcí s prostředím, což vytváří ponořující zážitek typický pro RPG žánr.

Přijetí hry v České republice bylo smíšené. Technické problémy s hrou popisují již tehdejší dobové recenze v herních časopisech *Score 26* (2/96) a *Level 13* (2/96). Kritika se vztahuje k soubojům a „línosti“ hry – tedy než něco uděláte, tak jste mrtví. Další popisované problémy se vztahují k chybám v interakcích, což se dotýká možnosti/nemožnosti plnit herní úkoly. Asi největším zmiňovaným problémem je nestabilita na některých konfiguracích Amigy a omezená hratelnost v porovnání s tehdejšími mezinárodními tituly, jako je již zmiňovaný *Ishar* nebo *Dungeon Master* (1987). Navzdory těmto problémům si hra získala i pozitivní hodnocení vizuální i příběhové stránky hry a patří jí kultovní status mezi fanoušky Amigy v ČR. V zahraničí zůstala hra prakticky neznámá kvůli absenci distribuce mimo česky a slovensky mluvící regiony.



Obr. 32 a 33 – Přední a zadní strana krabice *Magic Island: The Secret of Stones*

Přebal hry *Magic Island: The Secret of Stones* je postaven na bílém layoutu, kde hlavními účastníky jsou loga společností, texty (název „MAGIC ISLAND“, podtitul „THE SECRET OF STONES“, slogan „První český profesionální dungeon!“) a centrální ilustrace zobrazující postavu v temném prostředí. Ta vykonává akční proces – drží nebo manipuluje se zdrojem energie/světla (jde o netransakční akci, nepůsobí na jiný objekt v záběru). Její zářící oči zároveň představují reakční proces, konkrétně „Pohled/Gaze“ směřující k divákovi. Tato

kombinace naznačuje držení moci a vědomé vnímání (možná hrozbu nebo výzvu). Na přebale dominují konceptuální procesy, zejména symbolické. Centrální ilustrace symbolizuje esenci hry – klasickou fantasy atmosféru, magii, tajemství a potenciální konflikt ztělesněný postavou. Textové prvky (název, podtitul, slogan) fungují jak symbolicky (název jako identita), tak popisně (definují hru a její původ/žánr). Loga symbolicky reprezentují zúčastněné společnosti.

Postava v centrální ilustraci se dívá přímo na diváka svými zářícíma očima. Jedná se o jasný požadavek („Demand“). Tento přímý pohled navazuje kontakt s divákem, vyžaduje jeho pozornost a vytváří ohnisko interakce, které může být vnímáno jako výzva nebo pozvání do tajemného světa. Její zobrazení odpovídá přibližně střednímu záběru („Medium Shot“), od pasu nahoru. To umožňuje divákovi vnímat detaily (oblečení, zdroj energie, výraz), ale zároveň zachovává určitý odstup, prezentuje postavu jako významnou, ale ne příliš intimní. Ve smyslu úhlu pohledu na postavu je patrně zobrazena z úrovně očí („Eye-Level“). Mocenská dynamika není primárně konstruována úhlem pohledu; síla a význam postavy jsou komunikovány spíše jejími atributy (brnění, magie, zářící oči) a přímým pohledem.

Přebal má velmi nízkou naturalistickou modalitu – jde o jednoduchý bílý prostor s textem a logy. Vykazuje střední naturalistickou modalitu v rámci stylu malované fantasy grafiky (snaha o realistické ztvárnění postavy a prostředí v daném stylu). Symbolická modalita je vysoká – postava reprezentuje fantasy archetyp, magii, tajemství. Celkově ilustrace odpovídá dobovým konvencím fantasy žánru.

Z hlediska kompozičního významu informační hodnoty jsou „Nahoře/Ideál“ umístěny loga společností, které reprezentují oficiální záštitu a původce samotné hry. *Most mezi „Ideálem“ a „Reálem“* tvoří centrální část, kde je hlavní název „MAGIC ISLAND“, který tvoří základní koncept a identitu. *Střední a dolní části* – „Reál“ – dominuje centrální ilustrace (vizuální zhmotnění hry), podtitul (konkrétní aspekt příběhu) a slogan (konkrétní definice produktu – žánr, původ, claim). Tato část prezentuje „skutečnou“ podstatu a nabídku hry.

Kompozice extrémně zdůrazňuje střed („Centre“). Název, ilustrace, podtitul a slogan tvoří silnou centrální vertikální osu. Rozsáhlý bílý prostor okolo funguje jako okraj („Margin“), který tuto centrální část izoluje a vizuálně vyzdvihuje. Loga nahoře jsou vůči tomuto centru marginální. Rozvržení je silně symetrické podél vertikální osy, osa „Levá/Pravá“ zde nehraje významnou roli v rozlišení informací.

Nejvýraznějšími prvky jsou název „MAGIC ISLAND“ (díky velikosti a stylizovanému fontu) a centrální ilustrace (díky barevnému a detailnímu kontrastu vůči bílému pozadí a díky přímému pohledu postavy a zářícím prvkům). Výrazný je také díky svému umístění a informační hodnotě („První český profesionální dungeon!“) slogan na spodní části. Loga jsou nejméně výrazná. Je zde přítomno velmi silné rámování. Bílá plocha krabičky rámuje centrální blok informací (loga, název, ilustrace, slogan). Samotná centrální ilustrace je explicitně rámována svým

obdélníkovým okrajem. Jednotlivé textové a obrazové prvky ve středu jsou navzájem jasně odděleny bílým prostorem, což vytváří zřetelné informační zóny.

Centrální ilustrací je postava v kapuci, která stojí v temném prostředí pod nočním nebem. Oblečení postavy – kapuce a róba jsou archetypální pro postavy spojené s magií a mysticismem. Kapuce často symbolizuje skrytou identitu nebo vědomosti, které nejsou určeny pro běžné lidi. Róba zase odkazuje na středověké učence, alchymisty nebo kněze, kteří se zabývali okultismem. Róba a kapuce také odkazují na středověké učence a alchymisty, kteří byli často spojováni s magií a hledáním tajemství (např. filozofického kamene). Tato estetika je typická pro fantasy žánr, který často čerpá z evropské historie a mytologie, zejména z období temného středověku, kdy byla magie považována za skutečnou, ale nebezpečnou sílu. Postava drží zářící koule nebo energii mezi rukama, což vytváří dramatický světelný kontrast. Koule je univerzálním symbolem magie a moci, často používaným k zobrazení čarodějů nebo mágů, kteří ovládají elementární síly. Může také symbolizovat vědění nebo osvícení, podobně jako krystalové koule věštců. Tento prvek zároveň okamžitě přitahuje pozornost a zdůrazňuje magickou tematiku hry. Kolem postavy je tmavý les s hustými stromy, což dodává pocit izolace a tajemství. Na obloze je vidět měsíc v úplňku, který je umístěn v horní části obrazu a funguje jako přirozený zdroj světla, podtrhující mystickou atmosféru. Postava evokuje archetyp osamělého, mocného mága, který stojí na hranici mezi dobrem a zlem. Připomíná postavy jako Merlin nebo Morgana le Fay z artušovských legend, kde jsou čarodějové a čarodějnice často zobrazováni jako osamělé bytosti s hlubokým věděním, které však může být nebezpečné. Červené oči a temná aura také evokují postavy jako Saruman z *Pána prstenů* J. R. R. Tolkiena, kde moc korumpuje a vede k temnotě. Její vzhled – kapuce, červené oči, magická koule – naznačuje, že může být strážcem tajemství, ale zároveň potenciálním nepřítelem, který testuje hrdiny hry. Evokuje strach z neznámého, ale zároveň fascinaci magií a nadpřirozenem. V kontextu fantasy žánru připomíná postavy, které mají hluboké znalosti, ale jejich moc je často spojena s temnotou nebo obětí, což je běžný motiv v RPG hrách i literatuře. Červené oči a temný výraz naznačují, že může jít o antagonistu nebo mocnou bytost, která stojí nad běžnými smrtelníky. Kapuce a skrytá tvář přidávají prvek anonymity, což je běžný vizuální motiv pro postavy, které mají být záhadné nebo nepřístupné – ať už jde o čaroděje, démony nebo starodávné strážce tajemství. Zářící koule v jejích rukách symbolizuje kontrolu nad magickou silou, což může naznačovat, že je klíčovou postavou příběhu, možná strážcem nebo tvůrcem „kamenů tajemství“ z názvu hry. Postava by také mohla být vizuální reprezentací typického „lich“ (nekromanta) nebo „archmage“ z univerza *Dungeons & Dragons*, které bylo v 80. a 90. letech velkým zdrojem inspirace pro fantasy hry. Tyto postavy jsou často zobrazeny s kapucí, zářícíma očima a magickými artefakty, což odpovídá designu na přebalu. Estetika postavy ale také připomíná obaly her z 90. let, jako jsou *Dungeon Master* nebo *Eye of the Beholder*, kde temné, mocné postavy často sloužily jako hlavní protivníci nebo strážci tajemství. Prostředí, ze kterého

postava vystupuje – temný les a měsíc – evokuje scény z epických fantasy příběhů, běžné v knihách nebo filmech, jako je *The Dark Crystal* (1982, r. Jim Henson, Frank Oz). Tyto aluze situují hru do tradice fantasy příběhů, oslovujících hráče s láskou k mytologii a hrdinským eposům.

Typografie názvu „MAGIC ISLAND“ je stylizovaná, ručně psaná v odpovídajícím stylu pixelingu s písmeny, které připomínají starověké rukopisy nebo epické fantasy romány. Tento design evokuje tajemství, dávnou historii a magii, což odpovídá tématům hry. Text „THE SECRET OF STONES“ je menší, a na první pohled i nápadný, protože je umístěn pod hlavním názvem, ale je zasazen do ilustrace, takže se ztrácí kontrastně. Další text na přebalu – „První český profesionální dungeon!“ v modré barvě – přitahuje pozornost a oslovuje publikum s výzvou, zatímco loga „Signum“ a „YES“ v horní části identifikují vydavatele a distribuční kanál.

Barevná paleta je dominována tmavými tóny – modrou, černou a fialovou – které vytvářejí mystickou atmosféru, zatímco bílá a červená (v logu „YES“) přidávají dramatický kontrast. Tato poměrně skromná paleta odráží fantasy žánr a oslovuje fanoušky epických příběhů, často spojovaných s publikem, které má rádo literaturu a hry typu *Dungeons & Dragons*.

Přebal *Magic Island: The Secret of Stones* využívá minimalistický design k soustředění pozornosti na centrálně umístěnou fantasy ilustraci a klíčové textové informace. Ústřední obraz prostřednictvím své symbolické reprezentace (obrněná postava, magie) a interaktivní strategie (přímý pohled vyžadující pozornost) slibuje klasický zážitek žánru dungeon crawler. Kompozice silně zdůrazňuje střed a vertikálně vrství informace od oficiálního záhlaví (loga) přes identitu (název) po konkrétní vizuální a textovou prezentaci hry (ilustrace, slogan). Slogan „První český profesionální dungeon!“ explicitně rámuje hru v kontextu národního původu a žánru a prezentuje ji jako významný lokální titul. Celkový dojem je soustředěný, tradičně fantasy a jasně komunikuje svůj obsah cílové skupině fanoušků dungeonů.

### 6.22.2 Analýza herního přebalu hry *Dream Land: Final Solution* (1999)

*Dream Land: Final Solution* je česká sci-fi adventura vydaná v roce 1999 pro platformu PC. Hra byla vyvinuta i distribuována studiem Top Galaxy. Společnost byla založena v polovině roku 1997 se sídlem v Přestanově u Ústí nad Labem. Jednalo se o první a zároveň i jediný herní titul této společnosti.

Hra byla rozsáhlá – obsahovala 65 kreslených a 45 renderovaných obrazovek prostředí a kolem 250 nadabovaných postav. Kreslenou grafiku vytvářel airbrush výtvarník Karel Kopic (autor přebalů *Polda 6* a *Polda 7*). Poprvé byla v této hře použita synchronizace dabingu s ústy a paralaxní scrolling ve třech fázích. Pro zahraniční distribuci proběhla jednání s firmou Acclaim, na základě kterých se do hry doplnily anglické titulky, k dohodě však nakonec nedošlo a hra v zahraničí nikdy nevyšla. Vývoj *Dream Landu* byl na svou dobu velice nákladný projekt.

Žádné oficiální zprávy k dispozici bohužel nejsou, ale podle různých zdrojů stál vývoj tehdy přes deset milionů korun.

Hratelnost titulu *Dream Land: Final Solution* kombinuje klasickou point-and-click adventuru s prvky logických hádanek a prostorových puzzlů. Hráči ovládají hlavní postavu v prostředí – 2D ručně kreslené (realita) a 3D renderované (virtuální svět). Úkolem je sbírat předměty a řešit hádanky, které často vyžadují kreativní kombinaci získaných objektů. Hra obsahuje také prvky inventáře a dialogů s NPC, včetně opičích mutantů, kteří hrají v příběhu klíčovou roli.



Obr. 34 – Gameplay z hry *Dream Land: Final Solution*

Příběh hry je zasazen do světa po roce 2020, kdy je na Zemi kvůli potenciální závislosti v roce 2003 celosvětově zakázaná virtuální realita, a tak byla postavena orbitální stanice Dream Land, na které virtuální realitu hráči mohli provozovat dál. Hlavní postavou je americký investigativní novinář Jimmy Dix, který se vydává na tuto zábavní orbitální stanici zjistit, proč hráči přicházejí ve virtuálním světě o rozum. V průběhu hry tak hráč navštíví sedm různých virtuálních světů (Frankenstein, laboratoř, Macao 17. století, starověký Egypt, Chicago třicátých let 20. století, letecká základna a džungle). V příběhu figurují i inteligentní opice, které zde pracují jako levná pracovní síla, jsou to ale ve skutečnosti uměle vytvořené kybogrové. Příběh je inspirován klasickými sci-fi díly jako *Planet of the Apes* (1968) od režiséra Franklina J. Schaffnera a zdůrazňuje izolaci, objevování a přežití v cizím prostředí.

Přijetí hry v České republice bylo smíšené a převážně kritické, i když sbírala velmi vysoká hodnocení<sup>194</sup>, tedy hlavně díky příběhu a neuvěřitelnou rozsáhlostí (20 hodin herního času). České herní časopisy jako *GameStar*, *Score* a *Stříbrná hvězda* ocenily příběh a zábavné hádanky, kritizovaly ale zastaralou grafiku a technické problémy jako dlouhé časy načítání a chyby ve hře nebo strnule působící český dabing. Navzdory těmto nedostatkům si hra vybuodovala mezi českými hráči poměrně zajímavý status. V zahraničí zůstala hra prakticky neznámá kvůli absenci distribuce mimo česky mluvící regiony.



Obr. 35 a 36 – Přední a zadní strana krabice *Dream Land: Final Solution*

Na přebalu můžeme identifikovat několik účastníků – Planeta Země (graficky znázorněná), hlava muže (vlevo), hlava opice (vpravo), název hry („DREAM LAND: FINAL SOLUTION“), loga a ocenění (GameStar, Stříbrná hvězda, Score Hit, hodnocení 8/10, logo Top Distributor, česká vlajka), letadlo/kosmická loď a hvězdné pozadí. Přebal hry funguje primárně na konceptuální úrovni. Jde hlavně o klasifikační a analytický proces – prezentuje klíčové (protikladné) elementy (člověk vs. opice) ve vztahu k společnému prostoru (Země). Klasifikuje tyto entity a analyzuje situaci jejich juxtapozicí. Dále funguje symbolicky: Země symbolizuje dějiště nebo to, co je v sázce; hlavy symbolizují protikladné síly, druhy nebo ideologie; název „Dream Land“ může symbolizovat iluzorní, snový nebo utopický/dystopický charakter světa; podtitul „Final Solution“ naznačuje cíl nebo výsledek (s potenciálně znepokojivými konotacemi); kosmická loď symbolizuje technologii, cestování nebo akci; ocenění symbolizují kvalitu nebo úspěch. Narativní procesy jsou zde zastoupeny jen slabě. Kosmická loď vykonává

<sup>194</sup> Kupříkladu recenze z roku 1999 na portálu *idnes.cz*, kde recenzent kritizuje, dabing, zastaralou grafiku uděluje finální hodnocení 7/10.

akční proces (Action Process) – letí z levého dolního rohu směrem doprava nahoru (má jasný vektor pohybu). Konfrontační postavení hlav (čelem k sobě) implikuje narativ konfliktu, i když mezi nimi neprobíhá žádná přímá akce na obalu.

Z hlediska interaktivity jsou obě hlavy (muže i opice) zobrazeny z profilu, a tedy se nedívají přímo na diváka. Toto představuje nabídku (Offer). Divák je postaven do role pozorovatele této symbolické scény nebo konfrontace a je spíše vyzván k přemýšlení o jejím významu, než aby byl přímo osloven.

Země a hlavy jsou zobrazeny ve středním, až delším záběru (Medium/Long Shot) v kontextu vesmírného prostoru. Vidíme je jako celek, což vytváří spíše analytický a odtažitější pohled. Kosmická loď je zobrazena jako menší, vzdálený objekt. Perspektiva na centrální motiv Země a hlav je převážně z úrovně očí (Eye-Level). Není zde výrazný pohled ani nadhled, což naznačuje relativně objektivní prezentaci ústředního symbolického uspořádání.

Celkově má přebal nízkou, až střední naturalistickou modalitu. Zobrazení Země je graficky zjednodušené. Hlavy jsou stylizované (muž) nebo semi-realistické (opice), ale jasně jde o ilustrace. Loď je jednoduchá kresba. Toto naznačuje, že hra pravděpodobně není fotorealistická, ale spíše stylizovaná, možná až kreslená nebo alegorická. Loga a ocenění mají naopak vysokou modalitu jako reálné značky a hodnocení, ale nízkou naturalistickou modalitu jako grafické prvky.

Kompoziční uspořádání přebalu hry *Dream Land: Final Solution* efektivně strukturuje vizuální sdělení a řídí divákovu pozornost, přičemž dominantní je zde princip „Střed/Okraj“. Ústřední motiv planety Země s konfrontační juxtapozicí lidské a opičí hlavy, spolu s hlavním názvem „DREAM LAND“, tvoří jasné informační jádro („Nucleus“), zatímco okolní vesmírné pozadí a doplňující prvky na okrajích („Margins“), jako jsou loga a ocenění, poskytují kontext a validaci. Vertikální osa „Nahore/Dole“ dále hierarchizuje význam: horní část obsahuje loga ocenění a herních magazínů, reprezentující „Ideál“ (uznání kvality, aspirace), střední část představuje most mezi ideálem a realitou, nesoucí ústřední koncept či problematiku hry, a dolní část ukotvuje sdělení v „Reálu“ skrze podtitul „FINAL SOLUTION“, naznačující důsledek či cíl, pohybující se kosmickou loď (akce) a prvky původu či distribuce. Méně výrazná, avšak přítomná horizontální osa „Vlevo/Vpravo“ může naznačovat dynamiku „Dané/Nové“, kde hlava muže a původ lodi na levé straně („Dané“) mohou kontrastovat s hlavou opice a hodnocením na pravé straně („Nové“). Výraznost (salience) klíčových prvků je dosažena kombinací velikosti, centrálního umístění, kontrastu (ústřední motiv Země a hlav) a specifického grafického zpracování, jako je výrazný rámeček kolem titulu „DREAM LAND“ nebo hvězdicový tvar hodnocení „8/10“, jež tak okamžitě přitahují pohled a signalizují důležité informace. Rámování (framing) je rovněž zřetelné – od explicitního rámečku kolem hlavního názvu přes informační rámec tvořený logy nahore až po samotnou planetu Zemi, která

vizuálně rámuje ústřední dvojici hlav, čímž celá kompozice získává na soudržnosti a zaměření na klíčové sdělení.

Ilustrační složka přebalu hry *Dream Land: Final Solution* je založena na vizuálně signifikantní juxtapozici lidské a opičí hlavy, umístěných v profilu nad grafickým znázorněním planety Země. Toto uspořádání vytváří symbolickou dichotomii, která zve k interpretacím zkoumajícím potenciální antropologická či evoluční témata, případně naznačuje narativ založený na duální perspektivě – lidské a non-humánní („zvířecí“). Další konvenční sci-fi ikonografie, jako je vyobrazení kosmické lodi (nesoucí americkou vlajku) a centrálně umístěné Zeměkoule, evokuje témata explorační, teritoriality nebo planetárního konfliktu. Stylistické provedení ilustrací lze hodnotit jako středně detailní; figury a objekty jsou jasně rozpoznatelné, avšak zjednodušené textury a stínování limitují míru dosaženého realismu a vizuální hloubky.

Kontextuální informace týkající se autora přebalu, Karla Kopice, přidávají další interpretační rovinu. Jeho uváděný nezáměr o narativní obsah hry samotné naznačuje, že vizuální design mohl čerpat spíše z obecných, široce sdílených motivů a tropů sci-fi žánru než ze specifických prvků herního příběhu. Tento možný rozpor mezi autorským záměrem, založeným na obecné vizuální inspiraci, a finálním produktem určeným pro konkrétní hru je signifikantní. Zobrazení dvou vznášejících se hlav – identifikovaných jako postava Jimmyho Dixe a antagonisty v podobě opice – nad planetou v kosmickém prostředí spolu s raketou evokuje narativ sci-fi konfliktu, který může zahrnovat motivy objevování, izolace či střetu lidstva s jinými entitami. Absence přímé interakce či výraznějších emocí ve tvářích zobrazených hlav může přispívat k pocitu jisté odtažitosti.

Znalost narativní složky hry navíc odhaluje, že vizuální kompozice přebalu obsahuje proleptický prvek, který funguje jako významný spoiler závěru hry – odhaluje totiž antagonistickou roli opičí postavy a její motivaci získat kontrolu nad stanicí. V tomto světle lze konfrontační umístění obou hlav interpretovat nejen jako obecnou symboliku rivality či protikladných sil, ale jako specifické vizuální znázornění ústředního konfliktu mezi protagonistou a antagonistou příběhu.

Typografický design je dominantní a slouží zde jako vizuální kotva. Název „DREAM LAND“ v robustním, geometrickém písmu vytváří silný kontrast proti modrému pozadí, což zajišťuje čitelnost. Užitý font – Broadway Engraved – je zvolen poněkud netradičně. Toto písmo je varianta známého sans-serif fontu Broadway, který byl původně navržen v roce 1927 Morrisem Fullerem Bentonem pro společnost American Type Founders (ATF). Broadway je ikonický art deco font s výraznými, tučnými tvary a geometrickým stylem, který byl populární v době 20. a 30. let. Podtitul „FINAL SOLUTION“ ve žlutém obrysu umístěném kolem zeměkoule je naopak v jednoduchém sans-serif fontu. Typografie na přebalu je rozpačitá a nepomáhá jí ani absence typografické hierarchie (např. různých velikostí písem pro různé informace) omezuje řádné uspořádání informací.

Přebal odkazuje také na širokou škálu kulturních aluzí spojených se sci-fi žánrem a kosmickou ikonografií. Zobrazení Jimmyho a opice nad planetou Zemí připomíná klasická sci-fi díla jako *Planet of the Apes* (1968, r. Franklin J. Schaffner) nebo *2001: A Space Odyssey* (1968, r. Stanley Kubrick). Raketa a kosmické prostředí zase evokují scény z filmů jako *Star Wars* (1977, r. George Lucas) nebo *Independence Day* (1996, r. Roland Emmerich), zdůrazňující téma vermírních odysejí nebo také konfliktu. Tyto aluze situují hru do tradice sci-fi příběhů, oslovující hráče se zájmem o technologický pokrok a hrdinské eposy.

Na základě hlubší analýzy lze konstatovat, že přebal hry *Dream Land: Final Solution* představuje problematický příklad vizuální komunikace v kontextu českých herních přebalů konce 90. let. Ačkoliv využívá řadu sémiotických prvků – symbolickou juxtapozici člověka a opice nad planetou Zemí, konvenční sci-fi ikonografií a kompoziční strukturu zdůrazňující střed – ve svém celkovém vyznění selhává v efektivním představení hry a zaujetí publika.

Hlavním problémem je zjevný nesoulad mezi vizuální reprezentací na přebalu a skutečnou povahou hry. Zatímco hra je point-and-click adventurou zaměřenou na investigaci ve virtuálních světech, přebal evokuje spíše velkolepý sci-fi konflikt planetárního rozsahu ve stylu člověk vs. opičí antagonista. Tato tematická disonance, pravděpodobně umocněná uváděným nezájmem autora ilustrace o konkrétní herní narativ a jeho spoléháním na obecné sci-fi tropy, vede k tomu, že přebal nedostatečně komunikuje unikátní premisu hry. Statické zobrazení hlav v profilu (fungující jako „Offer“) postrádá dynamiku a napětí, jež by mohly diváka vtáhnout nebo naznačit investigativní či adventurní povahu hrátelnosti. Jednotlivé vizuální prvky sice mohou být samy o sobě identifikovatelné (člověk, opice, Země, loď), ale jejich propojení v rámci kompozice působí spíše jako zdánlivě koherentní shluk než promyšlené sdělení. Chybí zde jasná vizuální dynamika nebo interakce mezi elementy, což spolu s problematickou a nehierarchickou typografií přispívá k matoucímu dojmu. Zvláště problematickým aspektem je pak skutečnost, že centrální vizuální motiv konfrontace člověka a opice neúmyslně prozrazuje klíčový dějový zvrat hry (opice jako antagonista), což představuje významné selhání pro přebal narativně orientované adventury.

V důsledku těchto faktorů – miskomunikace tématu a žánru, absence dynamiky, pouze povrchní koherence prvků, problematická typografie a nezamýšlený spoiler – přebal hry *Dream Land: Final Solution* nefunguje jako efektivní marketingový ani estetický celek. Místo aby lákal a správně informoval, spíše diváka i potenciálního hráče mate a nedokáže plně využít ani přítomných kulturních aluzí na známá sci-fi díla k vytvoření přesvědčivého a lákavého obrazu hry.

### 6.22.3 Analýza herního přebalu hry *Inquisitor* (2009)

*Inquisitor* je česká akční RPG videohra vydaná v roce 2009 pro platformu PC. Hra byla vyvinuta studiem Wooden Dragon a studiem Cinemax, které je na české scéně už od roku 1998. Firma se zaměřuje jak na tvorbu her, tak na jejich

následnou distribuci. Tituly studia Cinemax jsou převážně fantasy hry, které u herní komunity nezaznamenaly výraznější ohlas. Prvním výtvozem byla akční arkáda v izometrickém prostředí *Necromania: Trap of Darkness* (2002). V roce 2005 firma spolupracuje s Centauri Production na adventuře *Žhavé léto 3 ½* (pokračování série *Horké léto*). Studio pak vydává poměrně jednoduše ilustrovanou arkádu *Gumboy: Crazy Adventruers* (2006). Následně v roce 2007 spatřila světlo světa středověká akční RPG *Numen: Contest of Heroes* zasazená do starověkého Řecka. Na rozdíl od zkušeného studia Cinemax bylo one-game studio Wooden Dragon poměrně amatérským uskupením, kde převážná část týmu hru programovala při studiu nebo výkonu zcela jiné profese. V týmu tak figurovali správce sítě, finanční analytik, právník, medik či zahradník. Práce na hře *Inquisitor* započaly již v roce 1999. Hra je známá svou unikátní herní dobou (více než 200 hodin) a scénář k ní přesáhl 1 500 normostran. Za distribucí hry je společnost Cinemax, která hru vydala přímo prostřednictvím svého webu (*inquisitor.cz*) a maloobchodních kanálů v České republice, s podporou digitální distribuce prostřednictvím platform jako Steam a Direct2Drive, což umožnilo také omezený mezinárodní dosah.

Narativ hry je zasazen do temného fantasy světa inspirovaného středověkem a inkvizicí, konkrétně v univerzu založeném na románech Jiřího Kulhánka a Miloše Štědrone *(Dračí historie)*. Hra se odehrává v království Ultherst, kde se vyplnilo proroctví svatého Ezechiela o příchodu Dábla a kde se mnozí lidé odvrátili od boha k herezi. Hráč si na začátku musí vybrat, zda chce hrát za paladina, kněze, nebo zloděje, přičemž každý z nich má jiné vlastnosti a hra za něj je úplně jiná. V roli jedné z těchto postav se pak stává inkvizičním vyšetřovatelem a musí vyšetřovat různé zločiny, hledat kacíře a bojovat proti d'ábelským bytostem. Narativ je propleten motivy spravedlnosti, víry a zla, přičemž hra čerpá inspiraci z literárních a filmových zpracování inkvizice, jako *The Name of the Rose* Umberta Eca (1980). Příběh je předáván prostřednictvím dialogů, cut-scén a interakcí s NPC, což vytváří komplexní narativní zážitek typický pro RPG žánr. Johan Justoň, autor scénáře hry, také napsal stejnojmennou povídku, která slouží jako nahlédnutí do světa samotné hry a prohlubuje hráčskou imerzi.

Hratelnost hry *Inquisitor* kombinuje prvky akční RPG s taktickými prvky a logickými hádankami. Hráči ovládají inkvizitora v třetí ose pohledu, procházejí otevřeným světem, plní questy, bojují s nepřáteli (démony, banditami, zvířaty) a rozvíjejí postavu prostřednictvím systému dovedností a atributů (síla, magie, obratnost). Hra zahrnuje také alchymii, sbírání předmětů a řešení hádanek, které vyžadují strategické myšlení. Boje jsou založeny na výběru postavy a poté na taktickou kombinaci blízkého boje, magie a logiky, přičemž hráč může využít různé zbraně a kouzla. Grafika je založena na 3D renderingu s detailními texturami, typickými pro rok 2009, ale technické problémy jako bugs a omezená optimalizace byly často kritizovány. Svým rozsahem bylo její testování náročným a dlouhodobým procesem.



Obr. 37 – Gameplay *Inquisitor*

Hra v sobě navíc ukrývá mnoho kulturních odkazů, které jí dělají mnohovrstevnatým médiem. Martin Linda se při tvorbě soundtracku do hry inspiroval mimo jiné i kontroverzními křesťanskými motivy, nalézt v něm můžete např. chorál *Ktož sú boží bojovníci*. Kulturní odkazy se vztahují i k předmětům. Ve hře např. najdeme boty svatého Baudolina, jež odkazují na hlavní postavu románu Umberta Eca *Baudolino* (2000). Také mezi NPC postavami je několik aluzí na jiná díla. Postava mistra popravčího se jmenuje Mydlář, což je reference na nejslavnějšího českého kata Jana Mydláře. Jeho život se stal předmětem mnoha literárních děl, například knihy Josefa Svátka *Paměti katovské rodiny Mydlářů v Praze* (1886–89), která dala vzniknout samotné legendě osobnosti Jana Mydláře. Ve hře *Inquisitor* mohou hráči najít také zohaveného a drzého pacholka, což je reference na pomocníka inkvizitora Bobliga z knihy *Kladivo na čarodějnice* (1963) od Václava Kaplického. Mistr cechu alchymistů v Alvaronu má příjmení Kelley. Což je odkaz na slavného anglického alchymistu Edwarda Kelleyho, mága žijícího od roku 1584 na dvoře císaře Rudolfa II. v Praze.

Zajímavé jsou ale také motivy, které nesouvisejí přímo se světem fantasy, například když se ve třetím aktu hry hráč dostane ke zmizení bratra hostinského v Alvaronu, který byl zavražděn hostinským Batesem a řezníkem Normanem, jehož ovládá duch jeho mrtvé matky. To je mimochodem odkaz na film *Psycho* (1960) od Alfreda Hitchcocka, který obsahoval podobnou zápletku a vrah se jmenoval Norman Bates. Všímaví hráči mohou ve hře hledat i humorné easter eggs jako ve městě Glatzburk – vývěsný štít s logem pivovaru Gambrinus.

Přijetí hry v České republice bylo i přes nesporné kvality hry smíšené. České herní časopisy jako *GameStar*, *Score* a *Level* sice ocenily originální příběh, českou lokalizaci a ambiciózní design, kritizovaly ale technické problémy, ve srovnání s tehdejšími výraznějšími tituly (např. *Diablo III*, 2008) zastaralou grafiku a komplikovanou hratelnost. Hra získala hodnocení kolem 7/10, což odráží – i přes nedostatky – její popularitu mezi fanoušky RPG. Navzdory

uvedeným problémům si hra mezi českými hráči vybuďovala kultovní status. V zahraničí bylo přijetí rovněž smíšené, i když hra má anglickou lokalizaci.

Mezinárodní recenze na platformách jako IGN a PC Gamer sice chválily příběh a široký kulturní kontext, kritizovaly však technické nedostatky a omezenou dostupnost v anglické verzi. Hra pro svůj rozsáhlý obsah získala prestižní cenu RPG France Approuvé.

Vizuální kompozice přebalu hry *Inquisitor* efektivně konstruuje temnou fantasy atmosféru prostřednictvím promyšlené souhry reprezentačních, interaktivních a kompozičních strategií. Na reprezentační úrovni je dominantní centrální postava inkvizitora, zobrazená jako primární aktér či agent disponující vysokou mocí, symbolizovanou držením zářícího kříže (či meče) a knihy. Tato figura, fungující jako nositel symbolických atributů autority, soudu a nadpřirozené síly, je vizuálně nadřazena okolním prvkům – ožívajícím kostlivcům a energetickým výbojům – které vystupují v roli podřízených aktantů nebo okolností. Tímto uspořádáním je explicitně nastavena vizuální hierarchie moci a jsou akcentována témata kontroly a střetu s démonickými či chaotickými silami. Ačkoliv přímá narativní akce je omezena, celá scéna silně implikuje narativní situaci soudu či konfrontace, přičemž funguje především konceptuálně – klasifikuje archetypy a analyzuje mocenské vztahy.

Interaktivně přebal navazuje silný kontakt s divákem. Přímý pohled inkvizitora hledícího z obrazu ven představuje jasný interaktivní požadavek („Demand“), který diváka konfrontuje a vyžaduje jeho pozornost. Tento pocit konfrontace je umocněn dominantní pózou postavy a mírným podhledem („Low Angle“), který vizuálně zvyšuje její autoritu a dominanci. Divák je tak vtahován do role přímého pozorovatele, ale potenciálně i subjektu či oběti inkvizitorova soudu, což je typické pro budování napětí v interaktivních médiích. Sociální distance nastavená na střední záběr („Medium Shot“) umožňuje detailní vnímání postavy a jejích atributů, čímž posiluje osobní angažovanost. Modalita obrazu pak kombinuje střední, až vysokou míru naturalismu ve ztvárnění postavy a reálných předmětů (v rámci fantasy stylu) s nižší naturalitou u nadpřirozených jevů, čímž je dosaženo specifické, uvěřitelně temné fantasy atmosféry.

Kompozičně je přebal vystavěn dynamicky a centralizovaně, s jasným ohniskem na postavě inkvizitora, která tvoří vizuální i sémantické jádro („Nucleus“) ve středu („Centre“) obrazu. Toto centrální postavení je rafinovaně podpořeno využitím kompoziční strategie připomínající „linii serpentiny“ či „contrapposto S“, známé z renesančního umění. Tato křivka vizuálně vede divákovu oko od energetických výbojů v horní části přes mírně prohnuté tělo inkvizitora s diagonálně umístěnými rukama až ke spodní části s pohybem naznačeným u kostlivců. Tento prvek vnáší do statického obrazu dynamiku, pocit pohybu a nestability, který koresponduje s tématy konfliktu a chaosu. Zároveň, podobně jako v renesančních vzorech, tato linie pomáhá ustavit vizuální hierarchii, kde inkvizitor v jejím středu dominuje scéně, zatímco okolní prvky („Margins“) mu jsou podřízené a kontextualizují jej. Tato dynamická struktura je

dále zasazena do rámce informační hodnoty pozic „Nahoře/Dole“ („Top/Bottom“), kde horní část s hlavou a zdroji moci inkvizitora reprezentuje „Ideál“ (autorita, princip), zatímco dolní část s trpícími bytostmi a názvem představuje „Reál“ (důsledky, konflikt). Výraznost (salience) je soustředěna na klíčové body této kompozice – tvář inkvizitora (zdůrazněná pohledem a světlem), zářící kříž/meč (kontrast a jas) a stylizovaný název hry – čímž je divákova pozornost efektivně vedena. Celý výjev je pak pevně zarámován jak okraji přebalu, tak vnitřními prvky, jako jsou inkvizitorovo roucho či víry energie.

Umělecké provedení ilustrace od Erica Codla, kombinující tradiční malířské techniky s digitálními prvky typickými pro fantasy art počátku 21. století, dotváří celkový dojem. Detailní vykreslení, dramatické kontrasty světla a stínu a kombinace realistických a fantastických motivů dodávají obrazu na působivosti a vizuální přitažlivosti. Celkově lze tedy konstatovat, že přebal hry *Inquisitor* mistrně využívá souhru reprezentačních, interaktivních a sofistických kompozičních strategií (včetně aplikace renesančního principu serpentinní linie) k vytvoření silného, atmosférického a významově bohatého vizuálního sdělení, které efektivně komunikuje žánr temného fantasy RPG, jeho ústřední témata moci, soudu a konfliktu a zároveň aktivně vtahuje a konfrontuje potenciálního hráče.

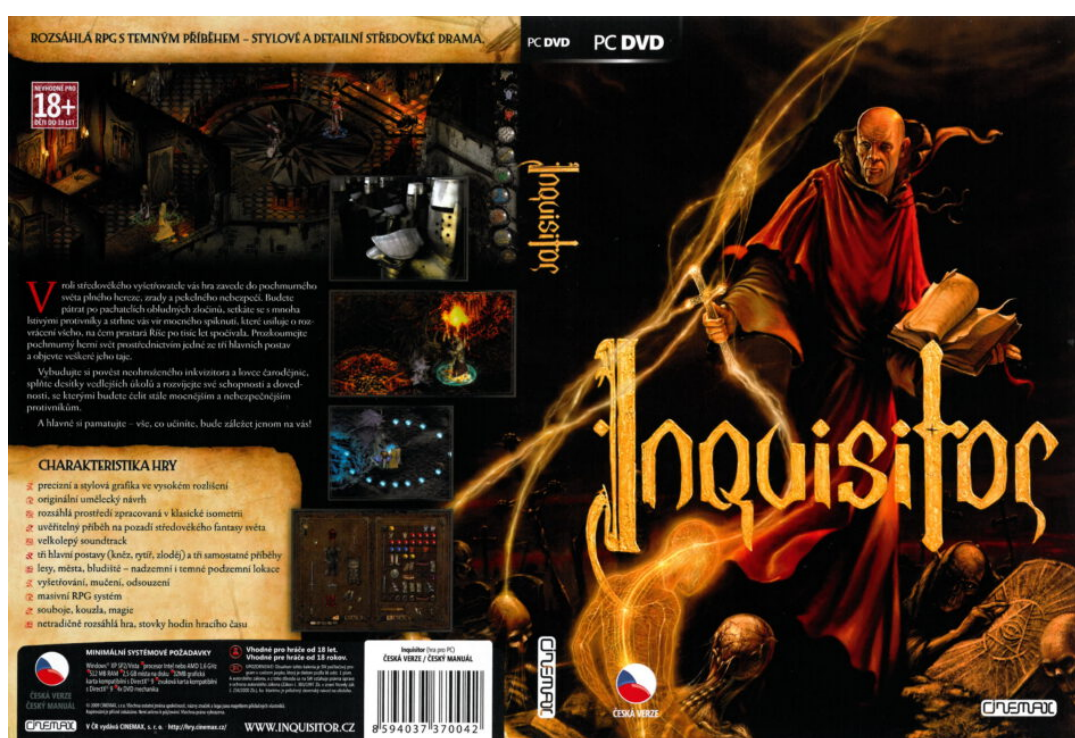
Typografie je zde minimální, ale výrazná a stylizovaná. Název „*INQUISITOR*“ vychází z gotického písma, což je patrné z ostrých, vertikálních linií, zdobených detailů a celkové robustnosti písmen. Gotická písma, často spojovaná se středověkými rukopisy a církevními texty, zde evokují historický kontext inkvizice a náboženské autority, což je v souladu s tematikou hry. Písmeno „T“ je však vyjmutο z této standardní podoby a přetvořeno do podoby kříže – horizontální část písmene je prodloužena a mírně zúžena, aby připomínala latinský kříž, zatímco vertikální osa zůstává dominantní a zachovává čitelnost písmene. Tato modifikace není pouze dekorativní, ale funkční – kříž se stává integrální součástí písma, aniž by narušil celkovou čitelnost názvu. Zlatý odstín písma, který je konzistentní napříč celým názvem, dodává „T“-kříži posvátný a majestátní charakter, což kontrastuje s temným pozadím a podtrhuje jeho význam. Kříž je jedním z nejznámějších symbolů křesťanství, spojovaným s vírou, autoritou a obětí, ale v kontextu inkvizice může nést i temnější konotace – trest, fanatismus nebo mocenskou kontrolu. Tím, že se písmeno „T“ mění na kříž, dochází k vizuální syntéze mezi textem a obrazem, což je technika často využívaná v modernistické typografii, kde písmo překračuje svou základní funkci a stává se nositelem symboliky. Z hlediska sémiotiky podle Rolanda Barthes<sup>195</sup> můžeme tuto úpravu chápat jako „označující“ prvek, který odkazuje na širší „označované“ – náboženskou autoritu a konflikt, který je ústředním motivem hry. Kříž v rámci písmene „T“ tak funguje jako vizuální metafora, která propojuje

---

<sup>195</sup> BARTHES, R. *Image, music, text*. Přeložil S. HEATH. New York: Hill and Wang, 1977. ISBN 978-0-374-52136-3.

doslovný význam slova *Inquisitor* (inkvizitor) s jeho kulturním a historickým kontextem.

Paleta barev je temná a dramatická, s převahou černé, červené a zlaté. Černá barva vytváří hluboké pozadí, které zesiluje kontrast a napětí. Červená kápě inkvizitora symbolizuje krev, vášně nebo autoritu, zatímco zlaté prvky (písmo, energie) evokují božskou moc, bohatství nebo posvátnost. Menší výskyty oranžové a žluté v plamenech a kostlivcích dodávají scéně teplo a pohyb, zároveň ale zvyšují pocit chaosu. Tato barevná kombinace je typická pro žánr, kde se prolíná náboženství s temnou fantasy, oslovuje také fanoušky epických příběhů, často spojovaných s publikem, které má rádo literaturu a hry typu *Diablo* nebo *The Witcher*.



Obr. 37 – Kompletní (přední i zadní strana) přebal do plastového obalu

Přebal odkazuje na širokou škálu kulturních aluzí spojených s temným fantasy žánrem a středověkou ikonografií. Zobrazení inkvizitora s křížem, knihou a magickými výboji připomíná klasické prvky fantasy literatury, jako jsou romány Umberta Eca (*The Name of the Rose*) nebo díla H. P. Lovecrafta, které hra připomíná svou atmosférou a tématy. Lebky a démonické postavy evokují scény z filmů jako *The Exorcist* (1973) nebo *Hellboy* (2004), zdůrazňující téma boje mezi dobrem a zlem. Tyto aluze situují hru do tradice temných fantasy příběhů, oslovující hráče se zájmem o morální dilemata a hrdinské eposy. Navíc přebal odráží estetiku RPG her na PC z počátku 2000. let, jako *Diablo II* (2000), *Diablo III* (2008) nebo *Neverwinter Nights* (2002), což umísťuje *Inquisitor* do specifického segmentu herního trhu zaměřeného na fanoušky akčních RPG a

temných příběhů. Český původ hry je zdůrazněn textem „Česká verze“ a lokalizací, což odkazuje na domácí herní komunitu a její zájem o fantasy žánr, a navíc na ambici Cinemax představit se jako konkurence mezinárodním titulům.

Na základě detailní analýzy lze přebal hry *Inquisitor* hodnotit jako vizuálně a sémioticky propracovaný artefakt, který efektivně komunikuje komplexní povahu této české akční RPG hry. Přebal mistrně využívá souhru reprezentačních, interaktivních a kompozičních strategií k vytvoření silné, temné fantasy atmosféry a k navození klíčových témat hry – moci, víry, soudu a konfliktu s nadpřirozenem. Centrální postava inkvizitora, zobrazená jako dominantní agent s atributy autority (kniha) a moci (zářící kříž/meč), navazuje přímý konfrontační kontakt s divákem prostřednictvím pohledu typu „Demand“, čímž ho vtahuje do děje a nastavuje tón hry. Tento interaktivní apel je podpořen mírným podhledem zdůrazňujícím autoritu postavy a střední sociální distancí umožňující vnímat detaily a zároveň zachovat vážnost situace.

Obzvláště pozoruhodná je sofistikovaná kompozice díla, připisovaná ilustrátorovi Ericu Codlovi. Kromě jasného centrálního uspořádání a vertikálního členění na „Ideál/Reál“ využívá přebal principu „serpentiní linie“, který dynamicky vede divákovu oko napříč scénou, propojuje jednotlivé prvky (inkvizitor, energie, kostlivci) a vnáší do statického obrazu pocit pohybu a napětí, přičemž čerpá inspiraci až z renesančních kompozičních technik adaptovaných pro potřeby dramatické fantasy ilustrace. Toto kompoziční řešení, spolu s promyšleným využitím výraznosti (salience) klíčových prvků (tvář, zářící meč/kříž, název) a efektivním rámováním, vytváří vizuálně soudržný a působivý celek. Umělecké provedení, kombinující tradiční malbu s digitálními prvky, detailní vykreslení a dramatickou práci se světlem, stínem a temnou barevnou paletou (černá, červená, zlatá), umocňuje atmosféru. V neposlední řadě přebal obohacuje i funkční a symbolicky nabitá typografie (gotické písmo s integrovaným křížem) a četné kulturní aluze na historii, literaturu (Eco, Kulháněk, Kaplický), film a další RPG hry, které dílo zasazují do širšího kontextu a rezonují s očekáváními cílového publika.

Přebal *Inquisitora* tak představuje příklad zdařilého využití vizuálních a sémiotických prostředků k vytvoření komplexního, atmosférického a komunikativního obrazu, který věrně reprezentuje svět a témata hry.

### 6.23 Kategorie užití gameplay na přebalu

Součástí vizuální prezentace přebalu může být i tzv. *screenshot*, tedy statický záběr přímo ze hry, zachycující její vizuální podobu. Tyto záběry často ilustrují *gameplay*, tedy samotný herní průběh, který definuje interaktivní mechaniky, prostředí a audiovizuální styl hry. V rámci historického vývoje herních přebalů existovala dlouhá tradice, kdy hlavní vizuální dominantou čelní strany bývaly ilustrace či renderované scény, zatímco screenshoty zůstávaly spíše na zadní straně přebalu jako doplňková informativní složka. Tento přístup odrážel nejen technologická omezení starších herních systémů, ale i marketingovou strategii –

atraktivní umělecké ztvárnění mělo stimulovat hráčovu fantazii a přilákat jeho pozornost. Tento trend vidíme již od prvních generací konzolí, kde byla snaha vyvážit atraktivní výtvarné zpracování obalu s věrohodným zobrazením samotné hry. Konkrétně u domácí konzole Magnavox Odyssey, kdy první vydané tituly pro Odyssey (1972) měly na přední straně vedle názvu herního titulu mimo jiné i malý screenshot s popisem hry. Již o rok později však došlo k výrazné změně: druhá vlna Odyssey her (1973) přesunula podrobnější popis a větší screenshot na zadní stranu obalu, čímž se uvolnilo místo pro výraznou imaginativní ilustraci na straně přední. Tento krok předznamenal nastupující trend – čelní straně obalu dominovaly poutavé kresby či malby, zatímco reálné záběry ze hry se staly doplňkovou informací umístěnou vzadu. U rané série her pro konzoli NES, známé jako „Black Box“ tituly (například *Super Mario Bros.*, *Duck Hunt*, *Excitebike* a další), se Nintendo rozhodlo použít jako ústřední motiv na přední stranu obalu pixelovou grafiku přímo ze hry. Cílem bylo demonstrovat hráčům, jak výrazně se herní vizuál zlepšil oproti éře Atari 2600 – chtělo mít na krabici skutečné herní sprity, aby sdělilo: *Nejde o uměleckou licenci, takhle dobře ta hra ve skutečnosti vypadá!*

S narůstající kvalitou herní grafiky začaly screenshots z herních přebalů mizet, existují ale minoritní vzorky herních přebalů, které screenshot užívají dokonce jako hlavní vizuální motiv. Tato změna k přístupu reflektovala nejen technologický pokrok, ale i proměnu očekávání hráčů, kteří začali vyžadovat větší estetickou hodnotu v prezentaci herního zážitku. V průběhu 70. a 80. let se ve světě ustálila praxe, že hlavní vizuál na obalu hry má spíše inspirovat hráčovu fantazii než doslovně ukazovat tehdejší jednoduchou grafiku. Mnohé společnosti (například Atari) volily na přední stranu krabic bohaté kreslené scény a „montáže“, které záměrně přesahovaly technické možnosti tehdejších herních systémů – statické screenshots z hrubých pixelových scén jen stěží upoutaly pozornost, proto prodejní oddělení upřednostňovala ilustrace, aby hráčům zprostředkovala představu o koncepci hry.

Krabicové ilustrace tak plnily úlohu „vylepšení reality“ a pomáhaly hráči představit si dobrodružství, které ho čeká, zatímco skutečné záběry ze hry měly spíše informativní charakter. Tyto screenshots se začaly postupně standardně objevovat zejména na zadní straně obalů, často v podobě několika menších obrázků doprovázejících popis hry. Zadní strana krabice se tak stala prostorem, kde mohl vydavatel ukázat autentický vzhled hry a zdůraznit technické či vizuální přednosti titulu. Jak trefně poznamenává dobová reflexe na webu [superjumpmagazine.com](http://superjumpmagazine.com), atraktivní obal kombinující působivý cover art s neméně „*lákavými screenshoty na zadní straně krabice*“ představoval poslední šanci, jak zaujmout zákazníka přímo v obchodě.

Gameplay záběry na přebalu fungovaly spíše jako důkazní materiál – ujišťovaly hráče, že deklarovaný žánr a styl hry odpovídá realitě, a současně podněcovaly zvědavost (např. ukázkou herního prostředí, uživatelského rozhraní či grafické úrovně). Z marketingového hlediska se tedy screenshots staly nedílnou

součástí komunikace hodnoty hry: zatímco výtvarná přední strana prodávala sen a atmosféru, zadní strana s ukázkami gameplay prodávala samotný produkt svou věcností.

Změna estetického trendu přichází až po roce 2000, kdy už herní grafika dosáhla parity s ilustracemi a mohla být využita jako hodnocený obalový motiv. Někteří vydavatelé nadšení nastupujícími technologiemi renderingu upřednostnili využití přímého záběru ze hry i na čelní straně obalu – buď jako celého pozadí, nebo v kombinaci s logem hry – zvláště šlo-li o hry předvádějící novou úroveň realismu.

V českém prostředí nalezneme jen dva takové příklady. Prvním je strategie *Paranoia II* (1996, Phoenix Arts), která byla propagována obalem, na jehož přední straně dominuje renderovaný pohled na herní bojiště z izometrického nadhledu, fakticky tedy obrázek přímo ze hry. Podobnou filozofii zvolil i fantasy akční titul *Flying Heroes* (2000, Illusion Softworks/Pterodon), u něhož obalová, mírně upravená obrazová složka vycházela z in-game grafiky a prezentovala fantastické letecké souboje tak, jak je hráč skutečně zažije ve hře. V obou případech sloužil gameplay vizuál na obálce k okamžité demonstraci atraktivnosti engine hry a autenticity herního zážitku – ať už šlo o rozlehlou pouštní základnu v *Paranoia II* nebo dramatickou vzdušnou arénu ve *Flying Heroes*. Tyto příklady dokládají, že ačkoli tradiční model ponechával screenshoty převážně na zadní straně přebalu, za určitých okolností mohly herní záběry převzít hlavní roli i na přední straně a stát se ústředním reklamním motivem. Tato strategie však vždy zvažovala rovnováhu mezi estetickou působivostí a věrohodností – klíčovým cílem zůstávalo nalákat hráče, aniž by byl klamán, a nabídnout mu na obalu „okno“ do světa hry, které je stejně poutavé jako stylizované ilustrace.

Evoluce užití gameplay screenshotů na herních obalech ilustruje proměnu marketingových priorit v herním průmyslu. Od raných experimentů první generace konzolí přes dekády dominované imaginativním box-artem s informačními screenshoty vzadu až po moderní obaly, kde hranice mezi konceptuální ilustrací a skutečnou herní grafikou mizí, vždy platilo, že cílem je optimálně skloubit lákavost a pravdivost. Gameplay jako reklamní prvek se hrával zprvu podpůrnou roli, ale s rostoucí technickou kvalitou her se tam, kde to kontext dovozoval, stal plnohodnotným vizuálním tahounem. Nahlédnutí do této historie odhaluje nejen vývoj estetických trendů, ale i měnící se očekávání hráčů: dnešní publikum již často předpokládá, že obal hry věrně odráží i její vizuální podobu, což je výsledek dlouhého procesu sbližování mezi snem, prodávaným obalem a skutečným obrazem hry.

### 6.23.1 Analýza herního přebalu hry *Paranoia II* (1996)

Herní titul *Paranoia II*, vydaný v roce 1996, představuje významný milník české herní scény, konkrétně v žánru real-time strategií (RTS). Tento titul, vyvinutý studiem Phoenix Arts a distribuovaný firmami Vision a později MEC na platformě MS-DOS, představuje pokračování hry *Paranoia!* z roku 1995, která

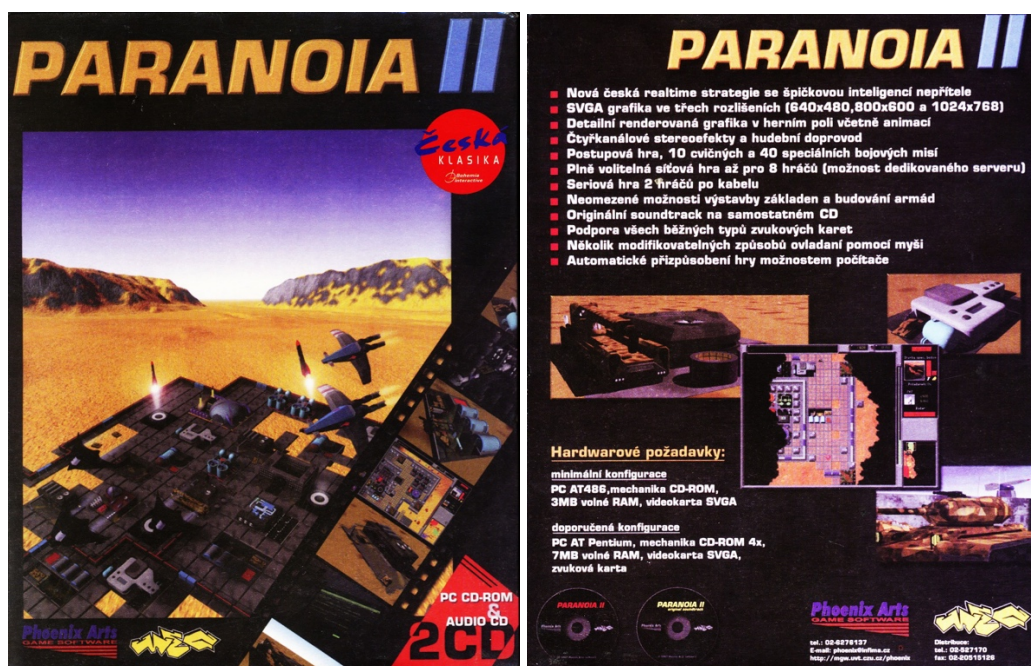
byla první českou RTS hrou inspirovanou titulem *Dune II: The Building of a Dynasty* (1992) od Westwood Studios. Hra byla distribuována na CD-ROM s příloženým soundtrackem, což bylo na českém trhu inovativní a odráželo to ambice domácích vývojářů konkurovat mezinárodním titulům. V České republice byla *Paranoia II* dostupná především prostřednictvím specializovaných prodejen a herních časopisů. Phoenix Arts byla pražská herní vývojářská společnost. Stáli za ní Denis Černý a Jindřich Tichota, kteří se věnovali prodeji hardwaru a softwaru. Později se k týmu připojil Radek Ševčík jako hlavní programátor a Petr Havlíček, který se stal hlavním grafikem. Hudbu pro studio komponoval Vendelín Tůma. Za svou existenci (1994–1998) studio vytvořilo celkem tři real-timové strategické počítačové hry. Radek Ševčík a Denis Černý se nakonec v roce 1998 dohodli na spolupráci s Petrem Vochozkou a přešli do Illusion Softworks, kde vytvořili jádro jeho nové pražské pobočky. Denis Černý tam potom jako hlavní programátor mimo jiné vytvořil komerčně velmi úspěšný engine LS3D.

Narativ hry *Paranoia II* navazuje na příběh předchozího dílu a odehrává se na planetě Paranoia v roce 2758. Po zradě generála Flarisse získala aponidská armáda kontrolu nad většinou území planety, obnovila těžbu klíčového zdroje hopsinky a objevila novou stavební látku – supertmel –, čímž výrazně zvýšila strategický význam planety. Aponidé zároveň začali vyvíjet tajnou superzbraň a hráč jako velitel spojeneckých sil má za úkol dobýt planetu a zničit středisko jejího vývoje. Tento narativ kopíruje typickou a etablovanou sci-fi estetiku žánru, inspirovanou primárně literárním dílem *Dune* od Franka Herberta, a přitahuje hráče strategickým konfliktem mezi dvěma civilizacemi.



Obr. 38 – Gameplay z hry *Paranoia II*

Z hlediska hrátelnosti nabízí *Paranoia II* klasické mechanismy real-time strategií: hráči budují základny, sbírají zdroje (hopsinka), vyrábějí jednotky a vedou bitvy proti nepřátelským silám. Hra podporuje rozlišení až 1024×768, což bylo pro tehdejší dobu pokročilé, a zahrnuje multiplayer pro až osm hráčů, čímž posiluje sociální aspekt hraní. Tyto prvky odrážejí ambice českého vývojářského týmu posunout domácí herní produkci na vyšší úroveň. Konečná receptce hry *Paranoia II* byla však v českém a slovenském prostředí smíšená. Zatímco první díl, *Paranoia!*, byl považován za jednu z nejlepších českých her své doby, byť byl kritizován za schematickou grafiku a nízkou originalitu ve srovnání s mezinárodními tituly jako *Dune II* nebo *Warcraft*, jeho pokračování stejného ohlasu nedosáhlo. Hra byla chválena za působivou hrátelnost, programátorskou práci a inovativní soundtrack, ale zároveň kritizována za jednoduchou grafiku a nedostatek novinek ve srovnání s předchozím dílem. Recenze v dobových časopisech, např. ve *Score*, ji označily za solidní, avšak nekonkurenční špičkovým zahraničním hrám, což odráželo poloprofesionální limity české herní scény.



Obr. 39 a 40 – Přední a zadní strana krabice *Paranoia II*

Přebal hry působí na první dojem koherentně s herním titulem – tedy jako sci-fi strategie s důrazem na dystopickou, industriální estetiku. Hlavním vizuálním prvkem je screenshot – izometrické zobrazení herního prostředí (z prostředí vývojářského software) – ústřední vojenské základny/komplexu umístěného na vyprahlé poušti s futuristickými budovami a letouny. Celková atmosféra evokuje opuštěnost, nehostinnost a technologickou nadřazenost, což jsou časté motivy v cyberpunkových nebo sci-fi dystopiích. Přebal využívá barevné kontrasty – teplé

odstíny pouště (oranžová a žlutá) kontrastují s chladnými barvami kovových struktur a modrým nebem. Tento kontrast pomáhá vizuálně odlišit futuristické technologie od přirozeného prostředí, čímž podporuje motiv kolonizace nehostinného území. Přebal dále obsahuje název hry „PARANOIA II“, loga a nálepky (Česká klasika, GameStar, Score Hit, Phoenix Arts, MEC, Top Distributor) a diagonální pruh se screeny ze hry (připomínající filmový pás).

Jedním z nejvýraznějších prvků přebalu je centrálně umístěný vizuální prvek reprezentující hru, který je zasazen do trojrozměrné perspektivy, na kterém dominují akční procesy (Action Processes). Letadla jsou v procesu *letu* (akce, pohyb). Rakety/střely *startují* (akce, událost). Jednotky a budovy *existují* v rámci základny (okolnostní), ale implikují potenciální akci (pohyb, boj), která může být konkrétněji naznačena ve vložených obrázcích. Celá scéna zobrazuje stav aktivity, připravenosti nebo probíhající operace – komplex akcí a událostí. Název hry „PARANOIA II“ funguje symbolicky, naznačuje téma hry. Loga a ocenění rovněž fungují symbolicky (reprezentují společnosti, hodnocení kvality). Uspořádání základny lze vnímat i jako analytické (ukazuje jednotlivé části vojenského komplexu).

V rovině interaktivního významu konstruuje přebal hry specifický vztah mezi vizuálním sdělením a jeho divákem, přičemž využívá kombinaci pohledu, distance, perspektivy a modality k navození konkrétního způsobu vnímání. Klíčová je zde absence přímého pohledu jakýchkoliv zobrazených účastníků směrem k divákovi; scéna vojenské základny a jejího okolí je prezentována jako objektivní výjev. Jedná se o nabídku („Offer“), která diváka nestaví do pozice přímé interakce či konfrontace, ale spíše ho zve k nezaujatému pozorování, analýze a interpretaci předložené scény. Divák je tak rámován jako externí pozorovatel komplexního systému nebo situace. Tento dojem je dále umocněn zvolenou sociální distancí, která odpovídá velkému celku až celku („Long Shot / Very Long Shot“). Široký záběr na základnu a krajinu vytváří psychologický odstup a zdůrazňuje spíše prostředí a strategický kontext než individuální detaily či postavy, což podporuje analytický a odtažitější pohled.

Významnou roli hraje také perspektiva, konkrétně pohled z výrazného nadhledu („High Angle“), který diváka umísťuje vysoko nad zobrazovanou scénu. Tato perspektiva často symbolicky propůjčuje divákovi pocit moci, kontroly nebo přehledu nad tím, co je zobrazeno. V kontextu herního přebalu tato volba efektivně simuluje strategický nadhled, který je typický pro žánry jako real-time strategie, kde hráč disponuje komplexními informacemi a ovládá dění z velitelské pozice. Kombinace „nabídky“, velké distance a nadhledu tak konzistentně konstruuje pozici diváka jako objektivního, informovaného a potenciálně kontrolujícího pozorovatele. Modalita obrazu je pak charakterizována jako nízká až střední naturalistická. Vizuální styl 3D renderované grafiky je zjevně poplatný své době (pravděpodobně polovina 90. let), s relativně jednoduchými modely a základními texturami, které nedosahují fotorealismu. Přestože tedy obraz není „reálný“ ve smyslu fotografické věrnosti, má vysokou modalitu v rovině

žánrových konvencí – jasně a srozumitelně komunikuje vizuální jazyk dobové sci-fi strategie, čímž efektivně nastavuje divákova očekávání a zařazuje hru do správného žánrového rámce. Souhra těchto interaktivních prvků tedy formuje specifický vztah, který diváka připravuje na roli strategického pozorovatele a analytika komplexního herního světa.

Z hlediska kompozičního významu využívá přebal hry *Paranoia II* systematické uspořádání vizuálních prvků k vytvoření strukturovaného sdělení a k vedení divákova pohledu. Dominantní kompoziční strategií je zde princip „Střed/Okraj“ („Centre/Margin“), kde rozsáhlý komplex vojenské základny zabírá ústřední vizuální pole a funguje jako sémantické jádro („Nucleus“) celé kompozice, čímž je jednoznačně ustanoven hlavní předmět zájmu. Okolní elementy, jako jsou pozadí krajiny a oblohy, informační pásy s titulem a logy v horní a dolní části a zejména výrazný diagonální prvek na pravé straně, pak tvoří okraje („Margins“), které toto jádro kontextualizují a doplňují. Vertikální osa Nahoře/Dole (Top/Bottom) dále hierarchizuje informace v rovině „Ideál/Reál“: horní část, obsahující prominentní název hry „PARANOIA II“ a loga ocenění či herních magazínů, reprezentuje „Ideál“ – identitu hry, její konceptuální zařazení a vnější uznání. Toto je v kontrastu se spodní částí, která je ukotvena v „Reálu“ – zobrazuje konkrétní herní svět (základna, akce jako starty raket), hmatatelné aspekty produktu (loga tvůrců, informace o médiu).

Méně dominantní, ale přesto čitelná, může být horizontální osa „Vlevo/Vpravo“ („Left/Right“), která může fungovat v dynamice „Dané/Nové“ („Given/New“). Rozsáhlejší část základny na levé straně by mohla představovat „Dané“ – známý, stabilní element, zatímco pravá strana, obsahující dynamičtější prvky (letadla v pohybu, startující rakety), detailnější vložené obrázky a klíčové informace o hodnocení či vydání, by mohla reprezentovat Nové – probíhající akci, výsledek nebo informace vyžadující zvláštní pozornost. Toto rozdělení je navíc vizuálně posíleno výrazným diagonálním pruhem na pravé straně. Výraznost („Saliency“) jednotlivých prvků je dosažena kombinací faktorů: název hry je výrazný díky své velikosti, umístění a kontrastní barvě; centrální základna díky své velikosti, detailnosti a centrální pozici; akční prvky (letadla, rakety) díky implikovanému pohybu; a pravý diagonální pruh svou formou a obsahem (vložené screenshoty). Ocenění a loga jsou rovněž navržena tak, aby byla snadno viditelná a rychle komunikovala svou informaci. Nakonec, rámování („Framing“) hraje klíčovou roli v organizaci prostoru – kromě vnějšího rámu, tvořeného okrají přebalu a horního informačního pásu s titulem, je zde velmi silný vnitřní rámec tvořený zmíněným diagonálním pruhem vpravo. Tento prvek efektivně odděluje hlavní scénu od doplňujících vizuálních a textových informací, čímž vytváří zřetelné zóny a přispívá k celkové strukturovanosti vizuálního sdělení. Všechny tyto kompoziční strategie společně vytvářejí hierarchizovaný a vizuálně vedený zážitek, který zdůrazňuje ústřední herní prostředí a identitu hry, zatímco kontextové a doplňující informace jsou umístěny na okrajích nebo ve specificky vymezených zónách.

Titul hry „PARANOIA II“ je proveden v tučném, geometrickém sans-serif písmu s prvky inspirovanými technologickým a industriálním designem. Písmo má široké proporce a mírně zkosené hrany, což mu dodává robustní a strojově přesný charakter. Font se podobá typografickým rodinám Eurostile Bold Extended, Microgramma nebo Square 721, které jsou známé svou využitelností v oblastech jako průmyslový design, vědecko-fantastická estetika a technické aplikace. Klíčovými znaky tohoto stylu jsou rovnoměrná tloušťka tahů, minimální kontrast a pravoúhlé formy s mírně zaoblenými rohy. Tento typ písma se díky své čitelnosti a modernímu vzhledu často používá ve sci-fi, vojenských a technologických vizuálních stylech. Široké verzálky v kombinaci s tučným řezem zajišťují vysokou vizuální přítomnost a jasnou čitelnost i na větší vzdálenost. Font je vhodný pro logotypy, nadpisy a aplikace, kde je potřeba silný, technicky precizní vizuální dojem. Jeho pravoúhlé formy a rovnoměrné tahy naznačují, že se jedná o konstrukčně pevné a snadno škálovatelné písmo, ideální pro digitální i tištěné použití. Na nadpis je užitý efekt stínování, což podporuje dojem prostorovosti. Doplňkové texty, jako jsou informace o nosiči (PC CD-ROM & AUDIO CD, 2CD), jsou vyvedeny v kontrastní červené a bílé barvě, což zajišťuje jejich dobrou čitelnost na černém podkladu.

Přebal hry *Paranoia II* představuje značně problematický vizuální počín, který si zaslouží důkladnou kritiku. Kompozičně je příliš přeplněný různorodými prvky – kombinace futuristické krajiny, základny, létajících strojů a dalších grafických detailů, jako jsou filmové pásy vpravo, vede k chaotickému dojmu a vizuálnímu zmatku. Oči diváka nemají jasný bod zájmu, protože chybí dominantní scéna nebo symbol, který by hru jednoznačně reprezentoval a usměrnil pozornost. Typografie, například název „PARANOIA“, ač je výrazná, je provedená příliš jednoduše a postrádá dynamiku, což snižuje její přitažlivost. Navzdory tomu, že název hry evokuje napětí a temnou sci-fi atmosféru, přebal působí sterilně a bez emocí. Barevná paleta, tvořená oranžovo-žlutou pouští a fialovým nebem, je sice nápadná, ale absentují dramatické prvky, jako jsou hlubší stíny nebo temnější tóny, které by podpořily očekávaný žánr. Scéna s létajícími stroji navíc připomíná spíše akční moment, což může být v rozporu s představami, které název „PARANOIA“ u hráčů vyvolává. Dalším výrazným nedostatkem je nízká grafická úroveň dominantního prvku, konkrétně futuristické základny, která působí prázdně a málo detailně. Slabé textury a absence propracovaného stínování vedou k plochému a nevýraznému dojmu, což zcela narušuje potřebnou hloubku a autenticitu. Umístění screenshotů dále selhává v navázání interakce s hráčem – jejich chaotická dispozice a nedostatečná integrace do celkového designu nezvýrazňují herní zážitek, nýbrž ho spíše rozptylují. Celkově přebal postrádá soulad, moderní estetiku i schopnost efektivně předat identitu hry, což značně omezuje jeho marketingový potenciál.

### **6.23.2 Analýza herního přebalu hry *Flying Heroes* (2000)**

*Flying Heroes* je počítačová hra vydaná v roce 2000, která kombinuje prvky leteckého simulátoru a akční fantasy. Byla vyvinuta českým studiem Pterodon ve spolupráci s Illusion Softworks a vydána společností Take-Two Interactive. Pterodon v polovině 90. let založil Jaroslav Kolář (*Tajemství Oslího ostrova*), který se podílel na několika významných titulech české herní scény, včetně legendární série *Vietcong*.

Hra přinesla neotřelou kombinaci vzdušných soubojů a magického světa, v němž hráči ovládají různé létající stroje a bytosti. Kolář a jeho tým se snažili vytvořit unikátní zážitek, který by hráčům umožnil zažít vzdušné bitvy v bohatém fantasy prostředí.

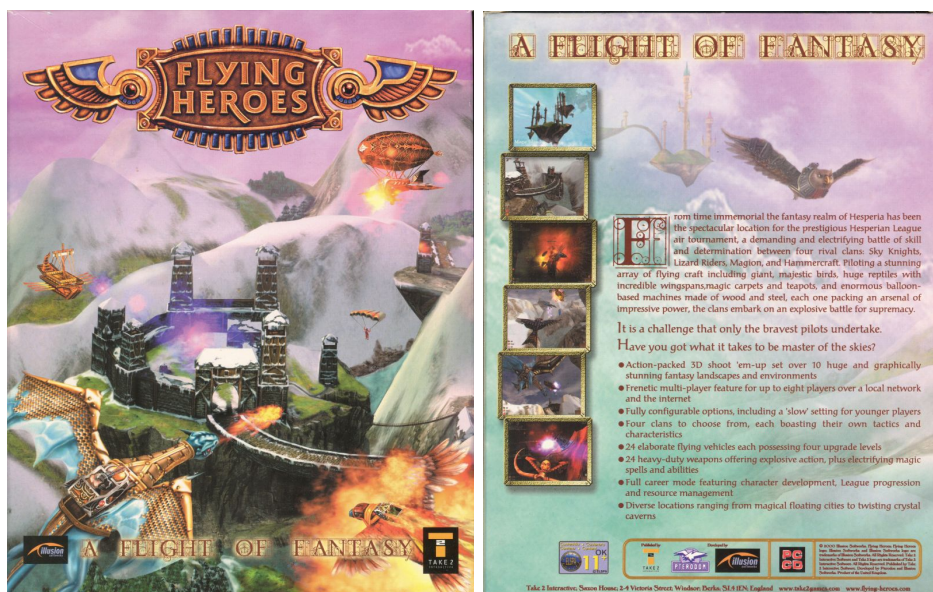


Obr. 41 a 42 – Gameplay z hry *Flying Heroes*

Hra je zasazena do fantasy světa, kde hráči ovládají létající jednotky různých frakcí. Hra kombinuje prvky leteckého simulátoru s akčními souboji a nabízí čtyři odlišné frakce, z nichž každá má unikátní létající prostředky, zbraně a herní styl. Sky Knights – rytíři nebes, kteří pilotují vzducholodě inspirované středověkým designem. Lizard Riders létají na hřbetech draků a jiných fantastických tvorů, což jim umožňuje agresivní a dynamický boj. Magion je frakce mágů, jejichž létající platformy jsou poháněny magií a mohou využívat různá kouzla. Poslední skupinou je Hammercraft, technologicky vyspělá frakce se stroji připomínajícími steampunkové vzducholodě, které disponují těžkou výzbrojí. Hra obsahuje také několik herních režimů, včetně kariéry, v níž hráč postupuje turnaji, získává nové vybavení a vylepšuje svůj letoun. Multiplayerový režim pak umožňuje hráčům bojovat proti sobě prostřednictvím lokální sítě nebo internetu. Díky technologii Ptero Engine nabízí hra detailní grafiku a plynulé animace, přičemž byla optimalizována pro tehdejší grafické karty jako 3Dfx a ATI.

Přijetí hry bylo smíšené. Některé dobové recenze vyzdvihovaly originální koncept a vizuální zpracování, jiné zase kritizovaly herní mechaniky a celkovou hratelnost, což vedlo k nižším hodnocením v rozmezí 47–51 %. *Flying Heroes* byla často srovnávána s o dekádu starším titulem *Magic Carpet* (1994) od společnosti Bullfrog Productions, zejména kvůli podobné atmosféře a dynamickému stylu boje. Hra *Flying Heroes* nakonec nebyla komerčně úspěšná,

její inovativní přístup ke vzdušným soubojům a zajímavé zasazení ji ale činí zajímavým titulem ve světě akčních fantasy her.



Obr. 43 a 44 – Přední a zadní strana krabice *Flying Heroes*

V rovině reprezentačního významu konstruuje přebal hry *Flying Heroes* obraz dynamického světa prostřednictvím pečlivě zvolených účastníků a procesů. Klíčovými účastníky (Participants) vizuální scény jsou rozmanité létající stroje a bytosti – od mechanického draka v popředí přes vzducholodě až po ohnivého ptáka – dále pak centrální horská pevnost, okolní zasněžená krajina, obloha a textové či grafické prvky jako logo názvu hry a loga společností či hodnocení. Z hlediska procesů (Processes) zde jednoznačně dominují narativní procesy, konkrétně akční procesy (Action Processes). Téměř všechny hlavní létající entity jsou zachyceny v pohybu – létají, útočí, střílejí nebo se vznášejí – což je zdůrazněno implikovanými vektory pohybu a akce (např. vystřelený projektil z mechanického draka). Celá scéna tak nereprezentuje statický výjev, ale komplexní událost (Event), pravděpodobně leteckou bitvu či obléhání pevnosti, plnou dynamiky a konfliktu. Vedle těchto dominantních narativních procesů se uplatňují i konceptuální procesy: logo názvu hry funguje symbolicky jako identifikátor produktu, zatímco samotná rozmanitost zobrazených létajících strojů a bytostí má analytickou či klasifikační funkci, neboť vizuálně prezentuje divákovi škálu jednotek, technologií nebo frakcí, které hra nabízí. Reprezentačně tedy přebal efektivně komunikuje akční povahu hry a zároveň představuje klíčové aktéry a prvky jejího unikátního fantasy/steampunkového světa.

V rovině interaktivního významu buduje přebal hry *Flying Heroes* specifický vztah mezi divákem a zobrazovaným světem, přičemž využívá kombinaci pohledu, distance, perspektivy a modality k vytvoření pozice pozorovatele velkolepé akční scény. Zásadní je absence přímého očního kontaktu jakékoliv

zobrazené postavy či entity s divákem; ani mechanický drak v popředí nenavazuje přímý pohled. Tato konfigurace konstituuje nabídku (Offer). Divák není přímo osloven či konfrontován pohledem vyžadujícím reakci, ale je namísto toho zván, aby jako externí pozorovatel sledoval, prozkoumával a interpretoval dynamické dění letecké bitvy či obléhání. Tento přístup podporuje spíše kontemplativní nebo analytický postoj ke komplexní scéně.

Tento dojem je dále posílen zvolenou sociální distancí, která odpovídá velkému celku (Long Shot) nebo až velmi velkému celku (Very Long Shot). Divák má přehled nad rozsáhlou scénérií zahrnující hory, pevnost a množství létajících objektů různé velikosti. Takto nastavená distance zdůrazňuje měřítko události a prostředí, zároveň však vytváří značný psychologický odstup. Divák není vtažen do intimní blízkosti s jednotlivými aktéry, ale pozoruje události z nadhledu, což může evokovat strategický přehled nad bojištěm nebo pohled z jiného vzdáleného létajícího objektu.

Perspektiva je převážně z úrovně očí (Eye-Level) vzhledem k hlavní rovině letecké akce, případně s mírným nadhledem (Slight High Angle) směrem k centrální pevnosti. Tato volba poskytuje divákovi jasný a srozumitelný pohled na komplexní prostorové uspořádání a probíhající akci, aniž by explicitně vnucovala silnou mocenskou dynamiku prostřednictvím úhlu pohledu. Dynamika a síla jsou komunikovány spíše prostřednictvím samotných reprezentačních procesů (akce, boj). Perspektiva tak zajišťuje přehlednost a umožňuje divákovi „číst“ probíhající události. Modalita obrazu je pak středně naturalistická. Renderovaná grafika, typická pro svou dobu vzniku, usiluje o jistou míru reprezentační věrnosti v rámci specifického fantasy/steampunkového stylu – stroje jsou detailně modelované, atmosféra je podpořena nasvícením a náznakem atmosférické perspektivy. Ačkoliv nedosahuje fotorealismu, tato úroveň modalit efektivně buduje uvěřitelnost a vnitřní konzistenci prezentovaného unikátního světa. Signalizuje žánr a zve k imaginativní imerzi do světa, který je fantastický, ale vizuálně dostatečně propracovaný a hmatatelný.

Kompoziční význam přebalu hry *Flying Heroes* je strukturován tak, aby efektivně organizoval vizuální informace a vedl divákův pohled k ústředním prvkům sdělení. Dominantní je zde princip Střed/Okraj (Centre/Margin), kde jako vizuální i sémantické jádro (Nucleus) funguje oblast kolem centrální horské pevnosti a přilehlé oblohy, kde se odehrává hlavní konflikt. Ostatní prvky – výrazné logo názvu nahoře, velké létající entity v popředí, hory v pozadí a loga ve spodní části – tvoří okraje (Margins), které toto jádro kontextualizují a rámují, přičemž je zajímavé, že prvky v popředí jsou sice pozičně marginální, ale percepčně vysoce výrazné. Vertikální osa Nahoře/Dole (Top/Bottom) přitom ustavuje hierarchii Ideál/Reál: horní část s logem „FLYING HEROES“ a otevřenou oblohou reprezentuje Ideál – koncept hry, příslib hrdinského létání – zatímco dolní část s pevností, hlavní akcí a konkrétními logy společností či hodnocení ukotvuje scénu v Reálu – místě konfliktu a detailech produktu. Vizuální tok naznačuje pohyb z horní, ideální sféry směrem dolů k reálné

pevnosti. Horizontální osa Vlevo/Vpravo (Left/Right) může naznačovat dynamiku Dané/Nové (Given/New), kde vstup mechanického draka zleva (Dané) může představovat známý prvek nebo hráčovu perspektivu, zatímco prvky vpravo (ohnivý pták, ESRB logo – Nové) mohou symbolizovat protivníka, výzvu nebo cíl akce. Výraznost (Salience) je strategicky řízena; nejvíce pozornosti přitahují velké létající stroje a bytosti v popředí díky své velikosti, dynamickým pózám, detailům a blízkosti k divákovi. Vysoce salientní je rovněž zdobené logo názvu hry a jako kompoziční ohnisko i centrální pevnost. Rámování (Framing) je zajištěno jak logem názvu nahoře a logy v dolních rozích, tak především silnými vnitřními rámci tvořenými právě velkými létajícími entitami v popředí, které vizuálně směřují pohled diváka do středu dění kolem pevnosti, zatímco hory v pozadí poskytují přirozený vnější rámec celé scenerie.

Přebal hry *Flying Heroes* čerpá z bohaté škály kulturních referencí a aluzí, které vizuálně definují jeho unikátní žánrový mix. Primárně je patrné propojení estetiky klasické fantasy s prvky steampunku a dieselpunku. Fantaskní rozměr je zastoupen motivem nedobytné horské pevnosti, evokující tradiční představy o izolovaných sídlech moci či cílech epických výprav, a také zobrazením ohnivého ptáka, jenž je zjevnou aluzí na mytologického Fénixe, symbol moci a magie. Naopak technologická, steampunková či dieselpunková linie je reprezentována komplexním mechanickým létajícím strojem v popředí, jehož design připomíná fúzi technologie a organické formy, typickou pro tento žánr (odkazující na éru páry a představivost ve stylu Julese Verna), a také přítomností vzducholodí/dirigiblů různých typů, které jsou ikonickým symbolem těchto retro-futuristických žánrů a mohou vzdáleně odkazovat jak na historické Zeppeliny, tak na fikční díla jako *Laputa: Zámek v oblacích*. Samotná scéna dynamického vzdušného boje s mnoha aktéry pak vizuálně rezonuje jak s kinematografií historických leteckých soubojů (dogfights), tak s epickými bitvami známými z fantasy literatury a her, kde se střetávají létající bytosti a stroje. I stylizované, zdobné logo hry zapadá do vizuálních konvencí fantasy a sci-fi titulů své doby. Spojením těchto různorodých aluzí – mytologických, technologicko-historických, žánrově-fantastických a kinematografických – vytváří prebal specifickou vizuální identitu hry, která signalizuje svět plný dobrodružství, konfliktu a unikátní kombinace magie a technologie.

Ačkoliv sémiotická analýza odhalila přítomnost strukturovaných významů – reprezentační rovinou komunikující akční povahu hry a klasifikující rozmanité létající entity, interaktivní rovinou ustavující diváka jako pozorovatele rozsáhlé scény a kompoziční rovinou zdůrazňující centrální konflikt – celkové vyznění přebalu může působit problematicky. Navzdory snaze vizualizovat komplexní herní svět se čtyřmi unikátními frakcemi a dynamickými vzdušnými souboji může výsledná kompozice na diváka působit chaoticky. Množství různých létajících strojů a bytostí, zachycených v akci napříč celou scénou, spolu s detailním pozadím pevnosti a hor může vést k vizuální přehlcnosti, která ztěžuje rychlou orientaci a identifikaci klíčových prvků.

Tento dojem chaosu a obtížné čitelnosti je dále umocněn interaktivními volbami. Zvolená velká distance („Long Shot“) a pohled z úrovně očí či mírného nadhledu sice poskytují široký přehled nad scénou, ale zároveň komplikují bližší identifikaci a porozumění specifickým herním mechanismům nebo detailním interakcím mezi jednotkami. Divák vidí obecnou bitvu, avšak detaily taktiky, unikátních schopností frakcí nebo konkrétní narativní situace zůstávají skryté a pouze z tohoto vizuálu těžko čitelné. Použitá barevná paleta s jemnějšími, možná až pastelovými tóny oblohy a krajiny, která kontrastuje s výraznějšími barvami strojů, navíc nemusí dostatečně silně komunikovat intenzitu a dynamiku akčního žánru; může působit spíše diskomunikačně – ve smyslu nedostatečného signalizování očekávané energie a napětí. Přestože přebal obsahuje relevantní prvky a kulturní aluze na fantasy a steampunk, jejich celková prezentace může z uvedených důvodů vést k dojmu pouze zdánlivé koherence, kde jednotlivé části plně nespolupracují na vytvoření jasného a snadno uchopitelného sdělení o komplexním herním narativu a mechanikách, čímž mohou diváka či potenciálního hráče spíše mást.

## 7. Výsledky

### 7.1 Fotografie jako prvek herních přebalů

U výše zvolených vzorků – *Tajemství Oslího ostrova* (1994, Pterodon Software), *Posel bohů* (1997, Unknown Identity) a *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* (2001, Bohemia Interactive) – můžeme pozorovat, jak každý přebal s použitím fotografie reflektuje ve vizuálním stylu svou dobu, promítají se do něj i očekávání a preference hráčů i širší vizuální kultura předmětného období. *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* komplexně zdůrazňuje prostřednictvím fotografie temnější, realistickou estetiku odpovídající závažnosti tématu vojenské simulace, zatímco herní titul *Tajemství Oslího ostrova* odráží amatérské počátky herní tvorby a pracuje s prvky spíše intuitivně než cíleně. *Posel bohů* je očekávaným mezistupněm, tedy kombinuje ve fotografii realistické prvky s fantastickými motivy. Jak vyplývá z popisu situace v grafickém designu na přelomu 90. let v Česku v předchozí části této práce, dominuje této estetice spíše laický a náhodný přístup, který využívá jasné barvy a netradiční typografii. Tyto přístupy vycházely z technologických omezení i estetických preferencí doby.<sup>196</sup>

Užití fotografie jako dominantního vizuálního prvku na přebalu není typické, protože v hráčích evokuje jistá očekávání, jež hry málokdy dokážou naplnit. Až vstupem do nového tisíciletí se design herních přebalů začal ubírat směrem ke komplexnější vizuální stránce. Ve svém výzkumu jsem narazila na poměrně malé

---

<sup>196</sup> POOLE, S. *Trigger happy: videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000. ISBN 978-1-55970-598-1.

množství herních titulů, které pracují s fotografií, jež viditelně není postprodukčně upravena. To se stává pravidlem prakticky jen u titulu *Operation Flashpoint* z roku 2001 a 2002, jehož design je svázán s realistickou fotografií. Intimní pohled do tváře vojáka, umožněný klasickou fotografií, představuje posun od počítačové grafiky původních přebalů a odpovídá rostoucímu důrazu na emocionální zapojení hráčů, což odráží psychologické aspekty vizuální komunikace podle Hartmanna<sup>197</sup>.

Použití klasické (neupravené) fotografie na herních přebalech představuje sice efektivní reklamní nástroj, ale rovněž determinuje a konfrontuje hru s naší realitou. Fotografie zde funguje jako vizuální prostředek pro komunikaci narativu, žánru a cílové skupiny, přičemž hraje klíčovou roli v tom, jak přebal komunikuje s hráčem a reprezentuje hru samotnou. Výhodou fotografie je figurální a personální zastoupení – voják v *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* pomáhá potenciálním kupujícím rychle identifikovat žánr a téma hry, v tomto případě realistickou vojenskou simulaci, a komunikuje s hráčem prostřednictvím realistického, napjatého zobrazení, evokujícího autoritu a napětí typické pro vojenský žánr. Podle semiotické teorie Gunthera Kresse a Theo van Leeuwena tento přímý, konfrontační pohled vojáka vytváří interakční vztah, který hráče aktivně zapojuje a nabádá ho k zamyšlení nad intenzitou konfliktu, čímž reprezentuje hru jako taktickou a vážnou zkušenost. Postavy navíc na přebalech mohou vyvolat emocionální reakce nebo zvědavost, což vede k silnějšímu spojení s obsahem hry. Pokud je postava zobrazena v akci nebo specifickém prostředí, může to stimulovat otázky o jejím příběhu a motivacích, čímž se zvyšuje zájem o hru a komunikuje její narativní hloubka. Skrze postavy lze rovněž zdůraznit klíčové herní prvky, jako jsou speciální schopnosti, unikátní vzhled nebo role ve hře, což je zvláště důležité pro tituly, v nichž postava hraje centrální roli. Tento typ vizuální komunikace má zásadní vliv na hráče-zákazníky, protože může přilákat nejen k samotné hře, ale i k příběhu, který nabízí, a odlišit produkt od konkurence. Volba klasické fotografie na přebalu *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* je výrazně aktivnější směrem k hráčům, což ukazuje na rostoucí znalost těchto aspektů a pokročilost grafických nástrojů na konci 90. let, avšak stále omezenou technologickými možnostmi oproti digitálně manipulované fotografii po roce 2000.<sup>198</sup>

Fotografie ale může fungovat také jako element miskomunikace. Přebal *Tajemství Oslího ostrova* komunikuje s hráčem prostřednictvím fotografie reálné hory Mount Rainier na obalu adventury s pirátskou tematikou, jejíž děj se sice

---

<sup>197</sup> HARTMANN, T., et al. The role of realism in the gaming experience. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. Vol. 2, no. 2, 2010, s. 123–137. ISSN 1757-191X.

<sup>198</sup> SMITH, J. The art of game cover design. *Game Studies Journal*. Vol. 12, no. 3, 2015, s. 45–60.

odehrává na ostrově se sopkou vizuálně podobnou, dochází ovšem k výrazné sémantické a tematické inkongruenci. Z hlediska sémiotiky, signifikant (fotografie Mount Rainier) sice může nést jistou slabou ikonickou vazbu na zamýšlený signifikát (fiktivní sopka ve hře) na základě vizuální podobnosti, avšak jeho dominantní denotativní význam (konkrétní, známá hora v USA) a s ním spojené kulturní konotace (majestátní příroda, chladnější klima, pacifický Severozápad) jsou v příkrém rozporu s očekávanými konotacemi a ustálenou ikonografií pirátského žánru (tropické ostrovy, mořeplavba, historické reálie Karibiku atd.). Z pohledu *paratextuální teorie*, jak ji definoval Gérard Genette, takový přebal selhává ve své funkci klíčového peritextuálního prvku – tedy materiálu bezprostředně obklopujícího hlavní „text“ (hru) – neboť neposkytuje recipientovi adekvátní „práh“ či relevantní signály o povaze a obsahu díla. Místo toho generuje paratextuální disonanci a může vést u potenciálního publika k vytvoření zavádějících očekávání. Tuto situaci, kterou lze v širším smyslu označit za formu vizuální miskomunikace nebo reprezentačního nesouladu, lze vnímat jako problematickou strategii, jež může vést k mylné interpretaci žánru, atmosféry či zasazení hry a potenciálně negativně ovlivnit její recepci či vnímání autenticity. V kontrastu s tím titul *Posel bohů*, s kombinací realistických prvků, využívá klasickou fotografii k vytvoření konkrétní vizuální duality, která komunikuje s hráčem prostřednictvím tajemna a akce, reprezentujíc hru jako epickou adventuru s mytickými prvky. Prvky, jež jsou na přebalu, využívají principy vizuální sémiotiky k efektivní komunikaci a i bez hlubšího kontextu k hernímu obsahu dokážeme identifikovat tematické prostředí, ve kterém se hra odehrává.

Klasická fotografie poskytuje okamžité vizuální spojení s reálným světem, což je obzvláště účinné u her zaměřených na realistické zobrazení skutečných scénérií nebo historických událostí. Tento přístup má své opodstatnění i v psychologické rovině, neboť realistické zobrazení může u hráčů vyvolat silnější emoční reakce a zvýšit celkovou ponořenost do hry, čímž přebal komunikuje intenzitu a autenticitu hry.<sup>199</sup> Na druhé straně, vytváření klasických fotografií pro abstraktní nebo sci-fi herní prostředí může být náročné a finančně nákladné. Výroba fotografií vyžadujících speciální efekty, rekvizity nebo umělecké aranžmá vyžaduje značné investice do techniky, produkce a technického zpracování, což omezuje jejich využití například ve srovnání s ilustracemi, které nabízejí větší uměleckou svobodu a jsou ekonomičtější pro ztvárnění fantastických světů a postav.<sup>200</sup> Ilustrace také umožňují lepší manipulaci s barevností, stylem a atmosférou, což je v abstraktních a sci-fi hrách často klíčové pro navození požadovaného vizuálního dojmu a podporu narativu, dosáhnout toho u klasické fotografie může

---

<sup>199</sup> HARTMANN, T., et al. The role of realism in the gaming experience. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. Vol. 2, no. 2, 2010, s. 123–137. ISSN 1757-191X.

<sup>200</sup> SMITH, J. The art of game cover design. *Game Studies Journal*. Vol. 12, no. 3, 2015, s. 45–60.

být obtížné.<sup>201</sup> Tento rozdíl ilustruje technologické a estetické omezení klasické fotografie v porovnání s digitálně manipulovanou fotografií, která od roku 2000 nabízí větší flexibilitu a realismus, jak bude více zdůrazněno v následující kapitole.

Dalšími přebaly, které užívají pouze fotografii, jsou adventura *Ramonovo kouzlo* (1995), střílečka *Team Factor* (2002) a strategie *Oil Empire* (1996), která s fotografií vychází až v krabicové reedici. Nalezené herní přebaly ukazují, jak klasická fotografie sloužila k vytvoření emocionálního nebo narativního spojení s hráči, přičemž komunikovala s hráčem prostřednictvím realistických, často konfrontačních nebo asociačních vizuálních strategií, a reprezentovala hry jako specifické žánrové zkušenosti – od dobrodružství přes strategii po vojenskou simulaci. Fotografie představuje skutečně malý vzorek herních přebalů a důvodem je posun vizuální kultury, neboť technologie digitální fotografie a postprodukce od roku 2000 přinesla do oblasti grafického designu a marketingu nové možnosti. Důkazem toho jsou přebaly s fotografií s digitální montáží – *Original War* (2001), *Mafie* (2002) a *Arma II: Operation Arrowhead* (2007).

## 7.2 Fotografie s montáží jako prvek herních přebalů

Předložené analýzy se systematicky věnovaly kategorii herních přebalů využívajících fotografii s digitální montáží či postprodukcí, což představuje vizuální technologii, která se stala určující pro vizuální kulturu po roce 2000. Jak bylo detailně rozebráno v teoretické části, nástup digitální fotografie a souvisejících editačních nástrojů (jako Adobe Photoshop) znamenal fundamentální proměnu v chápání a používání fotografického média. Digitální manipulace narušila tradiční představu fotografie jako objektivního a nezprostředkovaného otisku reality<sup>202</sup> a etablovala ji jako vysoce flexibilní, konstruovaný významový systém. Tento posun umožnil tvůrcům vytvářet „syntetickou realitu“<sup>203</sup>, v níž se realita prolíná s fikcí a fotografie slouží jako nástroj pro komplexní narativní, symbolické, ideologické či komerční sdělení.

V kontextu české vizuální kultury po roce 2000 se tato technologie stala nejen prostředkem pro dosažení konkurenceschopnosti na globálním trhu, ale také klíčovým nástrojem pro formování vizuálního jazyka v reklamě, filmu a zejména v dynamicky se rozvíjejícím herním průmyslu, jak dokládá praxe studií jako Illusion Softworks či Bohemia Interactive. Detailní sémiotická analýza přebalů

---

<sup>201</sup> JENKINS, H. Game design as narrative architecture. In: SALEN, K. a E. ZIMMERMAN (eds.). *The game design reader*. Cambridge, MA: MIT Press, 2018. s. 127. ISBN 978-0-262-19536-2.

<sup>202</sup> MITCHELL, W. J. *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*. Cambridge, MA: MIT Press, 1992. s. 77. ISBN 978-0-262-13286-2.

<sup>203</sup> MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. s. 242. ISBN 978-0-262-63255-3.

her *Mafia: The City of Lost Heaven* (2002), *Vietcong 2* (2005) a *Arma II: Operation Arrowhead* (2010) s využitím metodologie Kresse a van Leeuwena odhalila pozoruhodnou šíři a flexibilitu přístupů v rámci zkoumané kategorie. Přebal hry *Mafia*, ačkoli chronologicky spadá do rané fáze digitální éry, se primárně opírá o vysoce stylizovaný grafický design s výraznými barevnými plochami a siluetami, čímž dosahuje velmi nízké modalitě a zdůrazňuje symbolickou a atmosférickou rovinu na úkor fotorealismu. Nejde zde tedy o typickou fotomontáž, ale spíše o digitální grafiku inspirovanou estetikou filmu noir a dobových plakátů. Naopak přebal *Vietcongu 2* představuje archetypální příklad fotomontáže – vrstvení a integrace různých fotografických fragmentů (vojáci, technika, tváře, prostředí) do jednotící siluety vojáka. Tento přístup pracuje se smíšenou modalitou (vysoká u zdrojových fotografií, snižená celkovou kompozicí a barevným tónováním) a využívá komplexní analyticko-symbolickou strukturu k vizuálnímu znázornění mnohvrstevnatosti tématu války. Přebal hry *Arma II: Operation Arrowhead* pak reprezentuje další přístup, založený na fotorealistickém zobrazení (pravděpodobně kombinace digitální fotografie a CGI), jehož vysoká modalita je dále podpořena a dramatizována cílenou postprodukcí (barevné filtry, světelné efekty, atmosférické prvky). Tato případová studie tak ilustruje nejen technologický vývoj v průběhu dekády (2002–2010), ale především ukazuje, jak různé strategie digitální manipulace slouží specifickým komunikačním cílům.

Klíčovým zjištěním výzkumu je silná korelace mezi zvoleným vizuálním stylem přebalu využívajícího digitální montáž či postprodukcí a specifickým charakterem, žánrem a marketingovým positionigem dané hry. Nízkomodalitní, graficky výrazný styl přebalu *Mafia* dokonale korespondoval s jejím silným narativním zaměřením, filmovou inspirací (noir) a stylizovanou retro atmosférou, čímž efektivně komunikoval jedinečnost hry odlišnou od tehdejších sandboxových titulů. Symbolická a fragmentární povaha montáže na přebalu *Vietcongu 2* vizuálně reflektovala nejen komplexní a kontroverzní téma vietnamské války, ale i herní mechaniky zahrnující různé perspektivy (implikovaně), prostředí (džungle vs. město) a důraz na lidský rozměr konfliktu uprostřed akce. Konečně, vysoká, naturalistická modalita přebalu *Arma II: Operation Arrowhead*, hraničící s hyperrealismem<sup>204</sup>, přímo podporovala image hry jako autentické vojenské simulace. Tento vizuální důraz na realismus a detail cílil na specifickou komunitu hráčů hledajících imerzivní a věrohodný zážitek a posiloval vnímání hry jako „simulace“, nikoli pouhé „hry“. Analýza tedy potvrzuje, že fotografie s digitální montáží či postprodukcí není jen povrchní estetickou volbou, ale strategickým nástrojem, který umožňuje tvůrcům precizně

---

<sup>204</sup> BAUDRILLARD, J. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1981. s. 78–81 ISBN 978-0-472-06521-9.

modulovat vizuální rétoriku přebalu tak, aby co nejděleji (nebo nejefektivněji) komunikovala podstatu herního zážitku a řídila očekávání publika.

V souhrnu lze konstatovat, že digitálně manipulovaná fotografie se na přebalech českých her z první dekády 21. století etablovala jako klíčová vizuální technologie s mimořádnou sémiotickou potencií. Umožnila tvůrcům překonat omezení tradičních médií (jako malba či analogová fotografie) a nabídla široké spektrum výrazových prostředků – od stylizované abstrakce přes symbolickou montáž až po naturalistický realismus. Herní přebaly využívající tyto techniky tak neslouží jen jako nosiče informací či marketingové nástroje, ale stávají se aktivními činiteli ve formování významu a kulturního vnímání digitálních her. Reflektují nejen technologický pokrok a estetické trendy dané doby, ale především specifickou povahu herního média a jeho schopnost vytvářet komplexní simulované světy a narativy.

### 7.3 Renderování jako prvek herních přebalů

Rendering představuje klíčovou technologii, která zásadně proměnila vizuální podobu videoher a s ní i způsob, jakým jsou hry prezentovány na svých přebalech. Historický vývoj od primitivních drátových modelů až po současný fotorealismus dosažený pomocí ray tracingu a pokročilých herních enginů nejenže posunul hranice vizuální imerze v hrách samotných, ale také redefinoval funkci a estetiku herního přebalu jako marketingového nástroje a sémiotického artefaktu. Analýzy přebalů českých her *Unlimited Warriors* (1996), *Hidden & Dangerous* (1999) a *Legenda: Poselství trůnu 2* (2002) poskytují vhled do toho, jak byly rané a rozvíjející se renderovací techniky využívány v specifickém lokálním kontextu a jaké významy prostřednictvím těchto technologií konstruovaly.

Analýza přebalu *Unlimited Warriors* ukazuje typické využití raného 3D renderingu v polovině 90. let. Ačkoliv samotná hra využívala technologii rotoskopie, přebal vsadil na tehdy moderní a atraktivní 3D renderovanou grafiku v podobě siluety draka. Tento vizuál fungoval primárně v symbolické rovině – nízká naturalistická modalita byla kompenzována vysokou symbolickou modalitou, v rámci které drak evokoval sílu, mýtus a nebezpečí, čímž komunikoval žánr bojové hry a snažil se navodit epickou atmosféru. Výrazná inspirace ikonografií série *Mortal Kombat*, jak bylo detailně rozebráno, zde sloužila jako intertextuální odkaz pro fanoušky žánru. Rendering zde nebyl nástrojem realismu, ale spíše prostředkem k vytvoření stylizovaného, symbolicky nabitého obrazu, který využíval fascinaci tehdejšího publika novými technologiemi a zároveň se opíral o zavedené vizuální kódy.

Přebal hry *Hidden & Dangerous* z roku 1999 již reflektuje pokročilejší možnosti renderingu na konci dekády. Střední, až vyšší naturalistická modalita renderovaných scén (hydroplán, exploze) a postav (vojáci) naznačuje posun směrem k většímu realismu a snaze o autenticitu, což korespondovalo s taktickým a historickým zaměřením hry. Rendering zde sloužil k vytvoření uvěřitelného, byť dramatizovaného světa druhé světové války a k vizualizaci klíčových prvků

hratelnosti – kombinace skrytých operací („Hidden“ – naznačeno scénou s hydroplánem) a otevřeného konfliktu („Dangerous“ – exploze). Zajímavé je zde propojení renderovaných scén s vysoce symbolickým prvkem (zářící oči), které dodává přebalu další významovou vrstvu hrozby a tajemna. Přebal tak demonstruje přechodovou fázi – rendering již není jen symbolem modernity, ale aktivním nástrojem pro budování atmosféry, narativních implikací a žánrové identity, i když, jak dobové recenze naznačovaly, tehdejší technologie stále narážela na své limity v plynulosti a detailech.

Analýza přebalu *Legenda: Poselství trůnu 2* z roku 2002 ukazuje další evoluci – rendering se používá k detailnější prezentaci postav a jejich archetypů. Přebal se soustředí na renderované figury reprezentující klíčové frakce či hrdiny hry (kouzelnice, barbar, rytíř), což odpovídá žánru RTS s RPG prvky, kde jsou tyto entity stěžejními prvky hratelnosti. Snaha o naturalistické ztvárnění postav a jejich výstroje je zde patrná, i když analýza poukázala na možnou strnulost či umělost výrazů, což odráží limity tehdejší technologie ve srovnání s dnešními standardy, ale i tehdejšími AAA tituly. Rendering zde slouží k vytvoření epického fantasy narativu, přičemž čerpá z vizuálního jazyka populárních fantasy her té doby (*Diablo* nebo *Heroes of Might and Magic*). Přebal se tak snaží vizuálně sladit příslib komplexního fantasy světa s herním zážitkem. Zdůraznění českého dabingu a další marketingové prvky (nálepka s dárkem) ukazují na snahu maximalizovat atraktivitu pro lokální trh.

Tyto příklady ukazují evoluci renderingu jako sémiotického zdroje na herních přebalech. Volba úrovně modality, způsob reprezentace účastníků a jejich kompoziční uspořádání jsou rozhodnutími, která aktivně konstruuji význam a formují očekávání hráčů. Nicméně, jak výzkum naznačuje, přechod na rendering nebyl bezproblémový. Tato technologie, která umožnila vizuálně prezentovat herní obsah s novou mírou detailnosti, s sebou současně přinesla řadu estetických problémů. Zejména v raných fázích jeho implementace často v českém i světovém prostředí vznikaly vizuály, které působily strnule, nepřírozně a postrádaly emocionální hloubku, což mohlo negativně ovlivnit vnímání daných titulů. Zdá se, že nadšení z technologického pokroku někdy převážilo nad důrazem na estetickou kvalitu a funkčnost přebalu jako komunikačního nástroje.

Herní přebaly založené na 3D renderingu tak nezdědka trpěly nedostatkem emocí v rigidních výrazech postav a celkově sterilním, „plastovým“ dojmem, což vedlo k jejich neschopnosti navázat plnohodnotnou interakci s divákem. Jak jsem vypořádala, i analyzovaný přebal hry *Legenda: Poselství trůnu II* může být vnímán jako příklad, kdy přes snahu o epickou fantasy atmosféru působí kompozice postav poněkud chaoticky, pózy nepřírozně a celkový dojem může nést znaky nechtěné „amatérskosti“. Tento problém se týkal i řady dalších českých titulů zkoumaného období: *Prokletí Eridenu* mohlo trpět přehnaně plochými texturami, *Paranoia* vykreslením planet postrádajících detailnější strukturu, *Bloodline* špatnou disproporcí objektů a špatným nasvícením, *Mutarium* nevydařenými odlesky a barvami, *Tale of the Hero* nesourodostí prvků

a *Alchemia* či *Testament* hrubým vykreslením objektů, nekvalitními texturami a celkově nedokončeným dojmem. Tyto příklady demonstrují, jak mohla fascinace novou grafickou technologií vést k upozadění estetické soudržnosti a výtvarného citění, čímž přebaly paradoxně selhávaly ve své snaze vtáhnout hráče do herního světa.

Navzdory těmto častým nedostatkům však existují, jak bylo ukázáno a jak dále uvádím, i přebaly, které s renderingem pracovaly uvědoměle a s působivým estetickým výsledkem. Již zmíněný *Hidden & Dangerous* využil rendering k efektivnímu budování atmosféry napětí a historické reality pomocí promyšlené kompozice. I poloamatérský *Unlimited Warriors* dokázal pomocí stylizovaného renderu, symbolismu a minimalistické estetiky vytvořit silný vizuální dojem. Dále se ukazuje, že kvalitní práce s 3D renderem mohla vzniknout i u jiných českých her, pokud byla vizuální strategie promyšlená. *Žhavé léto 3 1/2* využilo karikovaný styl renderovaných postav korespondující s humorem hry, *El Matador* vsadilo na dynamiku a realismus akčního žánru, *Signus – The Artefact Wars* evokovalo vojenskou atmosféru modely techniky a specifickou barevností, *Colony 28* pracovalo se stylizovanou dystopickou vizí, *Posel smrti* s temnou gotickou estetikou a *Memento Mori* s expresivním nasvícením pro dosažení dramatické atmosféry. Tyto příklady potvrzují, že rendering mohl sloužit jako silný nástroj pro budování atmosféry a komunikaci žánru, pokud byl využit s citem pro kompozici, styl a celkovou vizuální koherenci. V kontextu herních přebalů se tedy rendering ukazuje jako technologie, která na jedné straně umožnila nové vizuální a estetické přístupy, na straně druhé, zejména ve svých raných fázích a v prostředích s omezenějšími zdroji, však přinesla i řadu nepovedených vizuálních výstupů. Absence autenticity, strnulost a umělý vzhled mnoha renderovaných postav vedly k tomu, že některé přebaly působily prázdně a odcizeně.

Tento fenomén ilustruje, jak přechod na nové technologie ne vždy automaticky znamená vizuální zlepšení, ale může vést ke kompromisům v estetickém vyznění. Je však třeba zdůraznit, že technologie renderingu se od zkoumaného období dramaticky posunula k úrovni hyperrealismu. Vzhledem k tomu, že tento výzkum je rámcově omezen obdobím do roku 2010, žádný z analyzovaných přebalů těchto současných standardů nedosahuje a i ty nejlépe zpracované vizuály nesou známky dobových limitací. Rendering na herních přebalech tak zůstává fascinujícím svědectvím nejen o vývoji technologie, ale rovněž o proměnách estetických preferencí, marketingových strategií a neustálém hledání způsobů, jak vizuálně co nejlépe reprezentovat komplexní herní zážitky.

## 7.4 Ilustrace jako prvek herních přebalů

Ilustrace na herních přebalech navazují na dlouhodobou tradici, která sahá hluboko do historie reklamy, filmu, přebalového designu, plakátových forem a dalších částí vizuální komunikace. Díky své schopnosti přenášet emoce, imaginaci a identitu produktu je jejich využití přirozeně spojováno s reklamním

průmyslem a marketingem. Tento fenomén lze pozorovat zejména v tištěných reklamách ze 70. a 80. let, kdy ilustrace dominovala v oblasti propagace produktů – od tabákových výrobků přes elektroniku až po domácí spotřebiče. Tyto reklamy často obsahovaly ilustrace futuristicky vyhlížejících produktů, které byly prezentovány jako revoluční a moderní doplněk domácnosti. Použití ilustrace zde umožnilo přehánět a idealizovat vlastnosti propagovaných produktů. Barevná schémata byla často jasná, s dominantními tóny, což bylo vždy v souladu s estetickým trendem dané doby. V oblasti ilustrované reklamy nelze opomenout vliv konkrétních malířů a ilustrátorů, kteří formovali vizuální trendy. Jedním z nejvýznamnějších ilustrátorů druhé poloviny 20. století byl Robert Peak. Jeho práce ovlivnily nejen filmové plakáty, ale i reklamní ilustrace. Peak je známý pro svou dynamickou kompozici a mistrovskou práci s barvami a světlem, což mu umožnilo vytvořit ikonické vizuální reprezentace produktů a příběhů. Dalším významným tvůrcem byl Bernie Fuchs, který v 60. a 70. letech v podstatě redefinoval komerční ilustraci svou kombinací realismu a expresivní malby. Jeho práce se objevovala nejen v reklamách, ale i na obálkách magazínů jako *Esquire* či *Time*, kde se stal jedním z klíčových vizuálních hlasů své doby. Jeho stylizované, ale přitom emocionálně nabitě ilustrace měly velký dopad na to, jak byly produkty a značky vnímány širokou veřejností. A právě díky ilustracím od umělců jako Peak a Fuchs bylo možné dosáhnout efektu, který by fotografie často nedokázala – nadsázka, dynamika a umělecké zpracování umožnily přenést silnější emocionální poselství. Tento přístup nacházíme i na herních přebalech, kde ilustrace často záměrně přehání akční prvky a dramatické momenty, aby zdůraznila atmosféru a zážitek, který hráče čeká.

Ilustrace a film sehrávají klíčovou roli také v budování vizuální identity příběhů. Jedním z nejvýznamnějších tvůrců je v této oblasti rozhodně ilustrátor Drew Struzan, jehož ikonická díla definovala vzhled a atmosféru některých z nejznámějších filmových sérií a měla průnik také s herním průmyslem. Struzanovy plakáty pro tituly jako *Star Wars*, *Indiana Jones* nebo *Back to the Future* vytvořily vizuální archetypy epických příběhů, které se nesmazatelně zapsaly do kulturní paměti celé popkulturní komunity. Jeho práce se vyznačuje specifickou malířskou technikou, využívající akrylové barvy, airbrush a kolážový přístup, díky čemuž dosahuje jemné rovnováhy mezi realismem a stylizací. Tato kombinace umožňuje nejen realistické zachycení hlavních postav a dramatických momentů, ale také vtisknutí určité fantazijní a emotivní kvality, která oslovuje diváky na hlubší úrovni. Jedním z klíčových aspektů jeho tvorby je schopnost vyprávět příběh prostřednictvím jednoho statického obrazu. Struzanovy plakáty nejsou pouhými portréty postav – často obsahují rafinované kompoziční prvky, které zdůrazňují dynamiku filmu, tematické motivy a emocionální napětí. Například jeho plakát pro *Indiana Jones a Poslední křížovou výpravu* (1989) mistrovsky spojuje dobrodružnou atmosféru s historickými a mytologickými odkazy. Jeho vliv na filmovou a popkulturní ilustraci je nesmírný a jeho práce

inspirovala řadu dalších umělců a ilustrátorů, včetně těch, kteří se podíleli na vizuálních konceptech pro videohry.

Ilustrace na knižních přebalech hraje zásadní roli rovněž ve vizuálním ztvárnění literárního světa, zejména v žánrech fantasy a sci-fi, kde se důraz klade na vytvoření pohlcující atmosféry a evokaci epických či futuristických příběhů. Primárním cílem je zde vizuálně komunikovat podstatu příběhu a zaujmout potenciálního čtenáře ještě předtím, než se ponoří do textu. Jedním z nevlivnějších vizuálních světů pro rodící se herní komunity byla estetika fantasy literatury i her *Dungeons & Dragons* (D&D). Od svého vzniku v 70. letech se tento stolní RPG systém neobešel bez bohatě ilustrovaných příruček, modulů a knižních adaptací, které výrazně přispěly k vizuálním standardům fantasy žánru. Ikonické malby Larryho Elmore s dynamickými kompozicemi a expresivní prací se světlem definovaly vzhled D&D ve zlaté éře 80. let, především díky obálkám pro *Dragonlance* a řadě příruček pro *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). Tento estetický normcore se stal na dlouhou dobu populární – až do příchodu ilustrátora Jeffa Easleyho, který do světa fantasy vstupuje s temnější a realističtější stylizací, jeho přebaly a ilustrace pro D&D příručky (zejména *Monster Manual* nebo *Player's Handbook*) vytvořily nový vizuální standard, který ovlivnil mnoho dalších umělců.

V oblasti poměrně rozsáhlé fantasy literatury existuje mnoho dalších ilustrátorů, kteří formovali vizuální podobu tohoto žánru a estetické standardy vznikající herní komunity. Obálky knih *Conan the Barbarian*, *John Carter of Mars* nebo *Death Dealer* od ilustrátora Franka Frazetty stanovily archetypální obraz fantasy hrdinů. Jeho dynamické malby, plné svalnatých bojovníků, křehkých žen a temných, mystických prostředí, se staly nedílnou součástí fantasy estetiky. U žánru sci-fi nutno zmínit hyperrealistu Michaela Whelana, který vytvořil přebaly pro knihy Anne McCaffrey (*Dragonriders of Pern*), Isaaca Asimova (*Foundation*) či Stepheny Kinga (*The Dark Tower*). Jeho styl je známý precizním detailem a atmosférickou hloubkou. A také ilustrátora Bruce Penningtona, autora přebalů knih Franka Herberta (*Duna*), nebo H. P. Lovecrafta, jeho psychedelické a barevně syté kompozice přinesly do sci-fi vizuální estetiky zcela unikátní přístup. A v neposlední řadě bych zde zmínila Johna Howea a Alana Lee – ilustrátory, kteří definovali vizuální podobu světa J. R. R. Tolkiena. Jejich práce byly zásadní pro knihy jako *Pán prstenů* nebo *Silmarillion* a později se staly základem také pro výtvarnou podobu filmové trilogie Petera Jacksona. Zásadním prvkem, který spojuje ilustrace na knižních přebalech, je jejich role v budování světů. Obálky knih nejen vizuálně prezentují jejich obsah, ale často definují ikonografii těchto žánrů. Například Frazettovy ilustrace Conana vytvořily představu o tom, jak má vypadat klasický fantasy bojovník, zatímco Fossovy vesmírné lodě pomohly standardizovat sci-fi estetiku hypermoderních technologií. Z mnoha těchto ilustrací se stala samostatná umělecká díla, jež přesáhla původní účel knižní obálky a stala se kulturním fenoménem.

Jak jsem již zmínila, ilustrace na herních přebalech mají podobnou funkci jako filmové plakáty či knižní obálky – mají zaujmout, předat atmosféru a vyvolat emocionální reakci u potenciálního hráče. Herní přebaly vycházely z estetiky 80. a 90. let, což umožňovalo stylizovanější a dramatičtější vyobrazení scén, než jaké dokázala zachytit tehdejší herní grafika. S nástupem digitální grafiky v 21. století se stále více přebalů začalo vytvářet pomocí CGI renderů, což vedlo k větší fotorealističnosti, ale zároveň k jisté uniformitě. Přesto ilustrace zůstávají důležitým prvkem, zejména u indie her nebo speciálních edicí, které se často vracejí k tradičnímu ručně malovanému stylu.

Ilustrace na přebalech her představuje svébytný vizuální jazyk, který, jak bylo v ukázáno, plní rozmanité funkce – od překlenutí technologických limitací raných herních grafik až po budování komplexní atmosféry a žánrové identity. Její síla spočívá ve schopnosti stylizace, emocionálního apelu a možnosti vizuálně interpretovat či rozšířit narativ hry nad rámec toho, co umožňuje fotografie nebo i samotná herní grafika.

Na přebalu titulu *Inquisitor* (2009) je umělecká ilustrace od Erica Codla, zobrazující inkvizitora v dramatickém konfliktu s démonickými silami. Ta využívá expresivní malířské techniky k vyvolání atmosféry tajemství a napětí, typické pro temné fantasy. Codlova schopnost kombinovat historické kompoziční principy s dynamickou narativitou a temnou atmosférou svědčí o jeho mistrovství v převodu komplexních idejí do vizuální podoby. Tento přístup nejenže překračuje běžné standardy designu herního přebalu, ale také zvyšuje jeho kulturní a estetickou hodnotu, čímž se *Inquisitor* řadí mezi významná díla v oblasti digitálního vizuálního umění. Codlova práce reflektuje hlubokou znalost historických výtvarných technik, zejména renesančního malířství, čímž vytváří unikátní vizuální estetiku, která spojuje historické dědictví s moderními požadavky herního průmyslu.

Podobně i titul *Magic Island: The Secret of Stones* (1995) využívá pixel art ilustrace, která vykresluje kouzelníka v magickém prostředí, čímž efektivně evokuje fantasy svět. Tento přebal kombinuje vizuální prvky typické pro fantasy žánr – temnou atmosféru, magickou postavu a symboliku měsíce. Ilustrace a text naznačují epickou příhodu spojenou s magickými kameny, což je univerzální motiv, který osloví fanoušky RPG her. Ilustrace na tomto přebalu hraje důležitou roli vizuálního nástroje komunikace, který efektivně představuje hru potenciálním hráčům. Temná barevná paleta s dominantními tmavými tóny a kontrastními světly podtrhuje dramatickou a epickou povahu hry, zatímco stylizovaná pixelingová malba evokuje estetiku 90. let, což odpovídá době vzniku samotné hry a cílové skupině tehdejších hráčů. Přebal zároveň odkazuje na rozvoj českého herního průmyslu v 90. letech a jeho propojení s evropskou fantasy tradicí. Naopak je tomu u dalšího analyzovaného titulu *Dream Land: Final Solution* (1999), kde ilustrace od Karla Kopice využívají konvenční sci-fi ikonografii a specifickou airbrush techniku, výsledný dojem však trpí tematickou disonancí, statickou kompozicí a neúmyslným vyzrazením dějového zvratu. Tento přístup

umist'uje *Dream Land: Final Solution* do specifického segmentu herního trhu. Největší slabinou tohoto ilustrovaného provedení herního přebalu je ovšem jeho odtažitost od narativu hry – chybějící dynamická akce nebo přímý pohled postavy směrem k recipientovi oslabují jeho vizuální účinnost. Tento nesoulad může být přičten autorovu nezájmu o herní médium, což vede k vizuálnímu nesouladu s herním zážitkem. Přebal sice pracuje s komerční přitažlivostí, zároveň ale obsahuje zavádějící kulturní aluze, což může vést k ambivalentnímu přijetí. Přesto zůstává zajímavým fragmentem dobových estetických trendů českého herního průmyslu. Z výzkumu a analýz tedy vyplývají jak zjevné výhody, tak nevýhody užití ilustrace jako dominantního vizuálního prvku na herním přebalu. Jsou limitovány lidským faktorem – zkušeností, zručností a rozsahem kontextuálních znalostí, které může autor do kresby zahrnout nad rámec estetické líbivosti. Dalším faktorem je technologické omezení, které představuje kreativní výzvu, kterou ilustrátor musí překonat. Například přebal hry *Original War*, navržený Tomášem Kučerovským, je vizuálním artefaktem, který efektivně vystihuje narativní stránku hry, a to i přesto, že autor neuměl pracovat s počítačem. Kučerovský sám přiznává, že tím byla vizuální stránka hry limitována, avšak jeho umělecký záměr reagoval na samotnou hru – konkrétně na její intro – v němž se hráčům představují možnosti hry. Americká strana vychází z klasické stylizované ilustrace, zatímco ruská strana reflektuje estetiku ASCII artu. Vizuální prvky, jako je skica tváře přes digitální kód, jsou stylizovány postprodukčně, což zdůrazňuje technologický a sci-fi kontext hry. Tento mix kresby a digitálního vzoru symbolizuje konflikt mezi lidskou strategií a pokročilou technologií, což je ústředním tématem titulu *Original War*. Citát „Kdo ovládá minulost, ovládá budoucnost“ (inspirovaný Georgem Orwellem) slouží jako narativní kotva, posilující filozofickou hloubku příběhu. Přebal tak velice koherentně pracuje s obsahem samotné hry a také ji hodnověrně reprezentuje.

V konečném důsledku se ilustrace na herním přebalu ukazuje jako mocný, ale citlivý nástroj – její úspěch není dán pouze technickou kvalitou provedení, ale především schopností autora autenticky a přitažlivě vizualizovat esenci herního zážitku, a navázat tak smysluplný dialog s hráčem.

## **7.5 Screen z gameplay jako prvek herních přebalů**

Vývoj designu herních přebalů odráží dynamické změny v marketingových přístupech a estetických preferencích herního průmyslu, přičemž klíčovou roli sehrává integrace gameplay screenshotů. V počátcích herní éry, například u konzole Atari 2600 (1977), byly přední strany obalů typicky vyhrazeny pro umělecké ilustrace, které měly za úkol podnitit představivost hráče, zatímco screenshoty z her byly umíst'ovány na zadní stranu jako doplňková informace. Tento přístup vidíme u her jako *Space Invaders* (1980), kde přední strana obalu zobrazovala dramatickou kresbu mimozemské invaze, zatímco zadní strana nabízela jednoduché pixelové záběry ze hry, aby hráči ukázala skutečný vizuál. Tento trend byl dán technologickými limity – hrubá grafika tehdejších her jen

ztěžka dokázala vizuálně zaujmout, a tak marketing spoléhal na to, že „příběh“ hry prodají bohaté ilustrace, které možnosti tehdejších systémů přesahovaly.

S postupným technologickým pokrokem se však role screenshotů začala měnit. Například u her pro konzoli Sega Genesis v 90. letech, jako byl *Sonic the Hedgehog* (1991), se Sega rozhodla na přední straně obalu zdůraznit rychlost a dynamiku hry pomocí stylizovaného obrazu Sonica, avšak na zadní straně byly umístěny screenshoty, které ukazovaly detailní prostředí a hratelnost, aby hráče ujistily o kvalitě grafiky. Po roce 2000, s nástupem pokročilejších grafických technologií, se screenshoty začaly objevovat i na přední straně obalů, což odpovídalo rostoucím nárokům hráčů, očekávajícím věrnou reprezentaci herního zážitku. V českém prostředí představují hry *Paranoia II* (1996, Phoenix Arts) a *Flying Heroes* (2000, Pterodon/Illusion Softworks) ojedinělé případy, kdy in-game grafika dominuje přední straně přebalu, což odráží snahu o autentickou prezentaci hry v době, kdy tradiční přístup stále upřednostňoval ilustrace.

*Paranoia II*, real-time strategie inspirovaná titulem *Dune II*, prezentuje na obalu izometrický render herního prostředí – pouštní základnu s futuristickými letouny, což zdůrazňuje dystopickou sci-fi estetiku. Přebal však trpí kompozičním chaosem: přeplněnost prvků, absence jasného vizuálního centra a nízká grafická kvalita (ploché textury, nedostatek stínování) oslabují jeho marketingový potenciál. Barevná paleta kombinuje teplé odstíny pouště s chladnými tóny technologií, avšak bez dramatických kontrastů, což vede k sterilnímu dojmu. Typografie názvu „PARANOIA II“ využívá robustní sans-serif font (napodobující Eurostile Bold Extended), který evokuje technologickou přesnost, ale postrádá dynamiku odpovídající žánru.

*Flying Heroes*, akční fantasy hra s prvky leteckého simulátoru, zobrazuje na přebalu letecký souboj nad zasněženou krajinou s hradem, mechanickým drakem a vzducholoděmi. Tento vizuál rovněž vychází z in-game grafiky, avšak trpí zastaralou grafickou úrovní – ploché textury a absence hloubky oslabují impozantnost scény. Kompozice je chaotická, bez jasné hierarchie prvků, a barevná paleta (fialové nebe, zasněžené hory, ohnivé efekty) působí nesourodě, což narušuje celkovou harmonii. Logo „Flying Heroes“ s křídly a historizujícím fontem evokuje fantasy estetiku, ale jeho generičnost a slabý kontrast s pozadím snižují čitelnost a atraktivitu. Přebal selhává v navození emocionální reakce, neboť absence dynamických úhlů a dramatických prvků (např. agresivnější pozice draka) činí scénu statickou.

Oba přebaly sdílejí společnou strategii využití in-game grafiky na přední straně, což je v kontextu 90. let a počátku 21. století neobvyklé a odráží to snahu o autentickou prezentaci herního zážitku. Zatímco *Paranoia II* klade důraz na izometrickou perspektivu a sci-fi estetiku, která má zdůraznit strategickou mechaniku, *Flying Heroes* volí dynamičtější scénu s leteckým soubojem, jež má evokovat akci a fantasy svět. Z hlediska kompozice však oba přebaly selhávají: *Paranoia II* trpí přeplněností a absencí vizuálního centra, zatímco *Flying Heroes* postrádá jasné vektory pohybu a hierarchii prvků, což vede k fragmentovanému

dojmu. Barevně je *Paranoia II* konzistentnější díky kontrastu teplých a chladných tónů, avšak postrádá dramatické prvky; *Flying Heroes* naopak trpí nesourodou paletou, kde růžové tóny narušují epickou atmosféru. Typograficky je název *Paranoia II* výraznější a lépe čitelný díky robustnímu fontu a zlatavému gradientu, zatímco logo *Flying Heroes* působí genericky a jeho zdobení (křídla) není dostatečně kontrastní vůči pozadí.

Z marketingového hlediska oba přebaly nedokáží efektivně komunikovat žánr a identitu hry. *Paranoia II* matně prezentuje strategii kvůli sterilnímu dojmu a chaotickým screenshotům, zatímco *Flying Heroes* nejasně míchá akční a fantasy prvky bez silného vizuálního motivu, který by hru odlišil od konkurence. Sémanticky oba přebaly selhávají v interakci s hráčem – absence přímého kontaktu (např. pohledu postav) a nekonzistentní sociální vzdálenost oslabují emocionální zapojení. Celkově *Paranoia II* působí díky jednotnější barevné paletě a čitelnější typografii o něco koherentněji, avšak *Flying Heroes* má větší potenciál díky dynamickému tématu, které však není dostatečně využito kvůli technickým a kompozičním nedostatkům. Oba přebaly tak ilustrují limity české herní scény dané doby, kde ambice narazily na technické a estetické omezení, což omezilo jejich schopnost konkurovat mezinárodním standardům.

## 8. Přínos práce pro vědu a praxi

Předkládaná disertační práce se zasazuje do dosud ne zcela probádané oblasti grafického designu v kontextu herního průmyslu, s detailním pohledem na vývoj herních přebalů na území České republiky v letech 1989–2010. Toto téma, nacházející se na pomezí vizuální kultury, mediálních studií a dějin umění, si klade za cíl uchopit specifickou problematiku vizuální komunikace mezi hrou a jejím potenciálním hráčem v období zásadních společenských a technologických proměn. Z pohledu kulturního dědictví se videohry stávají nejen historickým odrazem své doby, ale také důležitým kulturním artefaktem. UNESCO ve své deklaraci z roku 2003 o digitálním dědictví upozorňuje na nutnost uchovávat digitální média, včetně videoher jakožto klíčových prvků světové kultury. Státní kulturní politika České republiky ve svých prioritách, záměrech a opatřeních zahrnuje také bod o uchovávaní kulturního dědictví.<sup>205</sup>

Klíčový přínos této práce pro akademickou sféru a badatelskou činnost spočívá především v systematickém zmapování a teoretickém ukotvení evoluce designu herních přebalů v postsocialistickém prostoru. Využitím metodologického rámce

---

<sup>205</sup> MINISTERSTVO KULTURY ČESKÉ REPUBLIKY. *Státní kulturní politika na léta 2015–2020 (s výhledem do roku 2025): Priority a opatření*. Praha, 2015. Pozn. Konkrétně jde bod č. 3., v podbodě „3.2. Uchování kulturního dědictví ve sbírkách paměťových institucí“, s upřesněním v bodě „3.3.3. Uchování národního kulturního dědictví vzniklého v elektronické podobě“. Dále se v textu uvádí i odůvodnění a rozsah archivace: „...na základě příkladů ze zahraničí zvážit sběr a ukládání kulturního obsahu, jenž má z technického hlediska povahu počítačového programu (e-knihy apod. s interaktivními prvky, edutainment, příp. i hry obecně).“

sociální sémiotiky a vizuální gramatiky, jak jej rozpracovali Kress a van Leeuwen, se otevírá cesta k hlubšímu pochopení mnohohrstevnatosti vizuálních sdělení, která přebaly nesou. Práce předkládá typologii hlavních vizuálních stylů, jež se na českých přebalech objevovaly, od raných, často improvizovaných forem, až po komplexnější digitální realizace po přelomu tisíciletí. Tato typologie, opírající se o sémiotickou analýzu konkrétních příkladů, ilustruje, jak vizuální prvky a symboly utvářely specifické zprávy o obsahu a žánru her, a jak se tato vizuální řeč proměňovala pod vlivem technologického pokroku a vývoje trhu. Práce tak nejen dokumentuje vizuální historii významné součásti české digitální kultury, ale zároveň nabízí teoretický model pro její další studium a interpretaci. Přispívá rovněž k širšímu akademickému diskurzu o roli materiální kultury a paratextů v digitálních médiích a o procesech adaptace globálních vizuálních trendů v lokálním kontextu. Specifický důraz je kladen na zasazení vývoje přebalů do socioekonomického a technologického kontextu přechodu od plánované ekonomiky k tržní, což ovlivnilo jak produkční možnosti, tak estetické preference a distribuční kanály. Zjištění o absenci systematické archivace a dokumentace českých a československých her a jejich přebalů navíc poukazují na naléhavou potřebu v této oblasti, čímž práce nepřímo apeluje na další výzkumné a ochranné aktivity.

Praktický význam disertační práce se projevuje v jejích přínosech pro profesionály činné v oblasti grafického designu a herního průmyslu. Detailní rozbor vizuálních strategií použitých na českých herních přebalech nabízí tvůrcům konkrétní příklady a inspiraci pro vlastní práci. Pochopení, jak různé vizuální styly a sémiotické přístupy ovlivňují vnímání produktu a jeho atraktivitu pro cílové publikum, může vést k navrhování účinnějších a lépe zacílených přebalů. Analýza historických trendů a poučení z úspěšných i méně zdařilých realizací poskytuje praktický vhled do faktorů ovlivňujících vizuální komunikaci v herním kontextu. Práce tak přispívá k rozvoji řemeslných i strategických dovedností v oboru. Zdůrazněním významu soudržnosti vizuálního stylu přebalu s herním obsahem práce podporuje tvorbu autentičtějších a důvěryhodnějších produktů, což je klíčové pro budování vztahu s hráčskou komunitou. Ačkoli se primárně zaměřuje na fyzické přebaly, principy vizuální komunikace a budování značky, které práce popisuje a analyzuje, zůstávají plně relevantní i pro digitální vizuální prezentace her na současných platformách. V konečném důsledku práce podporuje profesionalizaci oboru a přispívá k vytváření vizuálně kvalitních a funkčních herních přebalů, které jsou nedílnou součástí celkového herního zážitku a úspěchu produktu na trhu.

Disertační práce tak představuje relevantní příspěvek k poznání grafického designu v herním průmyslu, který má potenciál obohatit jak akademickou debatu, tak poskytnout cenné poznatky pro každodenní praxi tvůrců a marketérů v této dynamicky se rozvíjející oblasti. Její význam spočívá v detailním rozboru specifické vizuální kultury, která se formovala v unikátním historickém období a dodnes ovlivňuje podobu českého herního průmyslu.

## 9. Závěr

Herní přebaly přesahují roli obyčejného obalu a fungují jako komplexní komunikační média, která propojují digitální svět hry s fyzickou realitou hráče. V českém prostředí v letech 1989–2010 nabývají jedinečného významu jako kulturní artefakty, jež dokumentují nejen estetické a technologické proměny herního průmyslu, ale i socioekonomický vývoj v postsocialistickém období. Tato disertační práce se soustředila primárně na zjištění, jak se prostřednictvím herního přebalu v uvedeném období proměňovala komunikace mezi hráčem a hrou. Sekundární cíle této práce byly: identifikace grafických vizuálních stylů na herních přebalech – tedy rozpoznání a kategorizování hlavních vizuálních stylů používaných v České republice a popis, jak tyto styly odrážejí širší vizuální trendy v herním designu; sémiotická analýza konkrétních přebalů – tedy reflexe použití různých vizuálních prvků a symbolů v komunikaci specifických zpráv a témat spojených s herním obsahem a marketingovými strategiemi, toho, jak obrazy, barvy, typografie a další designové prvky společně vytvářejí koherentní a efektivní vizuální význam herního přebalu; a chronologický vývoj – tedy jak se tyto vizuální přístupy vyvíjely v průběhu času v reakci na proměny herního průmyslu, technologické inovace a měnící se spotřebitelské preference. Práce se zaměřila na zodpovězení otázek: Jaké vizuální a grafické styly dominovaly na českých herních přebalech v letech 1989–2010? Jak se vizuální prezentace her prostřednictvím přebalů měnila v závislosti na vývoji technologie a trhu? Jak herní přebaly ovlivňovaly komunikaci mezi hráči a hrou a přispívaly k budování identity her?

Jak tato disertační studie ukázala, herní přebal v České republice si ve vytyčeném výzkumném období prošel vývojem, který odráží technologické inovace, kulturní posuny a měnící se očekávání hráčské komunity. Komunikace přebalu s hráčem se vyvíjela od základní funkční informovanosti přes ilustrační a reklamní přístup až po sofistikované atmosférické a mystifikační strategie, přičemž každý z těchto přístupů odpovídal specifickým historickým a estetickým podmínkám. Estetika herního přebalu slouží jako vizuální zkratka, která hráči předává žánr, atmosféru a potenciální zážitek ze hry. V počátcích po roce 1989, byly české přebaly často amatérské, s ručně kreslenými ilustracemi (např. *Magic Island – The Secret of Stones*, 1995), což reflektovalo omezené technologické možnosti a nízkou konkurenci na trhu. Tyto přebaly komunikovaly především základní informace – název a žánr – s minimální estetickou ambicí, což vlastně odpovídalo tehdejší izolační povaze českých herních komunit a absenci profesionálního designu. V polovině 90. let se objevuje ilustrační a reklamní přístup – přebaly začínají využívat dynamické kompozice a výrazné barvy k přilákání pozornosti. Takovým příkladem je přebal k titulu *Hidden & Dangerous* (1999), jehož renderovaná grafika evokovala akci a napětí, čímž cílila na emocionální zapojení hráče. V období 2001–2010 se přebaly stávají atmosférickými a mystifikačními – například již přebal hry *Mafia* (2002) s

digitální montáží a temnou paletou vytváří dojem narativní hloubky za užití barevné palety a symbolismu, což posiluje očekávání komplexního příběhu. Estetický vývoj tedy směřuje od funkční simplicity k vizuální sofistikovanosti, která hráče láká na emocionální a tematickou úroveň.

Proměny komunikačního charakteru přebalů jsou zásadně ovlivněny technologickým pokrokem. V raných 90. letech byly možnosti tvůrců omezeny dostupností analogových tiskových technik a nízkým rozlišením grafických nástrojů, což vedlo k plochým a méně detailním designům (např. *Unlimited Warriors*, 1996). Přechod k digitálnímu designu a DTP softwarům v polovině 90. let umožnil větší experimentaci s typografií a obrazovými prvky, avšak často za cenu poklesu kvality kvůli absenci typografických pravidel. Například přebal *Paranoia II* (1996) využívá gameplay screenshoty, což sice předává autenticitu, ale trpí nízkou grafickou kvalitou, nebo přebal *Prokletí Eridenu* (1997), který trpí plochostí textur a absencí stínování, což jsou také důsledky omezených technických možností. Po roce 2000 se zdokonalují technologie softwaru i hardwaru a umožňují přechod k fotorealistickým renderům či možnosti digitální montáže s fotografií, jak ukazuje například analýza přebalu *ArmA II: Operation Arrowhead* (2010). Tyto přebaly komunikují realismus nebo také technickou vyspělost hry, což oslovuje hráče hledající pohlcující zážitek. Technologický vývoj tak posunul komunikaci od statických informací k dynamickým vizuálním naracím, které reflektují možnosti samotné hry.

Pro obecný herní historický kontext v ČR, který v práci stručně reflektuji, je zlomový rok 1989, který otevřel český trh západním vlivům, což přineslo hybridní estetiku kombinující postkomunistické prvky s globálními trendy. Rané přebaly jako *Tajemství Oslího ostrova* (1994) spoléhají na fotografie a jednoduchou typografii, což odpovídá dobovému vkusu a omezeným zdrojům. Komunikace zde byla přímá, ale vizuálně nejednotná, což se změnilo až přechodem od amatérské k poloprofesionální produkci (1995–2000). Přebaly se stávají nástrojem budování identity herní subkultury – například *Operace Flashpoint: Cold War Crisis* (2001) využívá realistické fotografie k navození vážnosti a taktické hloubky, což posiluje vnímání českých her v kontextu světové konkurence. Přebaly jako *Inquisitor* (2009) zase pracují s profesionální ilustrací, aby vytvořily silný vizuální dojem a odlišily se na konkurenčním trhu. Historický vývoj tedy ukazuje posun od lokální experimentace ke globálně konkurenceschopnému designu, kde přebal nejen informuje, ale i buduje značku.

Můj výzkum staví na sémiotickém pohledu, který přebal vnímá jako dynamický systém znaků. V raném období mapovaného období dominuje denotativní vrstva – explicitní zobrazení herního obsahu. Postupně se však prosazuje konotativní vrstva – přebaly evokují emoce a kulturní asociace. Příkladem k tomuto tvrzení je přebal hry *Mafia*, který u postavy v baloňáku se zbraní – samopalem Thompson – využívá k naznačení gangsterské tematiky černé barvy a do pozadí zasazuje červenou siluetu města, což implicitně komunikuje téma, žánr, ale i napětí a morální ambivalenci. Toto zobrazení přímo odkazuje na

kulturní reference, které jsou v těchto symbolech jasně identifikovatelné. Hierarchie významu se rovněž mění: zatímco rané přebaly postrádají jasné rámování a salience (např. *Paranoia II*), pozdější tituly jako *Vietcong 2* (2005) využívají kompoziční vektory a kontrast k vedení oka hráče, čímž posilují narativní potenciál. Tento posun odráží rostoucí uvědomění o roli přebalu jako marketingového nástroje, který nejen prezentuje hru, ale aktivně formuje hráčova očekávání.

V českém kontextu v období 1989–2010 tedy herní přebal s hráčem komunikuje prostřednictvím estetických podnětů, technologických možností a historicky podmíněného vizuálního jazyka. Zatímco v raném období sloužil primárně k informování, postupně se stal prostředkem emocionálního zapojení, identity značky a diferenciaci na trhu. Tato proměna, podložená v této studii analýzami konkrétních přebalů, ukazuje, jak se přebal adaptoval na technologické inovace (od analogu k digitálu), kulturní posuny (od postkomunismu k profesionalizaci) a estetické trendy (od simplicity k sofistikovanosti), čímž se stal klíčovým prvkem v dialogu mezi hrou a hráčem.

Tento vývoj herních přebalů od raných improvizčních pokusů přes postupnou profesionalizaci až po jejich dnešní status kulturních artefaktů ilustruje nejen změny v designu, ale i hlubší posuny v české společnosti a jejím vztahu k technologii, kreativě a globálnímu trhu. Jsou svědectvím o tom, jak se z okrajové zábavy stala významná součást kulturní krajiny, a nabízejí nám jedinečný pohled na to, jak estetické preference, ekonomické možnosti a společenské aspirace formovaly vizuální komunikaci her v průběhu dvou dekad. V tomto smyslu přebaly nejen reflektují minulost, ale také vybízejí k zamyšlení nad tím, jakým způsobem může materiální kultura her přispět k porozumění širším historickým a sociálním procesům.

Odborná diskuse nad tímto výzkumem se opírá o interdisciplinární přístup, který kombinuje vizuální analýzu, sémiotickou interpretaci a historickou reflexi. Práce chápe, dle pojetí teorií Kresse a van Leeuwena, přebaly jako multimodální texty, kde každý prvek – od obrazu přes barvy po typografii – přispívá ke komunikaci významu. Analýza vybraných vzorků herních přebalů zahrnovala vizuální rozbor z pohledu grafického designu (užití a kompozice díla, estetická a funkční rovina), sémiotickou analýzu dle Kresse a van Leeuwena a zkoumání typografie a jejího užití, přičemž na jednotlivých přebalech byly hledány kulturní reference, asociace a identifikovatelné trendy. Současně bylo zkoumáno, zda přebaly obsahují atmosférické nebo narativní prvky ze samotné hry, a v rámci celé České republiky byl proveden historický kontextuální výzkum proměny herních přebalů. Tento přístup umožnil nejen odpovědět na výzkumné otázky, ale i zasadit přebaly do širšího rámce vizuální kultury a herního průmyslu, kde odrážejí technologický pokrok, společenský vkus i lokální specifika, jako je počáteční snaha tvořit přebaly profesionálním stylem navzdory nedostupnosti pokročilých technologií.

Výzkum identifikoval pět hlavních vizuálních stylů – fotografické přebaly, digitální montáže, renderovanou grafiku, ilustrace a gameplay screenshoty –, které existovaly paralelně a spíše než k časovému období se vázaly k hernímu žánru, s výjimkou digitálních montáží, jež se objevily až po roce 2000 díky nástupu pokročilé postprodukce. Fotografické přebaly nejčastěji nacházely uplatnění zejména u simulátorů a hyperrealistických titulů, kde jejich autentičnost pomáhala komunikovat žánrovou identitu, ale uplatňovaly se rovněž u jiných žánrů, například adventur – na celočerném přebalu *Tajemství Oslího ostrova* s fotografií hory (ostrova). Ilustrace dominovala u her s tematikou fantastických světů, protože nabízela možnosti uměleckého ztvárnění imaginárních prostředí, které lze jinými vizuálními nástroji těžko zachytit – expresivita ilustrací reflektovala estetický vliv společenských subkultur orientovaných na fantasy literaturu, patrný je např. vliv sérií deskových her a knížek *Dungeons & Dragons*, zrcadlila popkulturní jevy, komiksovou kulturu či hudební průmysl. Renderovaná grafika se uplatňovala u her s důrazem na technickou kvalitu a vizuální realismus, což byla přirozená reakce na nástup nových technologií a počáteční nadšení z jejich možností, zároveň tato technologie hráčům poprvé přibližovala, jak hra skutečně vypadá. Její technická a kvalitativní podoba se také samozřejmě proměňovala s vývojem technologií. Gameplay screenshot, jediný tzv. soliterní styl, slouží k explicitnímu zobrazení herní mechaniky, která bývá nejčastěji součástí zadní strany přebalu – jako zásadní vizuální prvek na přebalu se vyskytuje málokdy. Ve sledovaném období této kategorii odpovídají pouze dva tituly. Práce se věnuje i kategorii digitální montáže s fotografií, která přichází na herní přebal díky pokročilým softwarům, jež umožňovaly výraznější stylizaci obrazu. Jednotlivé vizuální styly nebyly striktně odděleny časově, jejich použití určoval více žánr hry než technologické možnosti dané doby. Například fotografie a její autentičnost je spojená více se simulátory nebo hyperrealistickými tituly, které napodobovávají realitu nebo se hru snažily ukotvit v reálném světě. U herních žánrů s fantastickou nebo sci-fi tematikou zase převládala ilustrace, protože přes jiný vizuální nástroj bylo opravdu obtížné tyto nereálné světy zachytit. Výzkum také ukázal, že kvalitu a styl přebalů zásadně ovlivnila technologie – nástup digitální postprodukce po roce 2000, možnosti renderingu a jeho estetické ustálení po roce 2005 díky pokročilým softwarům. Překvapivým zjištěním byla počáteční snaha tvořit v České republice přebaly poloprofesionálním stylem, i když k tomu nebyla vždy dostupná technologie, což je rozhodně signál, že lokální distributoři vnímali podobu herního trhu v zahraničí a snažili se jej napodobit a kopírovat. Tento trend navazuje na poznatky Jaroslava Švelcha, který popisuje, jak se herní komunita v Česku formovala v 70. a 80. letech a jak na amatérském trhu kolovalo několik originálních kopií západních her, které sloužily jako relikvie, ale zároveň i inspirace.

Herní přebaly tak slouží jako vizuální historie herního průmyslu a společnosti. Vnímám je jako sondu do herní komunity, společnosti a specifické doby. Odrážejí nejen estetické preference nastupující generace, ale i ekonomické a kulturní

podmínky. Jejich vývoj od raných improvizčních fází k sofistikovaným designům po roce 2000 ukazuje, jak se český herní trh snažil přizpůsobit globálním standardům, ačkoliv často s omezenými prostředky. Tato zjištění přispívají k akademickému diskurzu o vizuální kultuře a zdůrazňují potřebu uchování herních přebalů a her jako součásti kulturního dědictví.

Metodologicky stál výzkum na pevných výzkumných základech, ale narazil na určitá omezení. Kombinace vizuální analýzy, sémiotické interpretace a historického kontextu umožnila komplexní pohled na přebaly, avšak nedostupnost archivních materiálů z raných let (1989–1994) zkomplikovala zkoumání počátečního vývoje. Subjektivita historických dat získaných ze vzpomínek tvůrců, například z rozhovorů, přinesla další výzvu, protože jejich vyprávění byla ovlivněna časovým odstupem a nejednotnými postupy. Omezený počet analyzovaných vzorků navíc nemohl plně pokrýt šíři české produkce, což naznačuje potřebu rozšíření výzkumu v budoucnu.

Pro design ideálního herního přebalu, který maximalizuje komunikační potenciál a identifikační sílu, vyplývá několik doporučení. Přebal by měl především explicitně a srozumitelně transkribovat žánr a identitu hry, aby hráč byl schopen okamžitě pochopit, co může očekávat – to znamená jasně zvolené vizuální prvky a typografii, které nejsou zavádějící a odpovídají obsahu, čímž se usnadňuje orientace v nabídce her a posiluje důvěra v produkt. Dále je zásadní zajistit kongruenci vizuálního stylu s herním obsahem a technickou kvalitou, což vyžaduje pečlivé sladění estetiky přebalu s atmosférou, narací a technickým provedením hry, aby nedocházelo k rozporu mezi očekáváním a skutečným zážitkem. Excelentní technická kvalita je rovněž klíčová – vysoké rozlišení, precizní zpracování a profesionální tisk zvyšují vnímání přebalu jako hodnotného artefaktu, zatímco nedostatky v těchto aspektech mohou působit amatérsky a podkopat důvěryhodnost herního titulu. Kultivace emocionální angažovanosti je dalším důležitým aspektem – přebal by měl prostřednictvím své estetiky, barev a kompozice vyvolat emocionální reakci, která hráče vtáhne do světa hry a podnítl jeho zájem, ať už jde o napětí, nostalgii nebo epický rozměr. Nakonec je třeba dbát na adaptabilitu k tržnímu a kulturnímu kontextu – přebal by měl být navržen tak, aby reflektoval aktuální trendy, preference cílové skupiny a lokální kulturní specifika, přičemž by měl zůstat flexibilní pro potenciální úpravy podle různých trhů, což zvyšuje jeho univerzální přitažlivost a komerční úspěch.

Budoucí výzkum by mohl rozšířit tuto práci několika směry. Určitě by bylo potřebné zmapovat více podobu herního přebalu na neoficiálním herním trhu, který se v České republice formoval v letech 1970–1998. Zajímavé by bylo také zkoumat vliv digitální distribuce na úpadek fyzických přebalů po roce 2010 a analyzovat, jak tento posun změnil způsob komunikace herní identity v online prostředí. Další perspektivou je srovnání českých přebalů s jinými postsocialistickými zeměmi, například Polskem nebo Maďarskem, což by mohlo více odhalit regionální specifika vizuální kultury her a jejich reakce na podobné historické podmínky. Kvalitativní studie hráčských percepce, které byly například

realizovány v zahraničí, by prostřednictvím rozhovorů nebo dotazníků mohly ověřit, jak přebaly reálně ovlivňovaly nákupní rozhodnutí a herní zážitek, čímž by doplnily sémiotickou analýzu o praktický rozměr. Důležitým směrem je také návrh metodiky pro systematickou archivaci a digitalizaci přebalů jako součásti kulturního dědictví, což by řešilo problém jejich nedostupnosti a zajistilo jejich uchování pro budoucí generace. Tento výzkum otevírá široké pole pro další bádání, které může obohatit nejen akademickou diskusi, ale i praktické přístupy k designu a uchování herní historie.

## 10. Seznam použité literatury

### Knihy a monografie

AAKER, D. A. *Brand portfolio strategy: creating relevance, differentiation, energy, leverage, and clarity*. New York: Free Press, 2004. ISBN 978-0-7432-4938-6.

AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 978-0-8018-5579-5.

AMBROSE, G. a P. HARRIS. *Basics design 08: design thinking*. Lausanne: AVA Publishing, 2010. ISBN 978-2-940411-17-7.

AMBROSE, G. a P. HARRIS. *Grafický design: typografie*. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-2967-8.

ANABLE, A. *Playing with feelings: Video games and affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018. ISBN 978-1517903920.

BAILEY, Kenneth D. *Typologies and Taxonomies: An Introduction to Classification Techniques*. SAGE Publications, 1994. ISBN 978-0803952591.

BARTHES, R. *Mythologies*. New York: Hill and Wang, 1972. ISBN 978-0-374-52150-9.

BARTHES, R. *Image, music, text*. Přeložil S. HEATH. New York: Hill and Wang, 1977. ISBN 978-0-374-52136-3.

BARTHES, R. *Světlá komora: poznámka o fotografii*. Praha: Herrmann a synové, 1980. ISBN 978-80-238-6081-4.

BARTHES, R. *Kritika a pravda*. Praha: Dauphin, 1997. ISBN 80-86019-53-5.

BAUDRILLARD, J. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1981. ISBN 978-0-472-06521-9.

BENDO VÁ, H. *Umění počítačových her*. Praha: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

BENDO VÁ, H. *Co je nového v počítačových hrách*. 1. vyd. Praha: Nová beseda, 2019. ISBN 978-80-906751-9-3.

BOWMAN, Paul. *Mythologies of Martial Arts*. London; New York: Rowman & Littlefield International, 2017. ISBN 978-1786601926.

BIERUT, M., DRENTTEL, W. a S. HELLER. *Looking closer 5*. New York: Allworth Press, 2006. ISBN 978-1-58115-471-9.

BITMAP BOOKS. *Umění klasických adventur – historie point-and-click her*. Přeložil P. TICHÁČEK. Bath: Bitmap Books, 2024. ISBN 978-1-9999359-4-8.

BITMAP BOOKS. *The art of the box: video game packaging design*. Bath: Bitmap Books, 2020. ISBN 978-1-9999359-8-6.

BOGOST, I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. ISBN 978-0-262-02614-7.

BOLTER, J. D. a R. GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999. ISBN 978-0-262-52279-3.

BORADKAR, P. a L. ATZMON (eds.). *Encountering things: design and theories of things*. London: Bloomsbury Publishing, 2017. ISBN 978-0-85785-654-8.

BRINGHURST, R. *The elements of typographic style*. 3. vyd. Point Roberts, WA: Hartley & Marks, 2004. ISBN 978-0-88179-212-6.

BROWN, A. *The Rise of Real-Time Strategy Games in the 1990s: A Cultural Analysis*. Game Studies Press, 2023. ISBN 978-1032499392.

BUCHER, T. *If...Then: Algorithmic power and politics*. New York: Oxford University Press, 2018. ISBN 978-0190653199.

BURIÁNEK, J. *Digitální design: nové horizonty české grafiky*. Praha: Academia, 2010. ISBN 978-80-200-1848-9.

CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-1-7.

CHAPLIN, S. a J. WALKER. *Visual culture: an introduction*. Manchester: Manchester University Press, 1997. ISBN 0-7190-5020-0.

CLARKE, A. a G. MITCHELL. *Videogames and art*. Chicago: Intellect, 2007. ISBN 978-1-84150-142-0.

CONSALVO, M. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. ISBN 978-0262033650.

ČERNÝ, J. a J. HOLEŠ. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004. ISBN 978-80-7178-837-9.

DE BARTOLO, C. a E. SPIEKERMANN. *Explorations in typography*. 1. vyd. [USA]: 101 Editions, 2011. ISBN 978-0-9843707-8-8.

DOČEKALOVÁ, P. (ed.). *Typo 9010: Czech Digitized Typefaces 1990–2010*. Praha: BiggBoss, 2015. ISBN 978-80-906019-5-6.

EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H. a S. P. TOSCA. *Understanding video games: The essential introduction*. 4th ed. London: Routledge, 2020. ISBN 978-1138363452.

ERWAY, R. *Defining „born digital“*. Dublin, OH: OCLC Online Computer Library Center, 2010. ISBN 978-1-55653-424-9.

FERNÁNDEZ-VARA, C. *Introduction to game analysis*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-0-415-70327-7.

FALTUS, Jaroslav. VIDEOHRY Studie o sociálně ekonomickém potenciálu kulturních a kreativních průmyslů v České republice. In: ŽÁKOVÁ, Eva, et al., ed. *Kulturní a kreativní průmysly v České republice*. Praha : Institut umění, 2011. ISBN 978-80-7008-009-2.

FIELL, P. *Graphic design for the 21st century: grafikdesign im 21. jahrhundert le design graphique au 21 siècle*. Köln: Taschen, 2003. ISBN 3-8228-1605-1.

FLANAGAN, M. *Critical play: Radical game design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. ISBN 978-0262062658.

FRASCARA, J. *Communication design: Principles, methods, and practice*. New York: Allworth Press, 2004. ISBN 978-1581153039.

FRASER, T. a A. BANKS. *Designer's guide to color*. San Francisco: Chronicle Books, 2004. ISBN 978-0-8118-4210-5.

GENETTE, G. *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Přeložil J. E. LEWIN. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. ISBN 978-0521429067.

GIDDINGS, S. a H. W. KENNEDY. *Digital games as new media*. London: SAGE Publications, 2006. ISBN 978-1-4129-0110-9.

GRAY, J. *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press, 2010. ISBN 978-0814732358.

GVOŽDIAK, V. *Základy sémiotiky 2*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4317-1.

GVOŽDIAK, V. *Česká teorie. Tendence moderní české sémiotiky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4946-3.

HÁJEK, V. *Jak rozpoznat odpadkový koš*. Praha: Labyrint, 2012. ISBN 978-80-87260-31-9.

HARTL, P. a H. HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. 3. aktualizované vyd. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0873-0.

HELLER, S. *The education of a graphic designer*. New York: Allworth Press, 2005. ISBN 1-880559-99-4.

HELLER, S. a V. VIENNE (eds.). *Becoming a graphic and digital designer: A guide to careers in design*. 4th ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2012. ISBN 978-1118032486.

HOLLIS, R. *Graphic design: a concise history*. London: Thames & Hudson, 1994. ISBN 978-0-500-20270-8.

HONZÍK, K. *Z teorie architektury a urbanismu*. Praha: Československý spisovatel, 1984.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-024-4.

JENKINS, H. Games, the new lively art. In: RAESSENS, J. a J. GOLDSTEIN (eds.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-18240-9.

JENKINS, H. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 978-0814743095.

JENKINS, H. Game design as narrative architecture. In: SALEN, K. a E. ZIMMERMAN (eds.). *The game design reader*. Cambridge, MA: MIT Press, 2018. ISBN 978-0-262-19536-2.

JUUL, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-10110-3.

JUUL, J. *Handmade pixels: the independent video games and the quest for authenticity*. Cambridge, MA: MIT Press, 2019. ISBN 978-0-262-04279-6.

KIRKPATRICK, G. *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press, 2011. ISBN 978-0719081954.

KLIMCHUK, M. R. a S. A. KRASOVEC. *Packaging design: Successful product branding from concept to shelf*. 2nd ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2013. ISBN 978-1118027062.

KNEIDL, P. *Česká lidová grafika v ilustracích*. Praha: Academia, 1983. ISBN 80-200-0123-8.

KOČIČKA, P., BLAŽEK, F. a L. MOHELSKÁ. *Praktická typografie*. 2. vyd. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-7226-385-4.

KONČINSKÝ, T. a B. KLÁROVÁ. *Překlep a Šakraloup*. Praha: Albatros, 2017. ISBN 978-80-00-04567-2.

KOTLER, P. a K. L. KELLER. *Marketing management*. 15. vyd. Harlow: Pearson Education, 2016. ISBN 978-0-13-385646-0.

KOZEL, R., MYNÁŘOVÁ, L. a H. SVOBODOVÁ. *Moderní metody a techniky marketingového výzkumu*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3527-6.

KRACAUER, S. *Theory of film: the redemption of physical reality*. Oxford: Oxford University Press, 1960. ISBN 978-0-19-500219-0.

KRESS, G. a T. VAN LEEUWEN. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. vyd. London: Routledge, 2006. ISBN 0-415-31915-3.

KRIPPENDORFF, Klaus. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. SAGE Publications, 2018. ISBN 1412983150.

KUDRNOVSKÁ, L. (ed.). *Identita: příběh českého grafického designu*. Praha: Paseka, 2024. ISBN 978-80-7637-422-5.

KULKA, T. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. ISBN 80-7215-123-1.

KULTIMA, A. *Indie game development: global perspectives on creativity and business*. Cham: Springer, 2018. ISBN 978-3-319-93507-2.

LANKOSKI, P. a S. BJÖRK (eds.). *Game research methods: An overview*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2015. ISBN 978-1312720013.

LAPETINO, T. *Art of Atari*. Mt. Laurel, NJ: Dynamite Entertainment, 2016. ISBN 978-1-5241-0103-9.

LEHDONVIRTA, V. *Virtual economies: design and analysis*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. ISBN 978-0-262-01757-2.

LIDWELL, W., HOLDEN, K. a J. BUTLER. *Univerzální principy designu: 125 způsobů, jak zvýšit použitelnost a přitažlivost a ovlivnit vnímání designu*. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3540-2.

LISTER, M. (ed.). *The photographic image in digital culture*. 2. vyd. London: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-40524-9.

LUPTON, E. *Design is storytelling*. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2017. ISBN 978-1-942303-19-0.

MACHIN, D. *Introduction to multimodal analysis*. 2. vyd. London: Bloomsbury Academic, 2018. ISBN 978-1-350-06914-5.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. ISBN 978-0-262-63255-3.

MATĚJČEK, A. *Ilustrace*. Praha: Melantrich, 1931.

MATEJKA, L. a I. R. TITUNIK (eds.). *Semiotics of art: Prague school contributions*. Cambridge, MA: MIT Press, 1977. ISBN 978-0-262-63064-1.

MEGGS, P. B. *Meggs' history of graphic design*. 4. vyd. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2005. ISBN 978-0-471-69902-6.

MEGGS, P. B. a A. W. PURVIS. *Meggs' history of graphic design*. 6. vyd. Hoboken, NJ: Wiley, 2016. ISBN 978-1-119-13620-0.

MIRZOEFF, N. *Introduction to visual culture*. London: Taylor & Francis Ltd, 2023. ISBN 978-0-367-23534-5.

MITCHELL, W. J. *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*. Cambridge, MA: MIT Press, 1992. ISBN 978-0-262-13286-2.

MITCHELL, W. J. *Teorie obrazu*. Praha: Karolinum, 2016. ISBN 978-80-246-3255-1.

MONACO, J. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2006. ISBN 80-00-01410-6.

NEUENDORF, Kimberly A. *The Content Analysis Guidebook*. 2. vydání. SAGE Publications, Inc, 2017. ISBN 978-1412979474

NEWMAN, J. *Videogames*. New York: Routledge, 2004. ISBN 978-0-415-28092-1.

NITSCHKE, M. *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. ISBN 978-0262141018.

PATTON, Michael Quinn. *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. 4. vydání. SAGE Publications, 2015. ISBN 978-1412972123.

POOLE, S. *Trigger happy: videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000. ISBN 978-1-55970-598-1.

POYNOR, R. *No more rules: Graphic design and postmodernism*. New Haven, CT: Yale University Press, 2003. ISBN 978-0300100345.

ROSE, G. *Visual methodologies: an introduction to the interpretation of visual materials*. London: Sage Publications, 2001. ISBN 0-7619-6664-1.

SAMARA, T. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. Praha: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-030-3.

SANDERS, Tao Tao Liu. *Dragons, Gods & Spirits from Chinese Mythology*. New York: Schocken Books, 1983. ISBN 978-0805237993.

SCHMIDT, P. a Q. NEWARK. *What is graphic design?*. Mies: RotoVision, 2002. ISBN 978-2-88046-539-1.

SCHREIER, J. *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*. New York: Grand Central Publishing, 2021. ISBN 978-1-5387-6094-5.

SCHREIER, J. a P. MIKLICA. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher*. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6.

SICART, M. *Play matters*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. ISBN 978-0262027922.

SOLPERA, J. *Klasifikace typografických písem latinkových*. Praha: Revolver Revue a UMPRUM, 2019. ISBN 978-80-7622-000-3.

SONTAG, S. *O fotografii*. Praha: Odeon, 1977. ISBN 978-80-207-1398-3.

SPIEKERMANN, E. *Stop stealing sheep & find out how type works*. 2. vyd. Berkeley, CA: Adobe Press, 2008. ISBN 978-0-321-59228-6.

ŠAINDELÁŘ, D. *Vědecká ilustrace v Čechách*. Praha: Obelisk, 1973.

ŠIMEČEK, Zdeněk a Jiří TRÁVNÍČEK. *Knihy kupovati: Dějiny knižního trhu v českých zemích*. Praha: Academia, 2014. s. 499. ISBN 978-80-200-2404-6.

ŠINDELÁŘ, Dušan. *Vědecká ilustrace v Čechách*. Praha: Obelisk, 1973.

ŠVÁCHA, R. *Český design 1948–1989: mezi ideologií a modernismem*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0757-3.

ŠVÁRA, O. *Videohry: historie virtuální zábavy*. Praha: Eknihy hned, 2013. ISBN 978-80-87749-06-7.

ŠVELCH, J. *Jak obehrát železnou oponu: počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Praha: Karolinum, 2023. ISBN 978-80-246-5432-4.

TAVINOR, G. *The art of videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 978-1-4051-8788-6.

UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. *Records of the General Conference: resolutions, volume 1*. 32nd Session. Paris: UNESCO, 2003. ISBN 978-92-3-103943-0.

VANČÁT, J. *Obrazy konců dějin 85–95*. Praha: BiggBoss, 2020. ISBN 978-80-907018-8-5.

WALKER, John A., CHAPLIN, Sarah. *Visual Culture*. Manchester University Press, 1997. ISBN 978-0719050206

WHALEN, Z. a L. N. TAYLOR. *Playing the past: history and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008. ISBN 978-0-8265-1600-8.

WILLIAMS, D. A brief social history of gameplay. In: VORDERER, P. a J. BRYANT (eds.). *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2006. ISBN 978-0-8058-5322-3.

WOLF, M. J. P. (ed.). *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. 2. vyd. Santa Barbara, CA: Greenwood, 2021. ISBN 978-1-4408-7019-4.

ZACKARIASSON, P. a T. L. WILSON. *The video game industry: Marketing and public relations for the game industry*. London: Routledge, 2012. ISBN 978-11-3880-383-1

### Články v časopisech

BLOCH, P. H. Seeking the ideal form: product design and consumer response. *Journal of Marketing*. Vol. 59, no. 3, 1995, s. 16-29. ISSN 0022-2429.

BURDICK, A. Neomania. *Emigre*. No. 24, speciální příloha, 1992. ISSN 1045-3717.

CHEN, L. Early video game packaging: a historical analysis. *Journal of Digital Media*. Vol. 15, no. 3, 2019, s. 88–102. ISSN 1556-6897. DOI: 10.1234/jdm.2019.15.3.88.

CONSALVO, M. There is no magic circle. *Games and Culture*. Vol. 4, no. 4, 2009, s. 408–417. ISSN 1555-4120 (Print), 1555-4139 (Online). DOI: 10.1177/1555412009343575.

ESKELINEN, M. The gaming situation. *Game Studies* [online]. Vol. 1, no. 1, 2001. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

FRIEDMAN, A. The role of visual design in game design. *Games and Culture*. Vol. 10, no. 3, 2015, s. 291–305. ISSN 1555-4120.

GARDA, M. B. Gaming beyond the iron curtain: early video game cultures in Poland. *Game Studies*. Vol. 20, no. 2, 2020, s. 1–15. ISSN 1604-7982.

HALL, Stuart. Encoding/decoding. In: HALL, Stuart; HOBSON, Dorothy; LOWE, Andrew; WILLIS, Paul (eds.). *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson, 1980, s. 128-138.

HAMARI, J. a V. LEHDONVIRTA. Game design as marketing: how game mechanics create demand for virtual goods. *Journal of Interactive Marketing*. Vol. 24, no. 2, 2010, s. 86–97. ISSN 1094-9968.

HAMARI, J., et al. Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*. Vol. 68, 2017, s. 538–546. ISSN 0747-5632.

HARTMANN, T., et al. The role of realism in the gaming experience. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. Vol. 2, no. 2, 2010, s. 123–137. ISSN 1757-191X.

HROCH, M. Typografie a experiment: příběh české grafiky 90. let. *Typo Magazine*. Roč. 12, č. 3, 1998, s. 45–52. ISSN 1214-0716.

Interview: František Fuka. *Počítačové Hry*, 1989, roč. 1, č. 1, s. 4.

JOHNSON, D., P. WYETH a P. SWEETSER. The impact of visual stimuli on player affect and engagement in video games. *Entertainment Computing*. Vol. 34, 2020, s. 100–165. ISSN 1875-9521. DOI: 10.1016/j.entcom.2020.100365.

JOHNSON, M. Narratives in sci-fi strategy games: a structural approach. *Digital Culture & Society*. Vol. 8, no. 2, 2022, s. 45–60. ISSN 2364-2114. DOI: 10.1177/01937235219876543.

KEEDY, J. Graphic design in the postmodern era. *Emigre*. No. 47, 1998, s. 51–62. ISSN 1045-3717.

KOVAČEVIĆ, D., et al. The influence of packaging visual design on consumer food product choices. *Journal of Print Media Technology Research*. Vol. 11, no. 1, 2022, s. 7–18. ISSN 2223-8905.

KÜCKLICH, J. Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *Fibreculture Journal* [online]. No. 14, 2009. ISSN 1449-1443. Dostupné z: <http://fourteen.fibreculturejournal.org/fcj-095-precariou-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>.

LAATO, S. Virtual reality and the evolution of digital game design: case study of Beat Saber. *IEEE Transactions on Games*. Vol. 12, no. 1, 2020, s. 14–25. ISSN 2475-1502.

LEE, S. Technical innovations in 1990s PC games. *Journal of Video Game Studies*. Vol. 12, no. 3, 2021, s. 56–72. ISSN 2328-837X. DOI: 10.1080/12345678.2021.987654.

LEVOY, Marc, et al. The Digital Michelangelo Project: 3D scanning of large statues. In: *Proceedings of SIGGRAPH 2000*. New Orleans, Louisiana, USA: ACM Press/Addison Wesley, 2000, s. 131-144.

LI, H. Sci-fi aesthetics in video game design. *Myth and Symbol*. Vol. 9, no. 1, 2020, s. 23–40. ISSN 1528-9540.

MARCHAND, A. a T. HENNIG-THURAU. Value creation in video game industry: the role of business model innovations. *Journal of Business Research*. Vol. 66, no. 12, 2013, s. 2323–2330. ISSN 0148-2963.

MATUMOTO DE OLIVERA, A. a P. R. GONÇALVES-SEGUNDO. Towards a social-semiotic approach to visual analysis of two-dimensional games. *Texto Livre*. Vol. 15, e39398, 2022. ISSN 1983-3652. DOI: 10.35699/1983-3652.2022.39398.

PHAN, M. Can you judge a video game by its cover? In: *Proceedings of the International Conference on Human-Computer Interaction*. Springer, 2015. DOI: 10.1007/978-3-319-21383-5\_117.

SEUNG-KU, B. Cultural semiotic study on game contents. *Journal of Chongqing University of Technology*, 2015. ISSN 1674-8425.

SHERRY, J. L. Flow and media enjoyment. *Communication Theory*. Vol. 14, no. 4, 2004, s. 328–347. ISSN 1050-3293. DOI: 10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x.

SMITH, J. Challenges and strategies in creating sci-fi game environments. *Digital Arts Magazine*, 2015, s. 42–45. ISSN 1741-2781.

SMITH, J. The art of game cover design. *Game Studies Journal*. Vol. 12, no. 3, 2015, s. 45–60.

ŠVELCH, J. Say it with a computer game: hobby computer culture and the non-entertainment uses of homebrew games in the 1980s Czechoslovakia. *Game*

*Studies* [online]. Vol. 13, no. 2, 2013. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1302/articles/svelch>.

TAYLOR, K. Sci-fi influences in strategy game narratives. *Interactive Entertainment*. Vol. 11, no. 1, 2023, s. 101–118. ISSN 2328-9112.

TOCCI, J. Towards an ecology of playing: Paratexts and the purchase practices of videogame players. *Loading...* [online]. Vol. 5, no. 8, 2011. ISSN 1923-2691. Dostupné z: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/93>.

VANČÁT, J. Strukturní pojetí sémiotického modelu jako základ porozumění účinkům obrazového znaku. *Výtvarná výchova*. Roč. 60, č. 3–4, 2020, s. 6–29. ISSN 1210-3691.

WASIAK, P. Playing and copying: social practices of home computer users in Poland during the 1980s. *IEEE Annals of the History of Computing*. Vol. 32, no. 2, 2010, s. 34–45. ISSN 1058-6180.

## **Webové zdroje**

Atari 2600 cover art gallery. *Atariage* [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://atariage.com>.

VBS1: Virtual battlespace systems. *Bohemia Interactive* [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://www.bisimulations.com>.

ArmA Series: evolution and impact. *Bohemia Interactive* [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://bohemia.net>.

Hra roku 2002: Mafia drtivě zvítězila. *bonusweb.cz* [online]. 3. února 2003 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: [https://bonusweb.cz/hra-roku-2002-mafia-drtive-zvitezila-d3i-/Novinky.aspx?c=A030203\\_hraoku02vysl\\_bw](https://bonusweb.cz/hra-roku-2002-mafia-drtive-zvitezila-d3i-/Novinky.aspx?c=A030203_hraoku02vysl_bw).

BROWN, A. The rise of real-time strategy games in the 1990s. *Game Studies Press* [online]. [Cit. 2024-03-08]. Dostupné z: <https://gamestudies.org/2402/articles/brown>.

Česká databáze her [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://www.cdh.cz>.

Současná česká ilustrace [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz>.

Herní trh vzroste do pěti let o téměř dvě stě miliard dolarů. *E15.cz* [online]. 18. ledna 2020 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://www.e15.cz/byznys/technologie-a-media/herni-trh-vzroste-do-peti-let-o-temer-dve-ste-miliard-dolaru-1366768>.

Grafický časopis Font. *Font* [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: [www.font.cz](http://www.font.cz).

FRIEDMAN, T. Semiotics of SimCity. *First Monday* [online]. Vol. 4, no. 4, 1999 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: [http://www.firstmonday.org/issues/issue4\\_4/friedman/index.html](http://www.firstmonday.org/issues/issue4_4/friedman/index.html).

Recenze: Original War – český skvost s vadami. *Games.cz* [online]. 12. června 2001 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/original-war-50487>.

Recenze: Mafia – český klenot. *Games.cz* [online]. 28. srpna 2002 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/mafia-the-city-of-lost-heaven-50600>.

Recenze: ArmA II: Operation Arrowhead – český realismus na nejvyšší úrovni. *Games.cz* [online]. 30. června 2010 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/arma-ii-operation-arrowhead-55216>.

The best game covers of all time. *GamesRadar+* [online]. 15. června 2023 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/best-game-covers-of-all-time/>.

Druhy ilustrace – styly a techniky. *Graphicmama* [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration-styles-techniques>.

Jan Zámečník: Portfolio. *JabbaVoid* [Online] Dostupné z: <http://jabba.void.cz/portfolio/>. [cit. 2025-02-10].

JENKINS, H. Game design as narrative architecture. *MIT* [online]. MIT Communications Forum, 2005 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

NEWZOO. Global games market report 2024. *LynxBroker.cz* [online report]. Amsterdam: Newzoo, 2024 [Cit. 2025-04-07]. Dostupné z: [https://www.lynxbroker.cz/jak-si-vedou-akcie-hernich-vyvojaru-v-roce-display\\_year/](https://www.lynxbroker.cz/jak-si-vedou-akcie-hernich-vyvojaru-v-roce-display_year/).

Hlas Paulieho: vzpomínky na dabing Mafie. *Radio Prague International* [online]. 29. srpna 2022 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://cesky.radio.cz/hlas-paulieho-petr-rychly-o-dabingu-legendarni-mafie-8760332>.

VÁVRA, D. Twitter post about Mafia: Definitive Edition changes. *X.com* [online]. Twitter, srpen/září 2020 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://twitter.com/DanielVavra>.

VÁVRA, D. Mafia: příběh o snech a realitě. *CzechCrunch* [online]. 28. srpna 2022 [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://cc.cz/mafia-slavi-20-let-daniel-vavra-exkluzivne-vzpomina-na-vyvoj-legendarni-hry-plne-snove-ale-i-tvrde-reality/>.

Vietcong: Prožijte pravé peklo. *iDNES.cz* [online]. 29. března 2003. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/hry/recenze/vietcong-prozijte-prave-peklo.A030329\\_vietcong\\_bw](https://www.idnes.cz/hry/recenze/vietcong-prozijte-prave-peklo.A030329_vietcong_bw) [citováno 2025-04-24].

Databáze československých her. *Visiongame.cz* [online]. [Cit. 2025-03-08]. Dostupné z: <https://www.visiongame.cz>.

XSOLLA. Xsolla představuje inovativní řešení pro platby ve hrách na konferenci GDC 2025. *Business Wire* [online]. 11. března 2025 [Cit. 2025-04-07]. Dostupné z: <https://www.businesswire.com/news/home/20250311516984/cs/>.

## Herní tituly

*7 dní a 7 nocí* (1994), Pterodon Software, Vochozka Trading  
*Adventurer* (1991), Stanislav Hrda, Proxima Software  
*Alchemia* (2009), Springtail Studio, Cinemax  
*Alter Ego* (2010), Future Games, bitComposer Games  
*Animal Crossing: New Horizons* (2020), Nintendo EPD, Nintendo  
*Aquadelic* (2005), Hammerware, Cinemax  
*Archeo* (1993), NewSoft, Proxima Software  
*Argo Adventure* (1998), Cinemax, Cinemax  
*ArmA: Armed Assault* (2006), Bohemia Interactive, 505 Games  
*ArmA II* (2009), Bohemia Interactive, 505 Games  
*ArmA II: Operation Arrowhead* (2010), Bohemia Interactive, Meridian4  
*Asmodeus: Tajemný kraj Ruthaniolu* (1997), NoSense, Vochozka Trading  
*Baldur's Gate* (1998), BioWare, Interplay Entertainment  
*Beat Saber* (2019), Beat Games, Beat Games

*Belegost* (1989), Golden Triangle, Golden Triangle  
*BioShock* (2007), 2K Boston/2K Australia, 2K Games  
*Boovie* (1998), Future Games, KVL  
*Boulder Dash* (1984), First Star Software, First Star Software  
*Brány Skeldalu* (1998), Napoleon Games, JRC Interactive  
*Broken Sword* (1996–2013), Revolution Software, Virgin Interactive  
*Call of Duty* (2003–2023), Infinity Ward, Activision  
*Colony 28* (1996), Napoleon Games, JRC Interactive  
*Cyberpunk 2077* (2020), CD Projekt Red, CD Projekt  
*Dark Souls* (2011), FromSoftware, Bandai Namco  
*Day of the Tentacle* (1993), LucasArts, LucasArts  
*Defender of the Gold* (1992), CZ Software, Vochozka Trading  
*Delta Force* (1998), NovaLogic, Electronic Arts  
*Diablo* (1997), Blizzard North, Blizzard Entertainment  
*Diablo II* (2000), Blizzard North, Blizzard Entertainment  
*Diablo III* (2012), Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment  
*Dobývání hradu 2* (1991), Miroslav Fidler, Proxima Software  
*Dragonsphere* (1994), MPS Labs, MicroProse  
*Dračí historie* (1995), NoSense, Vochozka Trading  
*Dream Land: Final Solution* (1999), Top Galaxy, Top Galaxy  
*Duck Hunt* (1984), Nintendo, Nintendo  
*Dungeon Master* (1987), FTL Games, FTL Games  
*Dune II: The Building of a Dynasty* (1992), Westwood Studios, Virgin Games  
*Edna* (1997), Black Raven, Signum  
*El Matador* (2006), Plastic Reality Technologies, Cenega  
*Elite* (1984), Acornsoft, Acornsoft  
*Euro Truck Simulator* (2008), SCS Software, SCS Software  
*Euro Truck Simulator 2* (2012), SCS Software, SCS Software  
*Excitebike* (1984), Nintendo, Nintendo  
*F.I.R.E.* (1988), Fuxoft, Fuxoft  
*Fish Fillets* (1998), ALTAR Games, ALTAR Interactive  
*Flappy* (1983), dB-Soft, dB-Soft  
*Flying Heroes* (2000), Illusion Softworks, Take-Two Interactive  
*Galactic Gunner* (1987), Golden Triangle, Golden Triangle  
*Gooka* (1997), Centauri Production, JRC Interactive  
*Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), Rockstar North, Rockstar Games  
*Grand Theft Auto V* (2013), Rockstar North, Rockstar Games  
*Half-Life 2* (2004), Valve, Valve  
*Hidden & Dangerous* (1999), Illusion Softworks, Take-Two Interactive  
*Hlípa* (1989), Fuxoft, Fuxoft  
*Horké léto* (1998), Maxon, JRC Interactive  
*Horké léto 2* (1999), Centauri Production, JRC Interactive

*Hovniválové aneb Záhada komixu* (1998), Centauri Production, JRC  
Interactive

*Ishar* (1992), Silmarils, Silmarils

*Inquisitor* (2009), Cinemax, Cinemax

*Journey* (2012), Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment

*Legenda: Poselství trůnu 2* (2003), Future Games, Cinemax

*Léto s Oskarem* (1997), Illusion Softworks, s.r.o.

*Leisure Suit Larry* (1987), Sierra On-Line, Sierra On-Line

*Mafia: The City of Lost Heaven* (2002), Illusion Softworks, Gathering of  
Developers

*Magic Carpet* (1994), Bullfrog Productions, Electronic Arts

*Magic Island – The Secret Of Stones* (1995), Arda Team, Signum

*Manic Miner* (1983), Bug-Byte, Bug-Byte

*Mega Man* (1987), Capcom, Capcom

*Minecraft* (2011), Mojang Studios, Mojang Studios

*Mortal Kombat* (1992), Midway, Midway

*Muzeum mrtvol* (1994), Computer Experts, Vochozka Trading

*Neverwinter Nights* (2002), BioWare, Infogrames

*Original War* (2001), Altar Interactive, Virgin Interactive

*Operace Flashpoint: Cold War Crisis* (2001), Bohemia Interactive,  
Codemasters

*Polda* (série, od 1998), Sleep Team, Zima Software

*Pong* (1972), Atari, Atari

*Posel bohů* (1998), Unknown Identity, Future Games

*Resident Evil Village* (2021), Capcom, Capcom

*Sam & Max Hit the Road* (1993), LucasArts, LucasArts

*SimCity* (1989), Maxis, Maxis

*Super Mario Bros.* (1985), Nintendo, Nintendo

*Super Mario Odyssey* (2017), Nintendo EPD, Nintendo

*Tekken 7* (2015), Bandai Namco, Bandai Namco

*Tennis for Two* (1958), William Higinbotham, Brookhaven Lab

*The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), Bethesda Game Studios, Bethesda  
Softworks

*The Last of Us* (2013), Naughty Dog, Sony Computer Entertainment

*The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), CD Projekt Red, CD Projekt

*Vietcong* (2003), Pterodon, Gathering of Developers

*Vietcong 2* (2005), Pterodon, 2K Games

*Warcraft II: Tides of Darkness* (1995), Blizzard Entertainment, Blizzard  
Entertainment

*Warcraft III* (2002), Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment

*Wolfenstein 3D* (1992), id Software, Apogee Software

## 10.1 Rozhovory

- BARTÁČEK, Petr, herní vývojář [ústní sdělení]. 7. prosince 2023.  
DVORSKÝ, Jakub, herní vývojář [ústní sdělení]. 20. února 2024.  
HEJKAL, Karel, ilustrátor [ústní sdělení]. 27. března 2024.  
KOLÁŘ, Jaroslav [ústní sdělení]. 7. prosince 2023.  
KOPIC, Karel, ilustrátor [ústní sdělení]. 5. prosince 2023.  
MANDÍK, Petr, herní vývojář [ústní sdělení]. 4. prosince 2023.  
PIENČÁK, Dan, herní vývojář [ústní sdělení]. 12. února 2025.  
PUPÁK, Jaroslav, grafický designér [ústní sdělení]. 11. ledna 2023 – 28. března 2025  
STRAKA, Vojtěch, předseda spolku Herní historie, z.s. [ústní sdělení]. 20. února 2025.  
VOCHOZKA, Petr, herní distributor [ústní sdělení]. 17. března 2025.

## 10.2 Ostatní

IEEE ANNALS OF THE HISTORY OF COMPUTING, *Special issue on the history of computing and gaming*. Roč. 32, č. 2. 2010. ISSN 1058-6180.

MINISTRY OF CULTURE OF THE CZECH REPUBLIC, *Cultural policy of the Czech Republic for 2015–2020 with a view to 2025*. Prague: Ministry of Culture. 2015.

## 11. Seznam obrázků

- Obr. 1 a 2 – Úvodní obrazovka a gameplay ze hry *Tajemství Oslího ostrova*  
Obr. 3 – Původní přebal *TOO* distribuovaný v sáčku  
Obr. 4 a 5 – Přední i zadní část herního přebalu krabice *TOO*  
Obr. 6 – Manuál, který byl součástí krabice s hrou  
Obr. 7 – Gameplay *Posel bohů*  
Obr. 8 a 9 – Přední i zadní část herního přebalu krabice  
Obr. 10 – Gameplay z hry *Operace Flashpoint: Cold War Crisis*  
Obr. 11 a 12 – Přední i zadní část herního přebalu krabice  
Obr. 13 – Gameplay a filmová cut-scéna z hry *Mafia*  
Obr. 14 – Hra původně vyšla v krabicovém vydání společně s manuálem a mapou celé lokace  
Obr. 15 a 16 – Gameplay a cut-scéna z *Vietcong 2*  
Obr. 17 – Slimbox krabice s plastovým přebalem  
Obr. 18 – Gameplay hry *ArmA II: Operation Arrowhead*  
Obr. 19 – Přední strana přebalu *ArmA II: Operation Arrowhead*  
Obr. 20 a 21 – Gameplay ze hry *Unlimited Warriors*  
Obr. 22 a 23 – Přední a zadní přebal hry *Unlimited Warriors*  
Obr. 24 – Gamplay hry *Hidden & Dangerous*

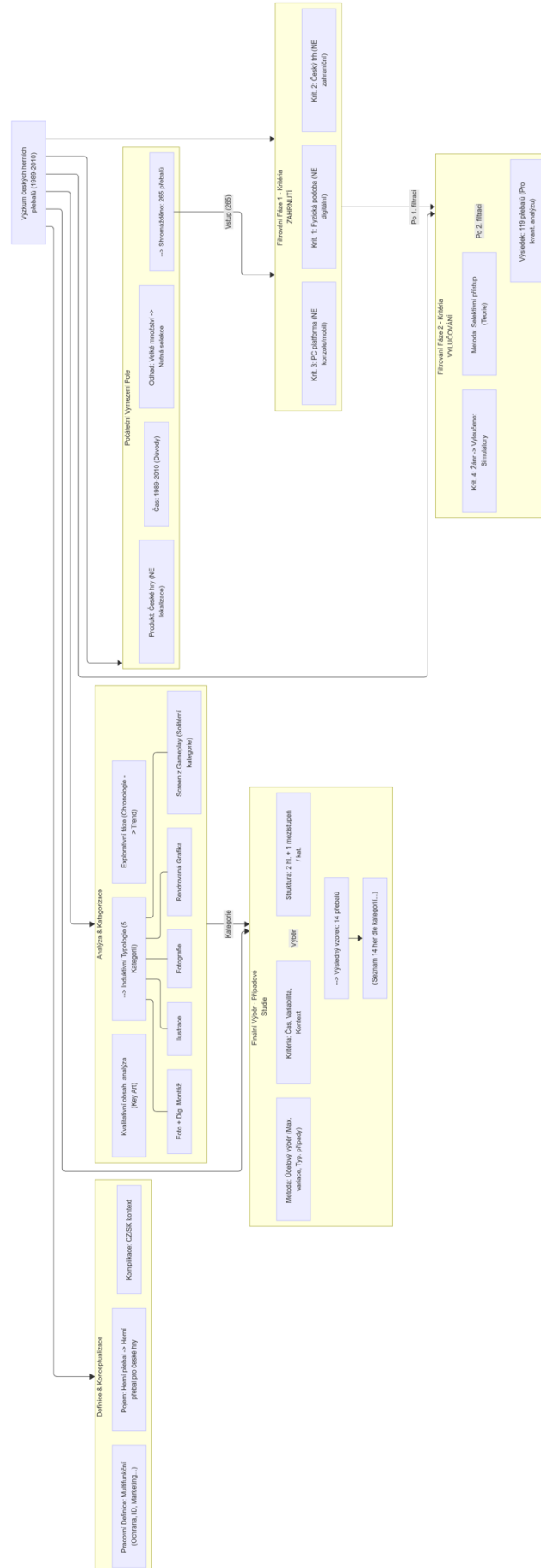
- Obr. 25 a 26 – Přední a zadní strana krabice *Hidden & Dangerous*  
Obr. 27 a 28 – Gameplay ze hry *Legenda: Poselství trůnu 2*  
Obr. 29 a 30 – Přední a zadní strana krabice přebalu *Legendy: Poselství trůnu*

## *II*

- Obr. 31 – Gameplay ze hry *Magic Island: The Secret Of Stones*  
Obr. 32 a 33 – Přední a zadní strana krabice *Magic Island: The Secret Of Stone*  
Obr. 34 – Gameplay z hry *Dream Land: Final Solution*  
Obr. 35 a 36 – Přední a zadní strana krabice *Dream Land: Final Solution*  
Obr. 37 – Kompletní (přední i zadní strana) přebal do plastového obalu  
Obr. 38 – Gameplay z hry *Paranoia II*  
Obr. 38 a 39 – Přední a zadní strana krabice *Paranoia II*  
Obr. 41 a 42 – Gameplay z hry *Flying Heroes*  
Obr. 43 a 44 – Přední a zadní strana krabice *Flying Heroes*

# 13. Přílohy

## Příloha P I: vizualizace struktury výzkumného procesu



## **Systematický proces selekce výzkumného (popis ke grafu)**

Výzkumný proces zaměřený na analýzu českých herních přebalů z období 1989–2010 byl strukturován do několika na sebe navazujících kroků, které zajišťovaly systematické vymezení, redukci a finální selekci relevantního vzorku pro hloubkovou analýzu. Tento postup garantoval jak relevanci vzorku vzhledem k výzkumným otázkám, tak jeho praktickou analyzovatelnost.

### **Krok 1: Definice a konceptualizace výzkumného předmětu (odpovídá Bloku B v diagramu)**

Popis: V úvodní fázi bylo nutné precizovat samotný předmět výzkumu. Vycházela jsem z pojmu „herní přebal“, který byl následně zúžen na „herní přebal pro české hry“. Byla tedy reflektována specifika československého a později českého kontextu, včetně historických geopolitických vazeb. Pro účely práce byla stanovena pracovní definice chápající přebal jako multifunkční prvek s primárními (ochrana, identifikace) i sekundárními (marketing, komunikace žánru a atmosféry, branding) funkcemi v kontextu herního trhu.

Odůvodnění: Jasně vymezení a konceptualizace pojmu byly nezbytné pro ukotvení výzkumu a zajištění jednotného chápání analyzovaného fenoménu v celé práci. Eliminovalo se tím riziko vágnosti a umožnilo se soustředit na specifické charakteristiky relevantní pro český kontext.

### **Krok 2: Vymezení základního souboru a sběr dat (odpovídá Bloku C)**

Popis: Následně byl definován základní rámec výzkumného souboru. Časové vymezení bylo stanoveno na roky 1989–2010. Produktové vymezení se zaměřilo výhradně na přebaly k hrám vyvinutým českými tvůrci, nikoliv na české lokalizace či distribuce zahraničních titulů. Na základě rešerše relevantních databází (např. Visiongame.cz, CDH.cz) byl identifikován potenciálně velmi rozsáhlý soubor titulů. Praktickým sběrem dat (získáváním digitálních náhledů přebalů) byl shromážděn primární dataset čítající 265 herních přebalů.

Odůvodnění: Časové vymezení bylo zvoleno tak, aby pokrylo klíčové období formování, rozvoje a etablování českého herního průmyslu, včetně relevantních technologických a tržních změn (nástup digitální distribuce, profesionalizace). Zaměření na původní českou produkci bylo klíčové pro analýzu lokálních specifík a trendů. Shromáždění primárního datasetu (265 přebalů) vytvořilo konkrétní základnu pro další selekční kroky.

### **Krok 3: První fáze filtrování vzorku – kritéria inkluze (odpovídá Bloku D)**

Popis: Na shromážděný dataset (265 přebalů) byla aplikována první sada kritérií zahrnutí (inkluze) s cílem zajistit relevanci a homogenitu vzorku pro specifické cíle analýzy. Kritéria zahrnovala:

- **Fyzická podoba:** Zahrnuty byly pouze přebaly existující ve fyzické formě (např. big box, DVD case), digitální ekvivalenty byly vyloučeny.

- **Distribuce pro český trh:** Zahrnuty byly pouze verze přebalů určené pro české hry a tedy přebaly určeny pro lokální, český trh.
- **Herní platforma:** Výběr byl zúžen na hry vydané na fyzickém nosiči pro herní platformy osobních počítačů (nebo příbuzné počítačové porty), čímž byly vyloučeny konzolové a mobilní hry.

Odůvodnění: Kritéria byla stanovena pro zajištění validity a zaměření výzkumu. Fyzická podoba byla klíčová pro analýzu materiálních a vizuálních aspektů relevantních pro dané období a marketingové praxe. Zaměření na český trh zajistilo kulturní relevanci a možnost sledovat lokální adaptace globálních trendů. Omezení na platformu osobních počítačů reflektovalo její dominantní postavení na českém trhu v daném období a zároveň eliminovalo formáty s odlišnými vizuálními standardy (konzole, handheldy, starší počítačové nosiče).

#### **Krok 4: Druhá fáze filtrování vzorku – praktická dostupnost (odpovídá Bloku D\_post)**

Popis: Po aplikaci primárních kritérií inkluze byl vzorek podroben kontrole praktické dostupnosti a kvality dochovaných materiálů. V této fázi bylo identifikováno 11 přebalů, které, ačkoliv splňovaly předchozí kritéria, nemohly být zařazeny do další analýzy.

Odůvodnění: Důvodem pro vyřazení těchto 11 položek byla jejich nedostupnost v odpovídající formě nebo kvalitě, která by umožňovala detailní vizuální a sémiotickou analýzu (např. hry vycházející jako kompilace více titulů, nebo chybějící kvalitní skeny či poškození znemožňující interpretaci). Tento krok byl nezbytný pro zajištění kvality a analyzovatelnosti dat vstupujících do dalších fází.

#### **Krok 5: Třetí fáze filtrování vzorku – kritéria exkluze (odpovídá Bloku E)**

Popis: Na vzorek očištěný v předchozích krocích bylo aplikováno tematické kritérium vyloučení (exkluze). Z další analýzy byly cíleně vyřazeny hry spadající do žánru „simulátory“. Výsledkem této finální redukce byl vzorek čítající 119 herních přebalů.

Odůvodnění: Vyloučení simulátorů bylo odůvodněno jejich specifickou povahou v českém kontextu daného období – často se jednalo o tituly s unifikovaným designem přebalů (zejména po roce 2000), které nereflektovaly širší designové trendy napříč ostatními žánry, a navíc byly mnohdy primárně cílené na zahraniční trhy. Toto zúžení umožnilo soustředit analýzu na žánrově a vizuálně diversifikovanější část produkce a zajistilo větší tematickou koherenci vzorku 119 přebalů.

#### **Krok 6: Analýza redukovaného vzorku a tvorba typologie (odpovídá Bloku F)**

Popis: Redukovaný vzorek 119 přebalů byl podroben analytickému zpracování. Prvotní explorativní analýza zahrnovala chronologické seřazení pro identifikaci

diachronních trendů (např. posun od ilustrace k renderované grafice). Hlavní metodou však byla kvalitativní obsahová analýza se zaměřením na techniku a způsob vizuálního zpracování klíčového motivu („key art“). Na základě systematického vizuálního zkoumání a komparace byla induktivně vytvořena typologie klasifikující přebaly do pěti základních kategorií: 1. Ilustrace, 2. Fotografie, 3. Digitální montáž (z fotografie), 4. Renderovaná grafika (+ postprodukce), 5. Screen z gameplay (+ postprodukce) („Solitéry“).

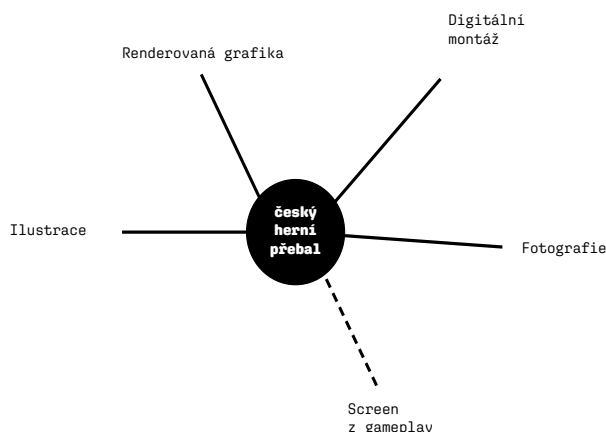
Odůvodnění: Chronologická analýza poskytla úvodní vhled, ale pro hlubší pochopení vizuálních strategií byla nutná kvalitativní obsahová analýza a následná typologizace. Vytvoření typologie umožnilo strukturovat vizuálně rozmanitý materiál do smysluplných kategorií na základě dominantní techniky zpracování, což představovalo klíčový krok pro následný výběr reprezentativních případů a komparativní analýzu.

### **Krok 7: Finální výběr vzorku pro případové studie (odpovídá Bloku G)**

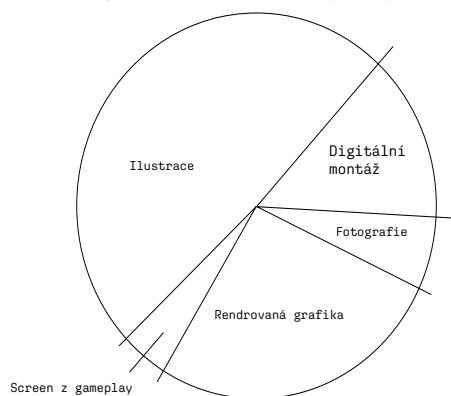
Popis: Z vytvořených kategorií a vzorku 119 přebalů byl proveden finální výběr konkrétních případů pro detailní hloubkovou analýzu. Byla aplikována metoda účelového výběru (purposive sampling), konkrétně strategie výběru maximální variace a typických případů. Kritéria výběru zahrnovala reprezentaci časového období (před a po roce 2000), zachycení variability v rámci kategorií (včetně tzv. „mezistupňů“) a zohlednění kontextuálních faktorů (např. recepce hry). Pro každou kategorii byly vybrány zpravidla dva hlavní reprezentanti a jeden „mezistupeň“ (s výjimkou kategorie „Solitéry“). Výsledkem byl finální vzorek 14 herních přebalů určených pro detailní případové studie a komparativní analýzu.

Odůvodnění: Tento krok byl nezbytný pro dosažení hloubky analýzy, která by nebyla možná u celého vzorku 119 přebalů. Účelový výběr zajistil, že finální vzorek 14 přebalů byl dostatečně reprezentativní z hlediska časového pokrytí, typologické diverzity i vnitřní variability kategorií. Velikost vzorku (14) byla stanovena s ohledem na praktickou proveditelnost detailní analýzy v rámci dizertační práce.

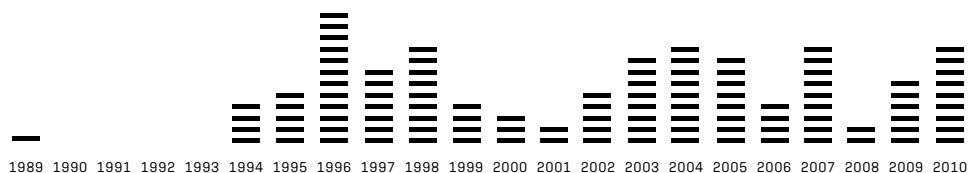
## PŘÍLOHA P II: VIZUALIZACE ROZDĚLENÍ PŘEBALŮ



Od centrálního uzlu 265 českých herních přebalů – tj. vymezeného vzorku, jsem na základě stylu „key artu“ vytvořila kategorie – každou z čtyř kategorií, které jsem identifikovala jako samostatný styl.

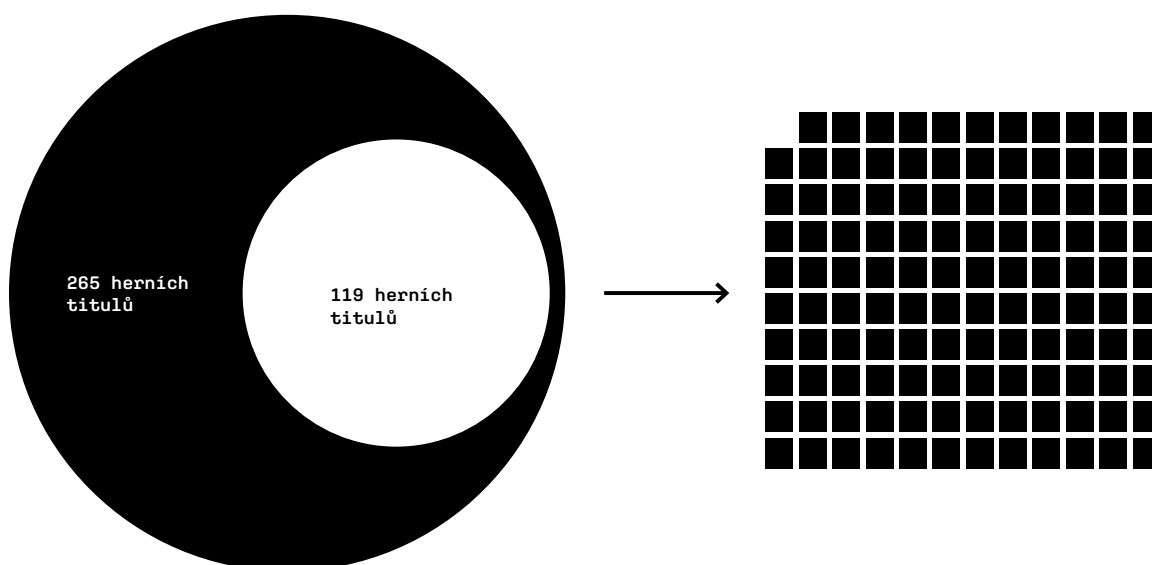


Rozdělením jsem zjistila, že mi přibyla nová (pátá) kategorie, kterou označuji také jako *solitérní* – přebaly tvořené ze screenu z gameplay hry. Ukázka poměrového zastoupení jednotlivých stylů v grafu.

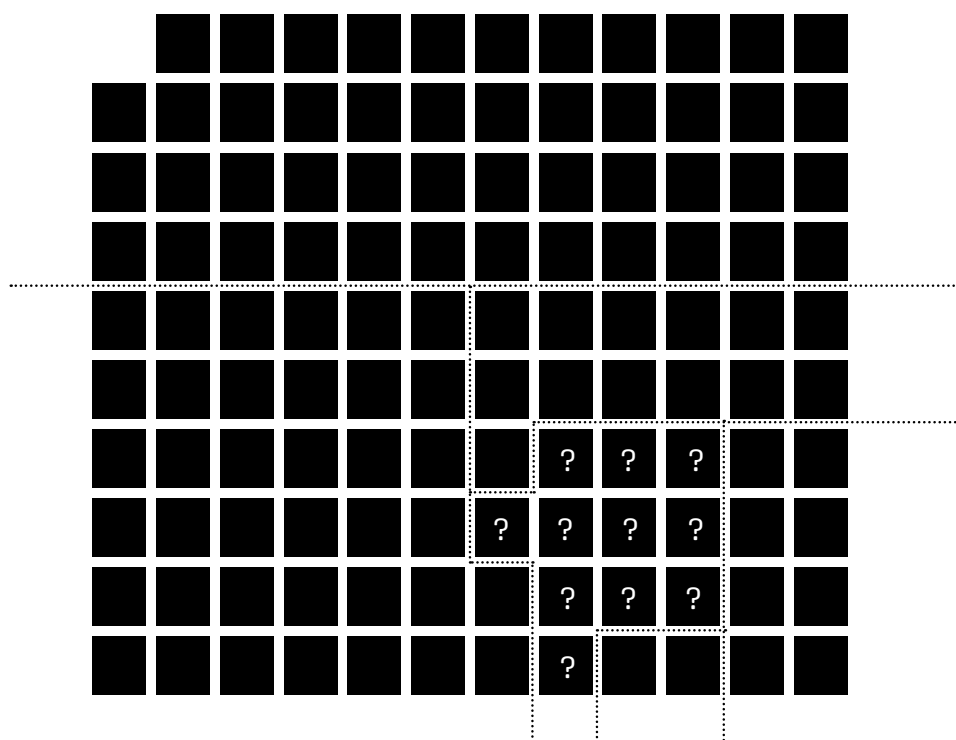


Přebaly a jejich kategorizace na základě časového vývoje.

Následně jsem tyto přebaly ještě vymeziła na základě stanovených parametrů (časové, formátové a žánrové vymezení). Ze 265 herních titulů jsem tak vyselektovala 120 herních titulů odpovídající stanoveným parametrům.



Ty jsem rozdělila do určených kategorií. Zůstalo 11 herních titulů, které se mi nepovedlo dohledat v podobě, která by byla pro výzkum relevantní. K jednotlivým přebalům přidávám další informace: žánr a rok vydání.



# PŘÍLOHA P III: JEDNOTLIVÉ KATEGORIE HERNÍCH PŘEBALŮ V CHRONOLOGICKÉM SEZNAMU

Největší kategorii *ilustraci* reprezentují tyto přebaly:



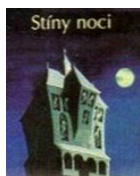
textová adventura,  
1989



adventura, 1994



adventura, 1995



adventura, 1994



dungeon, 1995



adventura, 1995



RPG, 1996



akční adventura,  
1996



adventura, 1996



adventura, 1996



zavodní, 1996



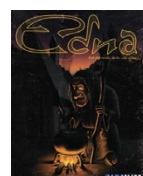
adventura, 1997



logická, 1997



adventura, 1997



adventura, 1997



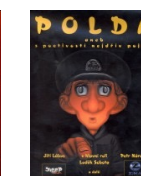
logická, 1997



adventura, 1998



adventura, 1998



adventura, 1998



RPG, 1998



logická, 1998



adventura, 1998



adventura, 1999



adventura, 1999



adventura, 1999



adventura, 2000



adventura, 2000



strategie, 2001



RPG, 2002



akční adventura,  
2003



RPG, 2003



adventura, 2003



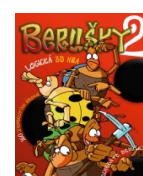
adventura, 2004



akční adventura,  
2004



akční adventura,  
2004



logická, 2004



akční adventura,  
2005



RPG, 2005



logická, 2006



akční adventura,  
2007



RPG, 2007



akční adventura,  
2007



RPG, 2008



akční adventura,  
2008



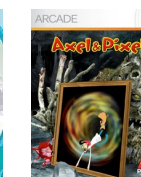
adventura, 2008



RPG, 2008



logická, 2010

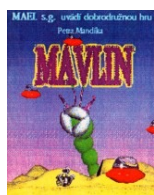


adventura, 2010

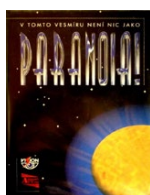


akční adventura,  
2010

Druhou největší kategorií je „key art“ s *renderovanou grafikou*.



adventura, 1994



adventura, 1995



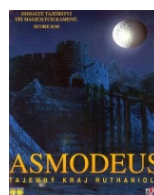
bojová, 1996



RPG, 1996



ploštinová  
adventura, 1996



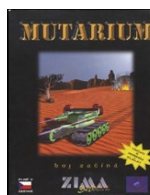
adventura, 1996



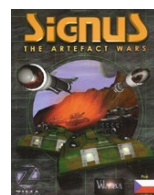
logická, 1996



RPG, 1997



strategie, 1997



strategie, 1998



adventura, 1998



akční adventura,  
1999



akční  
adventura, 1999



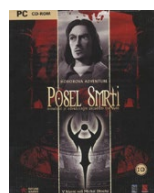
adventura, 2002



RPG, 2002



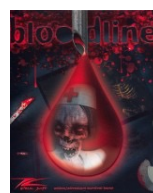
RPG, 2003



adventura, 2003



akční adventura,  
2004



akční adventura,  
2004



akční adventura,  
2004



adventura, 2005



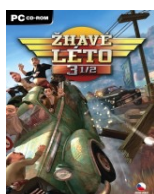
akční adventura,  
2005



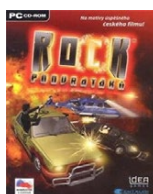
RPG, 2005



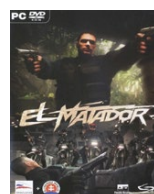
adventura, 2005



adventura, 2006



adventura, 2006



akční adventura,  
2006



akční adventura,  
2006



akční adventura,  
2007



logická, 2007



akční adventura,  
2007



adventura, 2008



adventura, 2008



adventura, 2008



adventura, 2010



adventura, 2010

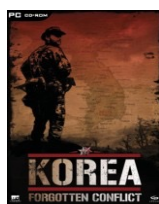


akční adventura,  
2010

Následuje kategorie přebalu s *digitální montáží*:



akční adventura,  
2002



akční adventura,  
2003



akční adventura,  
2004



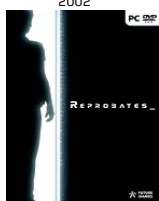
akční adventura,  
2003



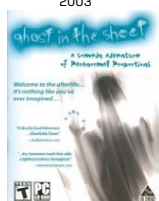
akční adventura,  
2005



akční adventura,  
2005



adventura, 2007



adventura, 2007



akční adventura,  
2008



akční adventura,  
2010



akční adventura,  
2010



akční adventura,  
2010

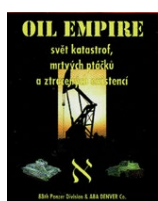
Kategorie s *fotografií* na přebalu:



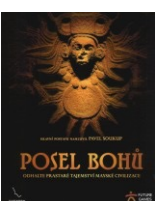
adventura, 1994



adventura, 1995



strategie, 1996



adventura, 1998



akční adventura,  
2001



akční adventura,  
2002

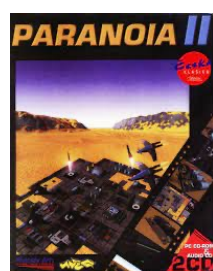


akční adventura,  
2002



akční adventura,  
2004

A *solitérní* kategorie, která pracuje s *gameplay screenem* na přebalu:



strategie, 1996



adventura, 2000

## 14. Odborný životopis autora

MgA. Kristína Pupáková je tvůrce v oblasti audiovizuální tvorby a grafického designu. Vystudovala Audiovizuální tvorbu na Filozoficko-přírodovědecké fakultě Slezské univerzity v Opavě a v současnosti pokračuje v doktorském studiu Multimédia a design na Fakultě médií a designu Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Od roku 2015 působí na Filozoficko-přírodovědecké fakultě Slezské univerzity v Opavě jako pedagožka a vedoucí Ateliéru dokumentu, nových médií a videoartu, kde se kromě pedagogické činnosti věnuje také grafickému designu a videotvorbě. Současně spolupracuje s různými klienty napříč veřejným i soukromým sektorem. Podílela se na řadě výzkumných a uměleckých projektů a stála za vznikem mnoha publikací a realizací v oblasti knižní sazby a grafického designu.

### Vzdělání

Fakulta médií a designu Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně – Doktorské studium, obor Multimédia a design (2021–současnost)

Filozoficko-přírodovědecká fakulta Slezské univerzity v Opavě – Navazující magisterské studium, obor Audiovizuální tvorba (2013–2015)

Filozoficko-přírodovědecká fakulta Slezské univerzity v Opavě – Bakalářské studium, obor Audiovizuální tvorba (2010–2013)

### Profesní zkušenosti

Ústav bohemistiky a knihovnictví a Ústav filmové, televizní a rozhlasové tvorby – FPF SLU – Asistent / Vedoucí Ateliéru dokumentu, nových médií a videoartu (2015–současnost) – Pedagogická činnost a supervize studentských projektů v oblasti audiovizuální tvorby.

Agentura Orange s.r.o. – Externí grafik (2020–současnost)

živnostník/freelancer – Grafik a videomaker (2016–současnost)

grafické a reklamní studio GraphicHouse, Ostrava – DTP, grafik (2018–2019)

Střední škola uměleckých řemesel, Ostrava – Pedagog pro filmovou tvorbu (2016–2017)

Regionálnitelevize.cz. – Kameraman/střihač (2015–2016)

Colour Production, spol. s r.o., Meltingpot, z.s. – Grafický designer (2016)

### Výzkumné a umělecké projekty

SGS/05/2023 Slovenská audioknihovna / Slovenská audioknižnica IV a V - Člen týmu, podíl na grafické a produkční podpoře (2023–2024).

HR Award 2023 - Tvorba popularizačních videí propagujících vědecké a tvůrčí projekty na FPF SLU, postprodukce stříhu.

NAKI II. Kulinární dědictví českých zemí-paměť, prezentace a edukace; DG18P02OVV067 – Experimentátor projektu.

NAKI II. Literární obraz regionu 1918–2018 (severovýchodní Morava a české Slezsko) osobnosti, události, instituce, místa, texty; DG20P02OVV020 – Externí spolupracovník, grafický design projektu (2021–2022).

IP 2019–2020. Podpora tvůrčí činnosti Ústavu bohemistiky a knihovnictví rozvíjející interdisciplinární spolupráci – Člen týmu.

NAKI III Zámky v krajině moravskoslezského pomezí nové formy prezentace nevyužitých historických objektů: Člen týmu (od 2024–2030)

### **Vybraná publikační a tvůrčí činnost**

Publikační činnost: Herní přebal a jeho formování v celosvětovém kontextu In: kol. autorů. *Proměny dramaturgie 7: Case studies*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2024.

Knižní sazba: např. JAREŠ, M., ed. Kamil Berdych: *V srdcích zima nelítostná*. Ostrava: Spolek Fiducia, 2024; HRUŠKA, P. *Ani síť ani hvězda... Literární Ostrava 1918–2018* (2023); ROZEHNALOVÁ, I. *Nezaženeš*. (2024); ROSOVÁ, R. ed. *Paskov. Zámek a park* (2022); kol. autorů. *Jan Prokeš: Ostrava na cestě k velkoměstu* (2023); a další.

Grafický design: Návrhy grafických identit a propagačních materiálů, včetně *Ostravských kulturních stezek* a programů Klubu Fiducia.

Audiovizuální tvorba: Produkce podcastové série Pavillon a dokumentárního cyklu *Otisky minulosti*.

MgA. Kristína Pupáková

**Grafický design v herním průmyslu: Vývoj herních přebalů  
v České republice v letech 1989–2010**

Graphic Design in the Gaming Industry: The Evolution of Game Packaging in  
the Czech Republic from 1989–2010

Dizertační práce

Vydala Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně,  
nám. T. G. Masaryka 5555, 760 01 Zlín.

Náklad: 2ks

Sazba: Kristína Pupáková

Publikace neprošla jazykovou ani redakční úpravou.

Rok vydání 2025