

# TYPOLÓGIE HIER NEZALOŽENÉ NA HERNÝCH MECHANIKÁCH

// **Typologies of video games based on other factors than game mechanics.**

**Silvester Buček**

FSS MU Brno

## ABSTRACT

*The article introduces typologies of computer games used by gaming community (players, journalists, developers, scholars) that are not based directly on game mechanics. The first part of the text frames the research object in contrast with other similar phenomena (media, sports) and explains the specifics of the immersion caused by the game. The specific characteristic of a game is presented by means of game mechanics, which causes a distinct kind of immersion in comparison to other media experiences. However, the text focuses mainly on a typology defined by factors external to the game itself: the factors taking into consideration a position of game developer. The typology is thus based on the producer type, on the type of used distribution channels, and on the type of virtual platforms – the three external factors considered as partly defining the character of the game.*

## KEY WORDS

*games – game mechanics – immersion – game distribution – game platform – game development – a indie games – free to play*

## 1. Úvod

Ako ukazuje aj nasledujúci text, s klasifikáciou počítačových hier<sup>1</sup> si často nevedia poradiť ani výskumníci, ktorí sa hrám venujú dlhodobo. Je to azda dané ich novosťou a veľkou komplexnosťou herných mechanizmov a výrobných postupov, historickými a sociálnymi dôvodmi, a tiež previazanosťou s dynamikou technologického vývoja. V článku argumentujem, že dôležité typológie, s ktorými sa v počítačových hrách stretávame, môžu vychádzať nie len z herných mechaník, ale aj z faktorov súvisiacich s čiastočne externými podmienkami, ako sú napríklad ekonomické parametre či technické vlastnosti. Snažil som sa pomenovať typológie, ktoré súvisia s hrami ako s mediálnymi produktmi, a cielene som pri tom vynechal externé podmienky ako výkon počítača či prostredie, v ktorom sa hráč nachádza, aby som eliminoval vyslovene individuálne charakteristiky.

Verím, že v súčasnosti je jednou z hlavných úloh českých a slovenských herných štúdií priblížiť nový objekt výskumu teoretikom, ktorí by radi videohry nejakým spôsobom reflektovali vo vzťahu ku svojej oblasti, no sami nie sú hráčmi, a preto pre nich môže byť problematické zachytiť všetky dimenzie javu, ktorého význam nepochybne stúpa. Tomu je prispôbená práca so zdrojmi aj štruktúra textu.

---

1 Terminologická poznámka: v prvej až tretej kapitole pod pojmom „hra“ myslím všetky druhy hier. Ďalej sa text týka len samotných počítačových hier. Pojmy „digitálna hra“, „videohra“ a „počítačová hra“ používam zo stylistických dôvodov ako synonymá. Toto použitie obhajujem v texte „Rozprava o nosiči“ na [gamestudies.cz](http://gamestudies.cz) (Buček 2013).

Pri písaní som vychádzal z vlastnej hráčskej skúsenosti (sám som hráčom už dvadsať rokov), zo štúdia časopisov a literatúry venujúcej sa hram, zo sledovania diskusných fór a podobne. Pri výbere konkrétnych typológií som sa pokúsil zachytiť ich pestrosť a rozličné východiská, ktoré ich definujú, a následne ich usporiadať do systematických kategórií (v rámci možnosti, vzhľadom na dynamiku v tejto oblasti).

Krátke vysvetlenie si zaslúži aj voľba typológií nezaložených na herných mechanikách. Je to preto, že detailné spracovanie žánrov<sup>2</sup> či iných kategórií, ako počet hráčov, spôsob ukončenia hry, vzťah medzi emergentnými a progresnými prvkami<sup>3</sup> a mnohé iné, by vydalo na niekoľkonásobne dlhší text. Navyše, na rozdiel od typológií založených na herných mechanikách<sup>4</sup> sa tejto téme v česko-slovenskom prostredí nevenovala žiadna práca.

### 1.1. Počítačová hra ako objekt štúdia

Pri snahe o hlbšiu analýzu hier často narážame na problémy vyplývajúce aj z toho, že sa na konkrétne hry pozeráme príliš detailne a zabúdame na kontext. Hry sú primárne určené na hranie a z toho by sme mali vychádzať. Či už hovoríme o digitálnej hre, stolovej hre, larpe alebo iných formách hier, dá sa predpokladať, že pri hraní nastáva v porovnaní s médiami oveľa intímnejší vzťah medzi konzumentom a konzumovaným obsahom. Toto tvrdenie vychádza zo samotného hráčskeho konania (hrania), ktoré vyžaduje interaktívne prostredie. *Interaktivita, teda možnosť ovplyvniť plynutie estetického zážitku smermi ohraničenými limitami (obmedzeniami) danej formy*, má za následok, že hráč má priamy vplyv na výstupy diela. Predpokladám, že ho to núti o osude postáv uvažovať (ak nie viac, tak aspoň) iným spôsobom, keďže tie sú aj jeho „osudom“. Viac o tom v nasledujúcej kapitole.

Garry Craford (2012) vo svojej knihe *Video Gamers* píše aj o autoroch, ktorí nevidia veľký rozdiel medzi interaktivitou hry a iných médií. Podľa Grodala je napríklad v podstate každá narácia „zhmotňovací“ („embodied“) proces, kde sú prijímané externé informácie, a tie sú následne individuami spracované (zhmotňované) do príbehov. Craford ďalej cituje žurnalistu Jamesa Meeka, ktorý sa pýta, čo by mohlo byť viac interaktívne ako set písmen, z ktorého sa dá vytvoriť akýkoľvek príbeh (Craford 2012: 76). Akosi sa tu však zabúda na to, že výsledný text vzniká len u samotného autora, nie u konzumenta, a tým sa stráca ten zvláštny rozmer, ktorý ponúkajú hry. Nové hypertextové médiá síce prinášajú interaktivitu, ale limitovanú, zväčša spojenú s možnosťou vybrať si iba cestu, ktorou sa užívateľ dostane k ucelenému mediálnemu textu.<sup>5</sup>

2 Žánre v hrách sú dvojakého charakteru: ludické a naratívne, resp. interaktívne a ikonografické (pozri Wolf 2001: 94). Prvé popisujú princípy, na akých hra funguje (tzv. herné mechaniky – spôsob práce s priestorom, s časom, s hráčovými úlohami a pod.), čím sa podobajú hudobným štýlom. Druhé definujú naratív a jeho audiovizuálnu podobu, pričom v zásade vychádzajú z ostatných naratívnych médií (horor, sci-fi, fantasy atď.) a v prípade hudby sa dajú prirovnať k obsahom textov. Podobne ako v hudbe môžeme vidieť určité previazanie medzi štýlom a obsahom textov (punk – protest proti systému, pop – láska a pod.), tak aj v hrách pozorujeme vzťah medzi konkrétnym ludickým a naratívny žánrom (Role Playing Game [„hra na hrdinov“] – fantasy, adventúra – dobrodružstvo a pod.). A podobne ako v hudbe, aj v hrách je podstatnejší ten prvý, čo dokazuje aj existencia veľkého množstva hudby bez slov a hier bez príbehu (napr. Tetris [Pažitnov 1984], Arkanoid [Taito 1986], Superhexagon [Cavanagh 2012] atď.).

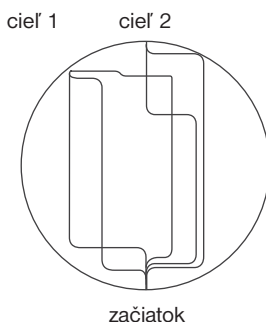
3 Hry fungujúce primárne na prvom princípe akoby vyvierajú, poskytujú hráčovi obrovské pole možností, ako postupovať ďalej, skrátka pieskovisko s formičkami. Jedná sa o starší typ. Druhé, mladšie, sú oveľa chudobnejšie na kombinačné možnosti, naopak, postupujú vpred podľa línie nastavenej autormi, a tým dávajú možnosť lepšie prerozprávať príbeh (Juul, 2002).

4 Pozri napr. Horný 2008.

5 Pre rôzne typológie interaktivity pozri napr.: Cover 2007; McMillan 2002.

Nielen pre nejasnosti v pojmológii prišiel E. Aarseth s teóriou *kybertextu*. Kybertext sa podľa neho od hypertextu líši tým, že pri jeho čítaní nie je dôležitá len *exploratívna* funkcia (hľadanie vlastného obsahu), ale aj funkcia *konfiguratívna* (nutnosť hráča reagovať a spoluvytvárať finálnu podobu textu) a *textonická* (hlbšia úprava samotnej hry, pridávanie vlastných prvkov, textúr, úrovní, atď. do samotnej hry, tzv. modding). Najpodstatnejší pojem „konfiguratívna funkcia“ znamená, že hráč spoluurčuje vývoj hry a tým konfiguruje možné budúce stavy média. Tak vytvára finálny text, ktorý konzumuje. Aarseth tento text označuje ako *skripton*. Ten by však nemohol existovať bez vrstvy, ktorá aspoň virtuálne obsahuje všetky alternatívy, ktoré hra ponúka. Túto vrstvu nazýva *texton* (Aarseth 1997: 62).

Obr. 1: *Texton a skripton*



Kruh predstavuje texton, čiary skripton. Ide o modelovú teoretickú hru majúcu jeden začiatok a dve možnosti ukončenia. Napriek tomu, že niektoré trasy sa podobajú, nie je možné, aby dvaja hráči hrali jednu hru rovnako.

Na rozdiel od tradičných médií je množstvo hier *neuzavretých* (minimálne z dvoch príčin: 1. kvôli samotnému nastaveniu hry, alebo 2. existuje odôvodnený predpoklad, že ich hráč nedohrá – na rozdiel od iných estetických foriem sa v hre môže napríklad vyskytnúť neprekonateľná prekážka)<sup>6</sup>, no napriek tomu sa dajú pochopiť a dá sa s nimi pracovať. Táto charakteristika hry je obsiahnutá v teórii kybertextu. Interaktivita vyžaduje v zásade neustále rozhodovanie a následné konanie. Hráč tak dáva spätnú väzbu počítaču a vytvára finálny produkt v „spolupráci“ s hernými mechanikami. Hráč sa teda líši od diváka či čitateľa.<sup>7</sup>

Najmä hry digitálne sú z hľadiska mediálnych štúdií zvláštnym objektom. Videohra síce spĺňa všetky vlastnosti nových médií podľa Manovicha (Manovich 2001: 49–56), no keď chceme prísť k tradičnej obsahovej analýze, zmysluplne to je možné len na úrovni skriptonu,<sup>8</sup> a aj to je pre výskumníka pomerne náročná práca. Existujú síce aj relatívne lineárne hry, ktoré poskytujú každému hráčovi takmer identický zážitok, no prvok náhody a možnosť nedokončenia sú oveľa vyššie ako pri klasických médiách. Navyše, veľká časť hier je skutočne nelineárna a niektoré hráčove voľby môžu uzatvárať ďalšie možnosti, meniť pomer sil nepredvídateľným spôsobom, skrátka vygenerovať obsah, nad ktorým nemá autor kontrolu.

6 Napr. pre nedostatočné schopnosti hráča, zdanlivo nevyriešiteľná úloha (tzv. „zákyš“) či chyba v samotnom programe...

7 O nutnosti revízie pohľadu na publikum píše aj Cover, ktorý tiež poukazuje na to, že túžba po interaktívnom texte je trvalo kultúrne podmienená, no pred príchodom počítačov neexistovala mediálna forma, ktorá by niečo podobné dovolila využívať masovo (Cover 2007: 198).

8 Netvrdím však, že textonická analýza nie je aspoň virtuálne možná, ale pri komplexnejších hrách by takáto analýza zabrala roky.

Keď už približne vieme, čo je objektom skúmania, je potrebné určiť jeho hranice. V tejto úlohe však narážame na problém, ktorý nám pripomína, že akákoľvek hra má niekedy bližšie ku športu ako k rozličným druhom médií. Zatiaľ čo určiť, čo je a čo nie je obraz, prípadne čo je text a čo nie, je jednoduché a zjavné, určiť presné hranice športu je v podstate nemožné. Rúbanie dreva môže byť bežná, náročná činnosť, no tak isto môže byť súťažením, ako napríklad preteky v tzv. wood choppingu. Analogicky to platí pre hry. Konflikt v jeho rozličných podobách, od vojny po potýčky rozličných subkultúr, môže byť rovnako zábavou (hrou), ako aj krutou a nebezpečnou realitou (nehrou). Preto sa na určenie tejto hranice dodnes najčastejšie používa takmer sto rokov stará definícia Huizinga o „magicom kruhu“. Magický kruh je časopriestor, v ktorom neplatia pravidlá skutočného sveta, ale pravidlá hry (Huizinga 2000: 25).<sup>9</sup> Táto nejasnosť v definícii sa odráža aj v problémoch s metódami, ako s hrami pracovať.

Problematike typológií počítačových hier sa venujem najmä z toho dôvodu, že som počas svojho doterajšieho štúdia hier nenašiel univerzálnu metódu, ktorá by bola aplikovateľná na každú z nich. *Mám za to, že takáto metóda neexistuje*, keďže rozdiel medzi tým, ako sa k rozličným hrám pristupuje, môže byť obrovský. Aarseth to popisuje slovami:

Počítačové hry sú pravdepodobne najbohatší kultúrny druh, aký sme doteraz videli, a tak sa stáva výzvou hľadanie vhodných metodologických prístupov. Každý do tohto poľa vstupujeme od inokadiaľ, z antropológie, sociológie, naratológie, semiotiky, filmových štúdií atď., a politická a ideologická záťaž, ktorú si prinášame zo starého poľa prieskumu, nevyhnutne determinuje naše motivácie a prístupy.

(Aarseth 2001)

## 1.2. Iná forma vnorenia

Autor mediálneho produktu by mal vedieť v konzumentovi vzbudiť pocit, že je súčasťou deja, napriek tomu, že fyzický svet okolo je úplne iný ako svet v diele. Cieľom väčšiny tvorcov je to, aby divák/čitateľ/poslucháč prežil emócie podvedenej manželky, cítil strach spolu s prenasledovaným teenagerom a podobne. Snažia sa vyvolať doslova empatiu s hrdinami, a tak, napriek tomu, že si uvedomujeme, že ide o fikciu, sme schopní plakať spolu s Kate Winslet za Leonardom DiCapriom, keď jeho telo klesá na dno oceánu (Cameron, 1997).

Tento pocit vyvolávaný médiami sa nazýva *vnorenie*,<sup>10</sup> resp. *imerzia*, teda „mentálny fenomén postavený na perceptívnej ilúzii“ (Nitzche 2008: 203). Konzument si premieta svet média vo svojej myslí, pričom je schopný predstaviť si nielen materiálny svet, ale aj emócie.<sup>11</sup> *Imerzia sa dá dosiahnuť pomocou ľubovoľného média*, ideálne kombináciou skutočnosti a metafory, ako dokazuje príklad film *Titanic*.<sup>12</sup>

9 Kritiku tohto konceptu prináša okrem iného Šmehlík (2012).

10 Metaforicky vyjadruje akoby ponorenie do vody, stav, kedy sú naše zmysly okúzlené novým, nepoznaným prostredím či výzvou, a vnímanie reality sa tak stáva čiastočne pokrútené (porovnaj s Muray 1998: 98), najzreteľnejšie sa to prejavuje rozličným vnímaním času.

11 Niektoré idealisticky orientované epistemologické školy by dokonca mohli trvať na tom, že v zásade nie je rozdiel medzi vnorením sa do skutočného sveta a vnorením do vlastných či cudzích predstáv, keďže skutočnosť vzniká až premietaním do našej mysle.

12 V prípade hier sa otázkou vzťahu reality a fikcie zaoberá napr. Juul v práci *Half-Real* (2005), kde dokazuje, že v každej hre sa stretáva fikcia v podobe naratívu s pravidlami, ktorých existencia má skutočný (reálny) dopad na hru a na ďalšie hráčovo konanie.

Imerzia, pocit, že hráč „je tam“, je vyvolaná „prostredníctvom akcie, komunikácie a vzťahov s ostatnými“ (Nitsche 2008: 208). Pocit prítomnosti, či už je spôsobený avatarom alebo kauzálnymi následkami „božej ruky“,<sup>13</sup> je pre hru esenciálny. Imerzia vyvolaná hrou nie je ani tak „väčšia“, ale skôr kvalitatívne odlišná od imerzií vyvolaných tradičnými médiami. Pripája totiž jeden zásadný faktor ovplyvňujúci jej podobu: herné mechaniky, resp. ludické elementy. Hráč je nútený reagovať na hru takmer neustále, čo je hlavný predpoklad vyššie spomínaného intímnejšieho vzťahu. V nasledujúcich tabuľkách je vysvetlené, v čom sa líšia podmienky imerzie pri hrách od podmienok imerzií literatúry a filmu.

Tabuľka 1: Čo ovplyvňuje imerziu pri starších médiách

Médium	Literatúra	Film
1. naratív	Rovnako ako pri hrách	Rovnako ako pri hrách
2. audiovizuálna prezentácia	Rozloženie textu, rýmy, atď.	Strih, efekty, osvetlenie, atď.
3. externé faktory	Formát knihy, miesto, atď.	Prostredie, prehrávač, atď.

Tabuľka 2: Čo ovplyvňuje imerziu pri digitálnych hrách

<b>1. herné mechaniky</b>	Logická kauzalita na seba nadväzujúcich činov, primeraný level náročnosti, „reálne“ fyzikálne vlastnosti sveta, atď.
<b>2. naratív</b>	Uveriteľný príbeh, autenticita postáv, funkčnosť virtuálneho sveta, využívanie rozprávačských postupov, atď.
<b>3. audiovizuálna prezentácia</b>	Dodržiavanie optických pravidiel obrazu (nemusia ísť o čo najvernejšie napodobenie reality), autenticita pohybu, atď.
<b>4. externé faktory</b>	Vzťahujúce sa ku konzumentovi: výkon počítača, veľkosť obrazovky, miestnosť, kde sa hrá, kultúrny kontext, individuálne aspekty konzumenta, atď.
	Vzťahujúce sa k hre: charakter producenta, spôsob distribúcie a spolpatnenia, „platforma“, účel, atď.

Neznamená to však, že každá hra vyvoláva rovnakú podobu či mieru imerzie. E. Adams (2004) napríklad uvádza tri typy imerzie: taktickú (rýchle riešenie problémov), strategickú (riešenie zložitých problémov) a naratívnu (zážitok z príbehu), ktoré zásadne ovplyvňujú druh zážitku, aký hra môže poskytnúť.

Pre novosť počítačových hier sa ešte len ustanovujú spôsoby, ako pocit vnorenia vyvolať. Niekedy autori preberajú techniky starých médií (napríklad gradácia hudby pri dramatických momentoch), no nájsť „správnu“ mieru a spôsob využitia „dymu a zrkadiel“ je pre vývojárov niekedy tvrdým orieškom. Od čias prvej hry hľadajú najlepšie výrazové prvky, aby ich spravili pútavé a hrateľné. „Ludické elementy [...] [sú] ergodickou obdoba literárnych výrazových prostriedkov“ (Švelch 2008: 20).

13 V mnohých hrách hráč neovláda konkrétnu postavu, ale skôr udalosti – pozerá sa na herný svet zhora a zasahuje do neho „všemocným“ kurzorom, ktorým pripomína boha (napr. série *Command and Conquer* (Westwood 1995), *Simcity* (Maxis 1989, 1993, 1999, 2003, 2013), *Black and White* (Molyneux 2001, 2005), *Rollercoaster Tycoon* (Sawyer 1999, 2002; Frontiers 2004) a pod.).

## 2. Základné typy hier

Na druhej strane, ako sa ukáže, nielen tieto spôsoby, ktorými hry vyvolávajú hráčsku imerziu, majú vplyv na podobu hry. V nasledujúcom texte predstavujem niekoľko základných kategórií externých faktorov, ktoré ale nie sú priamo závislé od hráča a prostredia, kde hrá, ale ktoré sú určené hlavne „výrobnotechnologickým“ a „ekonomickým“ charakterom hry. Nemyslím tým však podobu distribúcie, ako ju skúma napríklad Asociácia herného priemyslu,<sup>14</sup> ale skôr niečo, čo by sme mohli označiť ako *technologické a ekonomické aspekty produkcie a distribúcie*. Tie totiž ovplyvňujú podobu hry či jej vnímanie konzumentom.<sup>15</sup> Navrhujem nasledujúce kritériá, podľa ktorých by sa rozličné kategórie dali taxonomizovať: *charakter producenta, spôsob distribúcie a spoplatnenia a platforma*.

### 2.1. Charakter producenta

Charakter producenta je asi najproblematickejšia kategória, keďže hranica je nejasná. V hernej subkultúre však existuje rozdelenie, ktoré je v zásade analogické k podobnému rozdeleniu v iných médiách, najtypickejšie pravdepodobne v hudbe<sup>16</sup>, na tzv. indie vývojárov a veľkých producentov. Tu sa (súčasný) herný trh v zásade nelíši od iných trhov s kultúrnymi artefaktmi. Keďže hry vyžadujú vyššie náklady na vývoj aj distribúciu než vo svojich začiatkoch, dominujú dnes na trhu veľké spoločnosti,<sup>17</sup> ktoré často vznikajú spájaním sa stredne veľkých podnikov (napr. spojenie Activisionu a Blizzardu) alebo pohltitím malého podniku veľkým (napr. kúpa Westwoodu spoločnosťou Electronic Arts).

Z vysokých nákladov na vývoj tak isto vyplýva, že hry týchto spoločností častejšie stavajú na vybudovanej značke. Preto dochádza v niektorých prípadoch k franšizovaniu, niektoré hry majú mnoho dielov, „spin-offov“,<sup>18</sup> remakov<sup>19</sup> a podobne. Ide o jednu z podôb transmediácie popísanej Jenkinsom (Jenkins 2011). Neexistuje tu tak takmer žiadny priamy vzťah medzi názvom titulu (značkou) a jeho žánrom, platformou či inou charakteristikou. V prípade série *Might And Magic* sa mení žánr ludický, existujú RPG *Might And Magic* (New World Computing 1984, 1988, 1991, 1992, 1993, 1998, 1999, 2000, 2002), stratégie *Might and Magic: Heroes* (New World Computing 1995, 1996, 1999, 2002; Naval 2006, Black Hole 2011), dokonca aj akčná hra *Crusaders of the Might and Magic* (The 3DO 1999). V prípade série *Command and Conquer* sa naopak na podobné herné mechaniky napasovali tri naratívne žánre: *C&C: Tiberian Sun* (Westwood 1995, 1999; Electronic Arts LA 2007, 2010), *C&C: Red Alert* (Westwood 1996, 2000; Electronic Arts 2008) a *C&C: Generals* (Electronic Arts Pacific 2003). Značka samotná nám teda o podstate hry veľa napovie a pre konzumenta môže byť čiastočne smerodajná, no výskumník si musí dávať pozor na skutočný obsah tej ktorej značky.

14 Spoločnosť sa zaoberá výskumom hráčov a herného trhu v Česku a na Slovensku, a jedna zo skúmaných otázok je aj „spôsob zaobstarávania hier“, kde sa však rozlišuje napríklad aj medzi predajom v špecializovaných obchodoch a v supermarketoch (zdroj: AHP, Herní průmysl 2012).

15 To, či (a ako) hráč za hru zaplatí, nie je v tomto prípade primárne kritérium, lebo priama platba, resp. finančný prevod, sú len jedným spôsobom, ako hráč „platí“ vývojárovi. Vývojár totiž môže mať úžitok nielen z financií konzumenta, ale aj z jeho „reklamného času“ či jeho osobných údajov.

16 Pozri napr.: Hesmondhalgh 1999.

17 V súčasnosti ovládajú štyri spoločnosti (Activision, Electronic Arts, Inc., Take-Two Interactive Software a Ubisoft) približne 60 % trhu (Nayak 2013).

18 Alternatívny príbeh z rovnakého sveta využívajúci jeho zákony a históriu, no rozprávajúci príbeh iných postáv, prípadne používajúci iné herné mechaniky.

19 Aktualizovaná kópia staršieho diela.

Medzi najtradičnejšie a doteraz najvyužívanejšie spôsoby predaja patrí predaj v *kamených obchodoch* či ich *virtuálnych variantoch* (napr. servery *Steam*, *Origin*, *XBox Live* a pod.).<sup>20</sup> V nich tak, z logiky faktu, že sú v nich predávané práve hry od veľkých štúdií, môžeme výmenou za dodržanie istých ekonomických a spoločenských noriem (jasná cena, prístupnosť, osobná rada od predavača, možnosť reklamácie a podobne) očakávať menšiu originalitu a pestrosť.

V prípade „nezávislej“ scény je situácia odlišná. Tým, že autor nie je viazaný na korporátnu distribučnú sieť, môže si dovoliť experimentovať s takmer každou vlastnosťou hry, a tak sa z neho stáva skôr tvorca ako producent.<sup>21</sup> Tým pádom sú tieto hry niekedy natoľko originálne, že sa nedajú zaradiť do žiadnej žánrovej kategórie.<sup>22</sup> Môžu si totiž dovoliť nerespektovať konvencie, ktorých dodržiavanie je spojené s korporátnou logikou pracujúcou s kalkulatelným očakávaním publika.

Je samozrejmé, že hranica medzi „indie scénou“ a „mainstreamom“ nie je ostrá,<sup>23</sup> no dôležité je mať na pamäti, že v tomto sa herný trh od 80. rokov posunul, a dnes sa v zásade nelíši od filmového či hudobného biznisu, a tak je pravdepodobné, že budú vznikať aj hybridné kategórie ako „alternatívny mainstream“ či „*mindie*“.

Alternatívny mainstream sa viaže skôr k formátu vysielania (ponúkajúci tú najzaujímavejšiu alternatívu) ako ku konkrétnej kapele. Z hľadiska hier bude v budúcnosti na význame rásť posledná kategória. Ako *mindie* sú označené napr. hudobné skupiny, ktoré začali ako alternatíva, no „dobehol ich úspech“ a stali sa mainstreamové<sup>24</sup> (napr. *Doors*, *The Offspring*, *Nirvana*, *2Pac* atď.). V prípade herných vývojárov je najznámejší prípad Marcusa Perssona a jeho hry *Minecraft* (2011), ktorú si doteraz stiahlo takmer trinásť miliónov hráčov.<sup>25</sup>

Tabuľka 3: Rozdiel medzi indie a mainstreamovou scénou

<b>Indie (alternatíva)</b>	Jednotlivec až team do cca 10 ľudí, nízke náklady na vývoj, nízke investície do marketingu, voľnosť pri tvorbe, väčšia originalita, nízka (resp. žiadna) cena, v zásade online distribúcia.
<b>Mindie</b>	Indie, ktoré sa stalo masovo rozšírené.
<b>Mainstream (AAA)</b>	Veľké vývojárske spoločnosti, proces tvorby čiastočne podobný filmovej tvorbe, časté využívanie franšíz, jasne stanovená cena, používanie zabehnutých vzorcov vývoja -> menšia vôľa experimentovať, profesionálne distribučné siete.

20 Dokazuje to opäť prezentácia AHP (Herní průmysl 2011).

21 Špecifickú rolu tu hrajú crowdsourcingové projekty ako kickstarter, ktoré umožňujú aj vývojárskym „veteránom“ vývoj hry podľa svojich predstáv (viď napr. Tamyra 2013; Lien 2013).

22 Napríklad *Audiosurf* (Invisible Handlebar 2008), akýsi zvláštny mix medzi hudobnou hrou, závodom a virtuálnym kolotočom.

23 Zvyčajne sa cena nezávislej hry pohybuje na úrovni 1–15 dolárov; nové „veľké“ tituly stoja okolo 60 dolárov (porov. Webster 2010). Samozrejme ide o rozdelenie veľmi orientačné a cena hry sa pohybuje na celej škále.

24 Heslo *Mindie* na Urban dictionary (nedat.).

25 *Minecraft* Statistics (nedat.).

## 2.2. Spôsob distribúcie a spoplatnenia

Keď už je hra vyrobená, musí sa nejakým spôsobom dostať ku konzumentom. Tu je už podoba s príbuznými trhmi menšia. Hra môže byť distribuovaná buď na fyzických nosičoch, kedy je spravidla spoplatnená,<sup>26</sup> alebo virtuálne – a tu je paleta možností spoplatnenia širšia. Buď môže byť hra úplne zadarmo,<sup>27</sup> alebo môže ísť o free to play titul či predaj cez virtuálnu predajňu. Virtuálne predajne – ako napríklad Steam, Origin a Xbox Live – (časťočne) narušajú rozdiel medzi „indie scénou“ a „mainstreamom“, a to tým, že umožňujú na svojich stránkach distribuovať aj menšie tituly. Keďže ale ide takmer zásadne o exkluzívne<sup>28</sup> stránky, nemôžeme hovoriť o úplnej nezávislosti autora. Hra musí spĺňať podmienky stanovené spoločnosťou vlastniacou predajný server, aby sa na serveri ocitla.<sup>29</sup> Z tohto dôvodu, a tiež preto, že primárne sa zameriavajú na tituly od veľkých vydavateľov,<sup>30</sup> sa dajú chápať ako doplnok k „tradičnému“ spôsobu distribúcie. S poznámkou, že okrem predajne hier často ponúkajú sociálne služby, aktualizácie a rôzne zľavy.

Zvláštnym poddruhom distribúcie zdarma sú modifikácie, tzv. mody. Spravidla ide o hry, ktoré tvoria fanúšikovia úpravou konkrétneho titulu. Mody majú veľa podôb, od drobných úprav v hernom menu, cez vytváranie nových príbehov, až po kompletne vylepšenie grafiky v celej hre. Samotní výrobcovia originálnych hier dnes tento trend buď podporujú, alebo sa ním nezaobierajú, keďže existuje predpoklad, že dobrý mod podporí predaj titulu. Niekedy sa dokonca stáva, že popularita modu sa minimálne vyrovná popularite pôvodnej hry.<sup>31</sup>

Samozrejmosťou sú aj „obyčajné“ hry zdarma, priamo nevyžadujúce od hráčov nič iné ako ich (inštaláciu a) hranie. O hrách zdarma sa dá predpokladať, že sú pre autorov užitočnou položkou do portfólia, alebo že slúžia ako reklamné hry.

Distribúcia zdarma či spoplatnenie kúpy hry sú v zásade modely, ktoré sa ešte podobajú klasickým médiám, no pri hrách sa v poslednej dobe rozširuje model, ktorý vychádza priamo z technológie počítačových hier, a ktorý sa nedá aplikovať na iné mediálne formy. Ide o takzvaný *free to play* (FTP) model, ktorý môže mať rozličné podoby v detailoch, no je postavený na jednotnom princípe: hra samotná je zadarmo, no hráč platí za extra služby. Môžu to byť zanedbateľné bonusy nemajúce žiadny priamy vplyv na herné mechaniky (ako zmena skinu – obrázku reprezentujúceho avatara v hre *League of Legends* [Riot Games 2009]), kúpa nových levelov (ako v *Angry Birds* [Ravio Entertainment 2009]), ale aj veci, ktoré dokážu dať hráčovi zanedbateľnú výhodu, napríklad skrátiť dobu na získanie zbraní či ich lepšiu ponuku (ako v hre *Firefall* [Red 5 Studios, 2013]).

Ovplyvnenie herného sveta reálnym kontextom je v komunite stále živá téma. FTP hráči často ironizujú na „pay to win“<sup>32</sup>, čím sa odkazuje na to, že niekedy hráči získavajú výhodu oproti ostatným nie preto, že by v danej hre lepšie vynikali, ale skrátka si kúpia to, čo si museli iní „zaslúžiť“ hodinami hrania. Keďže tento model je využívaný takmer zásadne na multiplayerové hry, môže sa tým narušiť „prirodzenosť“ virtuálneho sveta

26 Pokiaľ nie je pridaná ako príloha napr. k časopisom či hardvéru.

27 Vtedy môže byť jej účel napríklad reklamný, ukazujúci schopnosti autora, alebo môže ísť o starú hru, pri ktorej sa autori vzdali práv.

28 V zmysle vyberajúce si, neprijímajúce všetko.

29 Pozri napr. Valve 2013.

30 Existujú síce aj na menej aktuálnu či nemainstreamovú scénu zamerané predajne ako napríklad GOG (gog.com), no aj u nich sa v poslednom čase objavujú tituly z produkcie veľkých spoločností.

31 Napr. *Counter Strike* (Cliff, Le 1999), *Defence of the Ancients* („EUL“ 2003) či *DayZ* (Hall 2009).

32 Pozri napríklad diskusie na serveroch *Steam community*, (nedat.) alebo na *Giant Bomb*, (nedat.)



a rovnomernosť sil medzi hráčmi.<sup>33</sup> Faktom však zostáva, že ide o model, ktorý sa medzi producentmi stáva stále obľúbenejší, keďže dobré vyváženie platieb a mechanizmov môže viesť k veľkej popularite a rozšíreniu hry, čoho dôkazom je v dnešnej dobe najhranejšia hra *League of Legends* či hry od spoločnosti wargaming.net (hlavne *World of Tanks*).<sup>34</sup>

Popularita tohto modelu je taká veľká, že sa mnoho firiem odhodlalo k prechodu od tradičnej distribúcie k FTP, ktorý má prilákať ďalších hráčov. Túto stratégiu zvolili distribútori napríklad pri hrách ako *Lord of the Rings Online* (Turbine 2007) či *Star Wars: The Old Republic* (BioWare 2011). Tieto hry pôvodne predstavovali posledný model spoplatnenia, ktorý ale dnes už práve kvôli nástupu FTP modelu stráca na význame, platenie pravidelných mesačných poplatkov. Tento spôsob sa využíva pri MMO<sup>35</sup> hrách a jedna z mála firiem, ktoré ho využívajú, je Blizzard vo hre *World of Warcraft* (Blizzard 2004).

Tabuľka 4: Rozdelenie podľa formy distribúcie, resp. spoplatnenia

<b>Fyzický nosič</b>	Predaj v kamenných predajniach, rovnaké ako iné médiá.
<b>Virtuálne</b>	Virtuálne predajne: v zásade podobné ako kamenné, významným rozdielom sú sociálne funkcie a podobne.
	Poplatky: dnes strácajúca sa forma vytlačená FTP modelom.
	Zdarma: indie tituly, reklamné hry, staré hry.
	Mody: upravené verzie hier, takmer vždy vyžadujúce pôvodnú hru.
	Free to play: model realizovateľný len pri videohrách, kedy je hra samotná zadarmo, no hráč platí za rozličné doplnky.

### 2.3. Podľa „platformy“

Posledným delením vychádzajúcim z distribúcie je delenie podľa „platformy“. V úvodzovkách preto, lebo tým neodkazujem len na hardvérovú platformu. Nemyslím tým rozdelenie na konzolové hry a hry na počítači (keďže každá moderná konzola je v podstate počítač) – za oveľa charakteristickejšiu črtu považujem spôsob, akým sa hra k hráčovi dostane. Rozdelenie tak navrhujem nasledovné: *hry v prehliadači*, „viazané“ *hry* a *automatové hry*.

Hry, ktoré sa trochu nepresne označujú aj ako „flashové“<sup>36</sup> (napriek tomu, že nemusia ísť o hry vyvíjané priamo na tejto technológii), tvoria prvý typ. Ide o hry, ktoré netreba nijakým spôsobom inštalovať a ktoré sa hrajú priamo v *internetovom prehliadači*. Kvôli technologickým obmedzeniam nemôžu mať vysoké nároky na výkon, a tým pádom nemôžu

33 Treba pripomenúť, že podobné diskusie vznikli aj v reakcii na herných „farmárov“, teda hráčov, ktorí predávali v online hrách postavy na vysokých úrovniach za skutočné peniaze. V niektorých krajinách sa z podobných „fariem“ stali relatívne veľké spoločnosti, ktoré dávali prácu desiatkam až stovkám zamestnancov (pozri napr. *Gold Farmers* [Jin 2010]).

34 Pozri napr. Gaudiosi 2012; Rose 2013.

35 Massive Multiplayer Online – hry, v ktorých je zapojené obrovské množstvo hráčov hrajúcich spoločne. MMO môže mať mnoho žánrových podôb.

36 Flash je grafický vektorový program spoločnosti Adobe využívaný prevažne na zobrazovanie v internetových prehliadačoch.

dosahovať technologickú úroveň ostatných titulov.<sup>37</sup> Pred pár rokmi sa začali objavovať aj hry s funkčným a úspešným ekonomickým FTP modelom, ako napríklad *Travian* (Travian Games 2004), no až do rozšírenia hier na on-line sociálnej sieti Facebook išlo o formu skôr okrajovú. V súčasnosti len na Facebooku hrá hry približne 250 miliónov užívateľov, no zďaleka nie všetci pravidelne (Thompson 2013). Isté tak je, že Facebook objavil úplne novú skupinu hráčov, a tak sa dnes rýchlosť rastu v tejto oblasti nedá s veľkou presnosťou odhadnúť.

Druhou, no najrozšírenejšou skupinou sú hry, ktoré označujem ako „viazané“. Tie môžu byť v zásade dvojakého charakteru. Buď vyžadujú stiahnutie súboru s hrou (prípadne inštaláciu z disku), alebo sa dajú hrať hneď po vložení nosiča do prístroja. Druhý prípad je charakteristický hlavne pre staršie generácie konzol, kedy sa dáta nahrávali priamo z nosiča do operačnej pamäte; nové konzoly už často rátajú s inštaláciou súborov na hardisk.

„Viazané“ hry tvorcami dávajú možnosť lepšie využiť počítačovú technológiu (výberom z väčšej škály programovacích jazykov, možnosťou práce s 3D grafikou, atď.). Nie je pritom podstatné, či autor od konzumenta vyžaduje peniaze alebo je hra zadarmo – to, čím sa „viazaná“ hra líši od hry v prehliadači, je, že na jej spustenie nestačí sadnúť si k ľubovoľnému počítaču s pripojením na internet a hrať. Pre tieto hry je charakteristické vydávanie opráv (tzv. „patchov“), ktoré opravujú problematické časti hry (vyváženosť strán, bugy,<sup>38</sup> atď.).

Nakoniec posledný a v dnešnej dobe menej významný spôsob, ako sa hra dostane k hráčovi, je prostredníctvom herných automatov<sup>39</sup> – arkád. Hráč si nekupuje artefakt (či jeho virtuálnu alternatívu), ale kupuje si službu: čas hrania. Preto sú hry na automatoch nastavené ako výzvy a hráč môže do hry investovať oveľa menej ako do najlacnejšej indie hry, práve tak ako potenciálne nekonečnú sumu. Takto nastavené herné mechanizmy logicky podporujú vznik jednoduchých hier. Štruktúra týchto hier je výrazne odlišná od hier, aké prevažujú na konzolách či počítačoch. Na to, aby hráč do hry investoval čas a peniaze, musí ho hra rýchlo upútať. Dnes majú herné automaty vrchol svojej popularity za sebou (Apperley 2006: 9), ale stále existujú priestory, kde sa s nimi stretne (ako napríklad lunaparky či bary).<sup>40</sup>

Tabuľka 5: Rozdelenie podľa „platformy“

„Flashové“ (hry v prehliadači)	Hry v prehliadači, nevyžadujú prenášanie súborov do počítača (ak nerátame automatické cookies), takmer výhradne zdarma alebo free to play.
„Viazané“	Pre hranie je nutné inštalovať súbory či prepisovať registre, resp. vložiť nosič do mechaniky a hrať bez nutnosti inštalácie. Hra môže spadať pod ktorúkoľvek kategóriu spomínanú vyššie.
Automatové	Zásadne odlišný spôsob fungovania celej hry, hráč si kupuje zážitok, nestáva sa majiteľom žiadneho softvéru, bývajú krátke.

37 Treba dodať, že v súčasnosti sa situácia čiastočne mení, najmä pre využitie cloudových technológií a zvýšenie rýchlosti prenosu dát cez internet, čo umožňuje hrať aj hry vo vyššej kvalite. Takto funguje napríklad *QuakeLive* (Id Software 2010), no budúcnosť tejto formy distribúcie je zatiaľ neistá.

38 Bugy sú chyby v softvéri vychádzajúce z jeho nedostatočnej či chybnej logiky, ktoré spôsobujú rôzne problémy od malých grafických nesúládov až po padnutie celej hry.

39 Nezamieňať si s hracími, resp. výhernými automatmi, ktoré majú veľmi jednoduché – až primitívne herné mechaniky, a hlavne umožňujú získať investované peniaze späť, čím sa zásadne mení účel hrania.

40 V Českej republike dokonca existuje jedno z najväčších múzeí herných automatov *ARCADE HRY* majúce vo svojej zbierke momentálne cez 130 kusov. Pozri: <http://www.arcadehry.cz/index.php?str=49> (11. 11. 2013).

### 3. Záver

Podobne ako u iných médií, ani u počítačových hier nie je kvôli dynamickému vývoju možné popísať všetky typológie. Otázne samozrejme ostáva, či by takáto snaha mala vôbec zmysel. Ako sa ukázalo napríklad pri free to play tituloch, aj rozdelenie podľa herných mechaník a podľa externých faktorov je problematické. Na druhej strane je zjavné, že kategórie, ktoré som uviedol, majú vo vzťahu k vlastnostiam konkrétnych hier určitú výpovednú hodnotu.

V texte som z logiky veci nevyčerpал všetky ostatné možnosti typologizácie, ako napríklad typológiu podľa účelu (edukačné, zábavné, tréningové, ukážkové, persuzívne<sup>41</sup> a pod.) či charakteristiky vyplývajúce z periodicity či „ucelenosti“ titulu (epizódne, jednodielne, dodatky ako napr. datadisky či dlc, ...), a to preto, že tieto typy sú už viac naviazané na herné mechaniky. Kompletná analýza a popis kategórií vznikajúcich na základe mechaník tak v česko-slovenskom prostredí na komplexné spracovanie ešte len čaká.<sup>42</sup>

O digitálnych hrách stále platí, že väčšina populácie s nimi neprišla do styku počas veľkej časti života, a tiež že sú z pohľadu záujmu spoločenských vied mladým fenoménom. Od toho sa odvíja náročnosť ich odbornejšieho uchopenia. Vzhľadom na mladé a veľmi dynamické pole výskumného záujmu je potrebné hľadať konceptuálne kategórie a typológie, lebo bez toho, aby sme boli schopní pomenovať rozdiely medzi jednotlivými typmi, bude nemožné hľadať vhodnú metódu výskumu počítačových hier.

**Bc. Silvester Buček** (1985) vyštudoval filozofiu a politológiu, v súčasnosti dokončuje magisterské štúdium mediálnych štúdií na FSS MU v Brne. Je spoluzakladateľom združenia MU Game Studies, ktoré sa snaží prinášať témy otvárané odborom game studies vo svete do Českej republiky a na Slovensko. Pod hlavičkou združenia organizoval niekoľko konferencií venujúcich sa tejto problematike. V oblasti herných štúdií sa zaoberá najmä taxonomizáciami hier, vzťahom hier a politiky či etnografiou hráčov.

Email: sboochek@gmail.com

### Literatúra

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen. 2001. „Computer Game Studies, Year One.“ In *Gamestudies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (6. 9. 2013).
- Adams, Ernest. 2004. „Postmodernism and the Three Types of Immersion.“ In *Gamasutra*. [http://designersnotebook.com/Columns/063\\_Postmodernism/063\\_postmodernism.htm](http://designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm) (6. 9. 2013).
- Apperly, T. H. 2006. „Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres.“ Pp. 6–23 in *Simulation & Gaming*, 37(1).
- Arsenault, D. 2009. „Video Game Genre, Evolution and Innovation.“ Pp. 149–176 in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2).
- Asociace Herního Průmyslu. 2012. „Herní průmysl 2012.“ <http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/servis-pro-media/herni-trh-v-cr/> (5. 9. 2013).

41 Hry s „posolstvom“, ktoré majú skôr vychovávať ako učiť.

42 V zahraničí o žánroch písal napr. Wolf 2001, Apperly 2006, Lewis, McGuire 2007 či Arsenault 2009.

- Buček, Silvester. 2013. „Rozprava o nosiči.“ In *Gamestudies.cz*. <http://gamestudies.cz/odborne/rozprava-o-nosici/> (12. 9. 2013).
- Cover, Rob. 2007. „Interaktivní publikum: interaktivní média, narativní kontrola a revize dějin publika.“ Pp. 195–207 in *Mediální studia*, 2(2).
- Gaudiosi, John. 2012. „Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World.“ In *Forbes*. <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/> (13. 9. 2013).
- Horný, Martin. 2007. *Teorie digitálních her: metody analýzy teorie žánrů*. (Bakalářská práce.) Brno: Fakulta sociálních studií, Masarykova univerzita.
- Huizinga, Johan. 2000. *Homo ludens*. Praha: Dauphin.
- Jenkins, Henry. 2011. „Transmedia 202: Further Reflections.“ In: *Confessions of an Aca-Fan – The Official Weblog of Henry Jenkins*. [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html) (11. 11. 2013).
- Jesper, Juul. 2002. „The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression.“ Pp. 323–329 in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Ed. Mäyrä, Frans. Tampere: Tampere University Press. <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (10. 9. 2013).
- Lewis, J. P. – McGuire, Morgan – Fox, Pamela. 2007. „Mapping the mental space of game genres.“ In ACM SIGGRAPH Sandbox Symposium on Video Games, San Diego. <http://scribblethink.org/Work/Gamespace/gamespace.html> (12. 11. 2013).
- Lien, Tracey. 2013. „LucasArts veterans take side-scrolling Roman strategy game to Kickstarter.“ In *Polygon*. <http://www.polygon.com/2013/10/24/5024918/lucasarts-veterans-take-side-scrolling-roman-strategy-game-to> (12. 11. 2013).
- Manovich, Lev. 2001. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- McMillan, Sally J. 2002. „A Four-Part Model of Cyber-Interactivity: Some Cyber-Places are More Interactive Than Others.“ Pp. 271–291 in *New Media and Society*, 4(2).
- Murray, Janet. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Nayak, Malati. 2013. „FACTBOX – A look at the \$66 billion video-games industry.“ In *Reuters*. <http://in.reuters.com/article/2013/06/10/gameshow-e-idINDEE9590DW20130610> (11. 5. 2013).
- Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Space*. Cambridge. MIT Press.
- Rose, Mike. 2013. „The future of free-to-play, according to CSR Racing's Boss Alien.“ In *Gamasutra*. [http://www.gamasutra.com/view/news/195941/The\\_future\\_of\\_freetoplay\\_according\\_to\\_CSR\\_Racings\\_Boss\\_Alien.php](http://www.gamasutra.com/view/news/195941/The_future_of_freetoplay_according_to_CSR_Racings_Boss_Alien.php) (10. 9. 2013).
- Šmehlík, David. 2012. „Esej z magického kruhu Johana Huizingy.“ In *Gamestudies.cz*. <http://gamestudies.cz/popularne/esej-z-magickeho-kruhu-johana-huizingy/> (11. 11. 2013).
- Švelch, Jaroslav. 2008. „Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích.“ Pp. 8–35 in *Mediální studia*, 3(1).
- Tanya, M. 2013. „Veteran Elder Scrolls Modders Launch Kickstarter.“ In *Leviathyn*. <http://leviathyn.com/games/news/2013/10/09/veteran-elder-scrolls-modders-launch-kickstarter/> (12. 11. 2013).
- Thompson, Mike. 2013. „Facebook reveals new growth stats; 20 percent of web users play games every day.“ In *Inside Social Games*. <http://www.insidesocialgames.com/2013/03/26/facebook-reveals-new-growth-stats-20-percent-of-web-users-play-games-every-day/> (12. 9. 2013).
- Webster, Andrew. 2010. „Low prices, low expectations? Ars looks at indie game pricing.“ In *Ars Technica*. <http://arstechnica.com/gaming/2010/12/low-prices-low-expectations-ars-looks-at-indie-game-pricing/> (11. 9. 2013).
- Wolf, Mark J. P. 2001. *The Medium of the Videogame*. Austin: University of Texas Press.

## Diskusné fóra a oficiálne stránky vývojárov

Valve. 2013. „Legal info.“ <http://www.valvesoftware.com/legal.html> (12. 9. 2013).

Giant Bomb. (nedat.) „Free 2 play pay 2 win your opinion.“ <http://www.giantbomb.com/forums/general-discussion-30/free-2-play-pay-2-win-your-opinion-1449534/> (11. 11. 2013).

Minecraft Statistics. (nedat.). <https://minecraft.net/stats> (25. 11. 2013).

Steamcommunity. (nedat.) „Free to play? More like pay to win.“ <http://steamcommunity.com/app/230410/discussions/0/864975632787209749/> (11. 11. 2013).

Urban dictionary. (nedat.) „Mindie.“ <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=mindie> (25. 11. 2013).

## Hry<sup>43</sup>

BioWare 2011. *Star Wars: The Old Republic*

Black Hole Entertainment 2011. *Might and Magic: Heroes VI*.\*

Blizzard 2004 *World of Warcraft*.

Cavanagh, Terry. 2012. *Super Hexagon*.

Cliff, Jess - Le, Minth „Gooseman“. 1999. *Counter Strike*. (mod).\*

Electronic Arts Los Angeles 2007. *Comand and Conquer: Tiberium Wars*.\*

Electronic Arts Los Angeles 2010. *Comand and Conquer: Tiberian Twilight*

Electronic Arts Pacific 2003. *Comand and Conquer: Generals*.\*

Electronic Arts, inc. 2008. *Comand and Conquer: Red Alert 3*.\*

EUL. 2003. *Defence of the Ancients* (mod).

Fitterer Dylan. 2007. *Audisurf*.

Frontiers Developement, Ltd. 2004. *Rollercoaster tycoon 3*.\*

hall. 2009. *DayZ* (mod).

Id Software 2010. *QuakeLive*.

Maxis Software, Inc. 1989. *Simcity*.\*

Maxis Software, Inc. 1993. *Simcity 2000*.\*

Maxis Software, Inc. 1999. *Simcity 3000*.\*

Maxis Software, Inc. 2003. *Simcity 4*.\*

Maxis Software, Inc. 2013. *Simcity*.\*

Molyneux, Peter. (Lionhead Studios) 2001. *Black and White*.\*

Molyneux, Peter. (Lionhead Studios) 2005. *Black and White 2*.\*

New World Computing 1984. *Might And Magic: Book One – Secret of the Inner Sanctum*.

New World Computing 1988. *Might And Magic II: Gates to Another World*.

New World Computing 1991. *Might And Magic III: Isles of Terra*.

43 Vzhľadom na to, že niektoré hry majú množstvo verzií, datadiskov, reedícií a podobne, rozhodol som sa označiť hviezdičkou tie, pri ktorých platí jedna z nasledujúcich vecí: 1. okrem samotnej hry k nej vyšiel aspoň jeden datadisk, resp. DLC (Např. *Might and Magic: Heroes VI* majú hneď 3 dodatky: *Might & Magic: Heroes VI - Pirates of the Savage Sea* [Limbic Entertainment GmbH 2012], *Might & Magic: Heroes VI - Danse Macabre* [Limbic Entertainment GmbH 2012], *Might & Magic: Heroes VI - Shades of Darkness* [Virtuos 2013]. Je teda pomerne bežné, že vývoj dodatkov zabezpečuje iná spoločnosť ako tá, ktorá vyvíjala základnú hru.), 2. existujú v niekoľkých verziách (Např. *Counter Strike* bol pôvodne mod vyvíjaný spomínaným Cliffom a „Goosmanom“. Vývojárov si všimla spoločnosť Valve, ktorá vydala základnú hru *Half-Life* a pomohla im vydať *Counter Strike* na PC aj na konzolu XBox. Následne vznikali nové verzie a dnes najhranejšia je pravdepodobne v. 1.6. Od roku 2000 však vznikli 3 samostatné verzie, ktoré nepotrebujú pôvodnú hru; *Counter Strike: Source* [Turtle Rock Studios, Inc. 2004], *Counter Strike: Condition Zero* [Ritual Entertainment - Turtle Rock Studios, Inc. - Valve L.L.C. 2004] a *Counter Strike: Global Offensive* [Hidden Path Entertainment, Inc., Valve Corporation 2013], a niekoľko ďalších mierne upravených verzií pre východný trh či pre iné platformy). Naopak bez hviezdičky sú tituly, ktoré vyšli v jednej verzii (maximálne na rozličných platformách), prípadne sú online, a tak sú aktualizované na serveroch, a tak de facto (legálne) existuje vždy v čase len jedna verzia.

- New World Computing 1992. *Might And Magic: Clouds of Xeen*.
- New World Computing 1993. *Might And Magic: Dark Side of Xeen*.\*
- New World Computing 1995. *Heroes of the Might and Magic*.
- New World Computing 1996. *Heroes of the Might and Magic II: The Succession Wars*.\*
- New World Computing 1998. *Might And Magic VI: The Mandate of haven*.
- New World Computing 1999. *Heroes of the Might and Magic III: The Restoration of Erathia*.\*
- New World Computing 1999. *Might And Magic VII: For Blood and Honor*.
- New World Computing 2000. *Might And Magic VIII: Day of the Destroyer*.
- New World Computing 2002. *Heroes of the Might and Magic IV*.\*
- New World Computing 2002. *Might And Magic IX*.
- Nival, Inc. 2006. *Heroes of the Might and Magic V*.\*
- Pažitnov, Alexej. 1984. *Tetris*\*
- Ravio Entertainment 2009. *Angry Birds*.\*
- Red 5 Studios 2013. *Firefall*.
- Riot Games 2009. *League of Legends*.
- Sawyer, Chris. 1999. *Rollercoaster tycoon*.\*
- Sawyer, Chris. 2002. *Rollercoaster tycoon 2*.\*
- Taito 1986. *Arkanoid*.\*
- The 3DO Company 1999. *Crusaders of the Might and Magic*.
- Travian Games 2004. *Travian*.
- Turbine 2007 *Lord of the Rings Online*
- Westwood Stduios, Inc. 1996. *Comand and Conquer: Red Alert 1*.\*
- Westwood Studios, Inc. 1995. *Comand and Conquer*.\*
- Westwood Studios, Inc. 1999. *Comand and Conquer: Tiberian Sun*.\*
- Westwood Studios, Inc. 2000. *Comand and Conquer: Red Alert 2*.\*

## Filmy

- Titanic (r. James Cameron, 1997).
- Gold Farmers (r. Ge Jin, 2010).