

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra dějin a didaktiky dějepisu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Digitální hra Hades v kontextu současné populární reprezentace řeckých mýtů

Digital Game Hades within the Framework of Contemporary Popular
Representation of Greek Myths

Petra Sýkorová

Vedoucí práce: Mgr. Jan Kremer

Studijní program: Specializace v pedagogice (B7507)

Studijní obor: Specializace v pedagogice (B D-VV)

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Digitální hra Hades v kontextu současné populární reprezentace řeckých mýtů potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha 2. 7. 2024

Ráda bych poděkovala vedoucímu práce panu Mgr. Janu Kremerovi, za ochotu, podporu a čas, bez nichž by tato práce nikdy nevznikla. Také bych chtěla poděkovat mé rodině, která mne po dobu psaní práce podporovala.

ABSTRAKT

Práce na základě renomované monografie z oboru *game studies* předkládá obsahovou a formální analýzu hry *Hades* od studia *SuperGiant Games*. Jde o jak kritiky, tak fanoušky mnohokrát oceňovaný a komerčně velmi úspěšný herní titul. Bakalářská práce rozebírá herní pravidla, cíle a módy i konstrukce herního světa, mytologických postav a způsob vyprávění příběhu, který je základním elementem *Hades*. V hlavní, třetí kapitole jsou analyzována funkční propojení mezi herními protagonisty a narativem na jedné straně a designem úrovní, herní obtížností, dynamikou a možnostmi volby na straně druhé. Velká pozornost je věnována originálnímu ludickému zpracování řeckých mýtů, které je průběžně srovnáváno s jejich tradičním podáním i odrazy v současné populární kultuře. Závěrečné kapitoly se věnují výraznému vizuálnímu stylu hry, hudebnímu doprovodu a dabingu. Práce se zaměřuje také na reprezentace a identity, které hra obsahuje.

KLÍČOVÁ SLOVA

digitální hra, mýty, populární kultura, média, antika

ABSTRACT

Based on a renowned monograph from the field of game studies, the work presents a content and formal analysis of the game Hades from the SuperGiant Games studio. It is a game title that has been praised many times by both critics and fans and is commercially very successful. The bachelor's thesis analyzes the game rules, goals and modes as well as the construction of the game world, mythological characters and the way of telling the story, which is the basic element of Hades. In the main, third chapter, the functional connections between game protagonists and narrative on the one hand and level design, game difficulty, dynamics and choices on the other are analyzed. Great attention is paid to the original ludic treatment of Greek myths, which is continuously compared with their traditional presentation and reflections in contemporary popular culture. The final chapters are devoted to the distinctive visual style of the game, musical accompaniment and dubbing. The work also focuses on the representations and identities that the game contains.

KEYWORDS

digital game, myths, popular culture, media, classical antiquity

Obsah

Úvod	8
1 Kontext	11
1.1 Vývojáři	11
1.1.1 Předchůdci hry <i>Hades</i>	12
1.2 Žánr hry	13
1.3 Technika	14
1.4 Socio-historický kontext	16
1.5 Finance, marketing, propagace	17
1.6 Publikum a prodejnost	19
2 Přehled hry	21
2.1 Pravidla a cíle hry, módy	21
2.2 Mechaniky hry	23
2.3 Prostory hry	24
2.4 Fiktivní svět hry	25
2.4.1 Hádův dům (<i>House of Hades</i>)	26
2.4.2 Tartaros (<i>Tartarus</i>)	28
2.4.3 Asfodelová pole (<i>Asphodel</i>)	29
2.4.4 Élysion (<i>Elysium</i>)	30
2.4.5 Chrám Styx (<i>Temple of Styx</i>)	32
2.4.6 Řecko	34
2.4.7 Erebos (<i>Erebus</i>)	36
2.4.8 Sídlo Chaosu	37
2.5 Příběh	38
2.6 Herní komunity	40

3	Formální analýza	42
3.1	Možnosti herního světa.....	42
3.2	Vztah fiktivního světa a reálných pravidel	44
3.3	Pravidla.....	45
3.3.1	Athéna.....	47
3.3.2	Zeus	48
3.3.3	Arés (<i>Ares</i>).....	48
3.3.4	Artemis	48
3.3.5	Dionýsos (<i>Dionysus</i>)	48
3.3.6	Afrodité (<i>Aphrodite</i>).....	49
3.3.7	Poseidon	49
3.3.8	Démétér	49
3.3.9	Duo boon	49
3.3.10	Hermés.....	49
3.3.11	Chaos	50
3.3.12	Hádés (<i>Hades</i>)	50
3.3.13	Persefona (<i>Persephone</i>).....	50
3.3.14	<i>Bouldy</i>	50
3.3.15	Upomínky (<i>Keepsakes</i>) od postav mimo hlavní příběh	51
3.3.16	<i>Companions</i>	52
3.4	Obsah a design úrovní	53
3.4.1	Nepřátelé.....	55
3.4.2	Mini-bossové	55
3.4.3	Bossové.....	57
3.5	Možnosti volby	64

3.6	Obtížnost a vyváženost.....	65
3.7	Herní dynamika	66
3.8	Ukládání hry	67
3.9	Možnosti ovládnání hry	67
3.10	Reprezentace.....	68
3.10.1	Design a koncepce postav.....	68
3.10.2	Zagreus	69
3.10.3	Postavy vytvořené vývojáři	70
3.10.4	Barevná paleta	72
3.10.5	Postavy významně se odlišující od zavedených představ	73
3.10.6	Sexualizace postav.....	76
3.10.7	Hudba a dabing.....	77
3.11	Identita a hodnoty	78
Závěr.....		80
Seznam použité literatury		81
Seznam použitých elektronických zdrojů.....		83
Seznam použitých filmů	Chyba! Záložka není definována.	

Úvod

Hra *Hades* byla vydána v roce 2020 americkým studiem *Supergiant Games*. Autoři hru definují jako *narrative driven rogue-like dungeon crawler*. Hlavním hrdinou je Zagreus, syn boha Háda, kterého hráč sleduje z izometrického pohledu. Ten se po konfliktu s otcem rozhodne probojovat ven z podsvětí a najít svou pravou matku Persefonu. V úniku mu brání oponenti, stíny zemřelých a známé postavy řecké mytologie, ovládaní nebo vyslaní Hádem. Naopak pomáhají olympští bohové a další mýtické bytosti. Interakce s nehráčskými postavami, které jsou propojeny složitými často příbuzenskými vztahy a odhalování rodinné minulosti vytváří silný příběh – odtud definice *narrative driven*. *Dungeon crawler* pak odpovídá prostředí, kdy hlavní hrdina prochází jasně vymezené, většinou podezmní místnosti. Základním ludickým principem hry *Hades*, typickým pro celý žánr *rogue-like*, je pak neustálé vrácení se do počátečního bodu. V tomto případě, pokud Zagreus zemře, objeví se zpět v Hádomě domě. Zároveň se ale při každém opakovaném pokusu o průchod hrou stává o něco silnější a zároveň je hráči odhalena další část příběhu, čímž vývojáři kompenzují frustraci z návratu a motivují hráče do dalších pokusů o útěk. Důležitou se stává cesta k cíli, ne cíl samotný.

Hru *Hades* jako téma mé bakalářské práce jsem si zvolila z několika důvodů. Především jsem velkým fanouškem *indie* her a mezi mé oblíbené žánry patří jak *rogue-like*, tak *role-playing games*. Hra mi přišla velmi zábavná a chytlavá. Zaujal mě jak příběh, tak souborový systém. Protože se zajímám o vizuální tvorbu, ocenila jsem originální grafické provedení, které se inspirovalo japonskými *manga* komiksy a filmy *anime*. Postavy, které ve hře vystupují, mi přijdou zajímavé a hlavní hrdina sympatický, takže se s ním může hráč částečně identifikovat. Konečně důležitým faktorem pro výběr byl můj osobní zájem o řeckou mytologii a různé verze bájí jak v literatuře, tak v současných filmech.

Struktura bakalářské vychází z hlavních kapitol analýzy digitálních her obsažených v monografii herní badatelky Clary Fernandez-Vara nazvané *Introduction to game analysis*.¹ Jedná se o zásadní a do dnešní doby snad i jediné odborné dílo, které se zabývá metodami a postupy komplexní herní analýzy. Jeho status potvrzuje již druhé přepracované

¹ FERNANDÉZ-VARA, Clara, *Introduction to game analysis, second edition*, New York – London 2019.

vydání knihy, ze kterého zde čerpám. Fernandez-Vara dělí analýzu na tři základní části: Kontext (*Context*), Přehled hry (*Game Overview*) a Formální analýza (*Formal Elements*). První část zasazuje hru do doby a místa, kdy byla vytvořena, rozebírá socio-kulturního prostředí a ekonomickou situace, předchází tvorbu i směřování vývojářské firmy. Druhá část vysvětluje základní nastavení, pravidla, mechaniky a příběhové rysy hry a také se věnuje hráčské recepci a fandomu. Poslední část staví na konceptech vycházejících z *game studies* a analyzuje typy pravidel, interakci mezi mechanikami, světem a narativem, věnuje se ovládání a obtížnosti, ale také reprezentacím a identitám.

Zatímco knihy *Introduction to Game Analysis* slouží jako základní struktura práce, pro jednotlivá témata jsem využila dílčí studie. Bohužel bádání se hře *Hades* dosud věnovalo jen málo. Pro kontext zobrazení posmrtného života ve hrách jsem využila studii "*You Are Dead. Continue?*": *Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction* od Jasona Tocci.² Analýze mechaniky umírání a postupu v příběhu se věnuje text *There Is No Escape: Theatricality in Hades* od Nicka Juniuse, Maxe Kreminskiho a Michaela Matease³ a kratší kapitola *Death as Narrative Device in Hades* od Mohammada Aldehayata.⁴ Další studie k jednotlivým tématům uvádím v textu a v seznamu literatury. Co se monografií týče, tak pro uvedení do tématu vyobrazení genderu ve hrách a dalších médiích jsem použila knihy *Women in Classical Video Games* od Jane Draycott a Kate Cook,⁵ a *Ancient worlds in film and television: gender and politics* od Almut-Barbara Renger a Jon Solomon.⁶ Inspirovala jsem se částečně také knihou *Ancient Greece and Rome in Videogames* od Ross Clare, i když ta se oproti svému názvu věnuje hlavně římskému starověku.⁷ Ze borníku *Classical Antiquity in Video Games* jsem využila jen několik pasáží, protože se věnuje hlavně vztahu historiografie a archeologie a digitálních her.⁸

² TOCCI, Jason, "*You Are Dead. Continue?*": *Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2, 2008, č. 2, s. 187–201.

³ JUNIUS, Nicka – KREMINSKI, Max – MATEAS, Michael, *There Is No Escape: Theatricality in Hades*, in: *The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2021, s. 1–8.

⁴ ALDEHAYAT, Mohammad, *Death as a Narrative Device in Hades*, *Play/Write Student Journal 1: Death in Games*, Klagenfurt 2022, s. 13–14.

⁵ DRAYCOTT, Jane – COOK, Kate, *Women in Classical Video Games*, London 2020.

⁶ RENGER, Almut-Barbara – JON SOLOMON, *Ancient worlds in film and television: gender and politics*, Boston 2013.

⁷ CLARE, Ross, *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation*, London 2021.

⁸ *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World*, (ed.) Christian ROLLINGER, London 2020.

Významným zdrojem informací jsou rozhovory s vývojáři, propagační dokumenty o hře, prodejní platformy, na kterých je hra momentálně distribuována a případně encyklopedie vytvořené samotnými hráči. Primárním pramenem je oddíl *Q&A* na oficiálních stránkách studia *Supergiant Games*.⁹ Vynikajícím zdrojem informací k celému procesu vývoje a fungování herní firmy během tvorby *Hades* je několikadílný časosběrný dokument *Hades: Developing Hell* dostupný na serveru *Youtube*.¹⁰ Převážně ze internetových stránek prodejní platformy *Steam* čerpám informace o vydání hry a hráčské recepci.¹¹ Recenze herních médií čerpám z jednotlivých online magazínů a ze serveru *Metacritic*.¹² Všechny uvedené zdroje se nachází online.

Jako referenční zdroje pro tradiční představy o antickém podsvětí a řeckých bájích obecně využívám knihy od Roberta Gravesa *Řecké mýty*¹³ a od Vojtěcha Zamarovského *Bohové a hrdinové antických bájí*.¹⁴

⁹ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq/> (25. 6. 2024).

¹⁰ <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC> (25. 6. 2024).

¹¹ <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/> (25. 6. 2024).

¹² <https://www.metacritic.com/game/hades/> (25. 6. 2024).

¹³ GRAVES, Robert, *Řecké mýty*, Praha 2004.

¹⁴ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a hrdinové antických bájí*, Praha 1996.

1 Kontext

1.1 Vývojáři

Hru *Hades* vytvořilo studio *Supergiant Games* založené roku 2009 v San Francisku. Společnost nevlastní větší firma nebo distributor, proto je v terminologii herního průmyslu nazýváno jako *indie* – od anglického výrazu *independent*, tj. do tvůrčího procesu nezasahují investoři mimo okruh tvůrců. Firma *Supergiant Games* patří v kontextu herního průmyslu také mezi menší společnosti – po většinu tvorby hry zde pracovalo kolem 24 vývojářů. I když již předešlé hry studia byly hodnoceny kladně, slavily prodejní úspěchy a získaly několik ocenění, tak míra úspěchu hry *Hades* a její následný vliv na celý žánr *rogue-like* byly s předchozími tituly neměřitelné a staly se velkým překvapením nejen pro hráče, ale také pro tvůrce samotné.

Úvodní heslo webové prezentace *Supergiant Games* zní: „Supergiant Games is a small developer with big ambitions“. S podtitulem: „We make games that spark your imagination like the games you played as a kid.“ V překladu: „Supergiant Games jsou malí vývojáři s velkými ambicemi. Děláme hry, které rozproudují vaši představivost, jako hry, které jste hráli jako malí.“ Autoři prohlašují, že u každého projektu se snaží, aby byl jedinečný a „stál na vlastních nohách“, ale zároveň aby pořád byly zachovány také typické znaky studia *Supergiant*.¹⁵

Zakladateli studia jsou Amir Rao a Gavin Simon. Rao momentálně zastává pozici ředitele studia a designéra, Simon pracuje jako designér a programátor. Oba dříve působili ve velké vývojářské společnosti Electronic Arts, také známé pod zkratkou EA. Spolu se podíleli na hrách jako *Command & Conquer: Red Alert 3* (EA Los Angeles, 2008). Poté se rozhodli založit si vlastní firmu, která se díky úspěšným titulům začala postupně rozrůstat. Další významnou součástí týmu je výtvarnice a umělecká ředitelka Jen Zee. Ta se k *Supergiant Games* přidala jako třetí. Její výrazný výtvarný rukopis navazující na dnes oblíbený japonský styl *manga* dává hrám unikátní a rozpoznatelný vzhled.¹⁶ Zbytek členů se ze začátku přidal hlavně ze známosti se zakladateli. Jde například o Grega Kasavin, který

¹⁵ https://youtu.be/PqiTG-j_tT4?si=B-XtSsv8xI0pmHQW (25. 6. 2024).

¹⁶ <https://www.supergiantgames.com/team/> (25. 6. 2024).

momentálně pro studio píše scénáře a řeší design. Právě on je autorem konceptu útěku z podsvětí a tvůrcem výrazného narativu hry Hades. S Rao a Simonem se potkal již v Electronic Arts. Další neopominutelnou osobností Supergiant Games je Darren Korb, který je skladatelem ale i interpretem mnohokrát oceňovaného hudebního doprovodu a zvukových efektů nejen u Hades ale i u starších titulů studia.

1.1.1 Předchůdci hry *Hades*

Dosud studio vydalo čtyři tituly: *Bastion* (2011), *Transistor* (2014), *Pyre* (2017) a *Hades* (2020). Posledním titulem, který studio nedávno oznámilo je *Hades II*. Všechny hry spojuje silný důraz na příběh, který se navíc s každou vydanou hrou prohlubuje. Zároveň se vývojáři snaží implementovat nové mechaniky, kterou jsou s narativem úzce propojeny.

Bastion je akční fantasy izometrické RPG (*Role-playing game*, česky nepřesně hra na hrdiny). Příběh je zasazen do světa, který byl roztržštěn tzv. Kalamitou. Hlavní hrdina pojmenovaný pouze jako The Kid putuje územím a sbírá jádra, která zvyšují moc Bastionu, což mělo být místo, kde se měl hrdinův lid v případě katastrofy sejít. Hráč prochází světem, bojuje s nepřáteli a hledá přeživší, kteří se poté usídlí v Bastionu a pomáhají hráči v dalším postupu.

Druhá hra s názvem *Transistor* je sci-fi akční izometrické tahové RPG, které se odehrává ve futuristickém městě Cloudbank. Hlavní hrdinkou je Red, známá zpěvačka, jejíž hlas je uvězněn v meči zvaném Transistor. V něm je také uvězněna duše zavražděného muže, který po dobu hry funguje, jako její hlas. Společně se pokouší zničit organizaci, která se pokouší ovládnout město. Tahový systém herní mechaniky zpomaluje a hráč se musí soustředit na taktickou stránku soubojů.

Pyre je třetí titul studia. Jedná se o *party-based RPG*, které se odehrává se ve fantasy světě. Cílem je dovést skupinku vyhnanců ke svobodě. Hráč je postava známá jako Reader. Na rozdíl od předchozích her, rozhodnutí hráče v průběhu celé hry ovlivňují, jak se příběh bude vyvíjet. Způsob souboje zde spíše připomíná sporty jako baseball či fotbal, kdy hráč ovládá celý tým a snaží se donést *Celestial orb*, který zde plní funkci míče, do protivnickovy brány.

Hades z předchozích titulů přebírá různé úspěšné vlastnosti. Z *Bastion* způsob, kterým se odehrává souboj, kdy na postavu hráče útočí více nepřátel a ten musí rychle a obratně reagovat. Akce se odehrává v reálném čase, kdy hráč nemá mnoho času na přemýšlení. Dalším důležitým aspektem převzatým z *Bastion*, je postava vypravěče, který podporuje narativní vrstvu herního zážitku. Ze hry *Transistor* byla převzata hlavně atmosféra – emoce postav, specifická vizualita a barevnost.¹⁷ Nejdůležitější vlastností převzatou z *Pyre* je pak hloubka příběhu a složité vztahy mezi postavami.

1.2 Žánr hry

Samotní vývojáři řadí hru do žánrů *rogue-like dungeon crawler*, který je primárně zaměřený na souboj – v marketingových materiálech se objevuje často definice *hack and slash*.¹⁸ V *rogue-like* se hráč postupně stává silnější, ale skoro vždy nakonec zemře. Do dalšího průchodu si však nese znalosti, které získal z předchozího pokusu. I když není žánr *rogue-like* nikdy kanonicky definován, jsou do něj často řazeny také hry, kde se postup hráče generuje procedurálně, takže je každý průchod hrou o něco jiný. Jedny z nejznámějších titulů v tomto žánru jsou *Risk of Rain II* (Hopoo Games, 2020), *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, Florian Himls, 2011), *Dead Cells* (Motion Twin, 2018), *Noita* (Nolla Games, 2020) nebo *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016).

Samotný pojem *rogue-like* je odvozen od hry *Rogue* z roku 1980 od studia A.I. Design.¹⁹ Hry podobného typu však začaly vznikat již dříve, od sedmdesátých let minulého století. Jedná se například o *Star Trek* (Mike Mayfield, 1971), nebo *Beneath Apple Manor* (Don Worth, 1978), které byly často strategické a textové. Další tituly řazené do stejného žánru byly inspirovány právě *Rogue* (A.I. Design, 1980), jako *Hack* (Jay Fenlason, Kenny Woodland, Mike Thome, Jonathan Payne, 1984) či *Moirai* (Robert Alan Koeneke, Jimmy Wayne Todd Jr., James E. Wilson, 1983). V devadesátých letech se začaly objevovat hry jako *Diablo* (Blizzard North, 1997), které přinesly rychlejší způsob boje, který se již neodehrával na kola, ale v reálném čase. Protože ale přímo neodpovídaly způsobu, jakým se *Rogue* (A.I. Design, 1980) hraje, byly nazývány *rouge-lite* (od anglického slova *lite*, tj.

¹⁷ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq> (25. 6. 2024).

¹⁸ Tamtéž.

¹⁹ FERNANDÉZ-VARA, Clara, *Introduction to game analysis, second edition*, New York – London 2019, s. 154.

odlehčený). Dnes se často tyto žánry zaměňují. Vývojáři *Hades* udávají oba pojmy jako vhodné k popisu hry. Celkově je *rouge-like* žánr zaměřen spíše na samotný zážitek ze hry (*gameplay*) než na ostatní aspekty hry jako jsou příběh nebo herní svět, což je možné pozorovat hlavně ve starších titulech.

Od ostatních titulů v žánru se *Hades* odlišuje právě funkčním zapojením složitého příběhu a barvitého světa, který nápaditým způsobem vychází z řecké mytologie včetně jejích méně známých postav a příběhů. Ve většině *rogue-like* titulů funguje narativ spíše jako prvek dodávající atmosféru, který je vyjádřen jen v náznacích nebo ve vložených krátkých neinteraktivních filmech (anglicky *cutscene*). Hráč si tak musí většinu příběhu domyslet a pospojovat sám. Někdy celý narativ vyjde najevo až po dohrání titulu. V *Hades* je příběh nedílnou součástí hry od počátku. Hráč je tak motivován, nejen aby překonal výzvy v podobě oponentů, ale také aby odhalil další kapitoly příběhu. Skoro každým pokusem o průchod podsvětím se odkrývají nové dialogy s postavami a rodinné vztahy. Většina interakcí, které hráč může provést, jsou v příběhu nějak zdůvodněny.

1.3 Technika

Hra byla vydána 6. prosince 2018 v předběžném přístupu (anglicky *early access*) na distribuční platformě *Epic Games Store*. Protože v tento den byla poprvé spuštěna i celá prodejní platforma, plnil *Hades* funkci „taháku“, který měl přivést hráče k využívání distribuce firmy *Epic Games*. Distributor tedy počítal s tím, že bude titul úspěšný. Pro pochopení finální podoby hry je důležité vysvětlit principy fungování tzv. předběžném přístupu. Jde o způsob vydání, který umožňuje studiu dostat na veřejnost ještě nedokončený titul. Díky tomu mohou vývojáři získat zpětnou vazbu od hráčů již během vývoje hry a nemusí čekat na vydání dokončené práce, aby zjistili, jestli je produkt úspěšný. Hráči, se kterými jsou vývojáři během předběžného přístupu v těsném kontaktu, mohou upozorňovat na chyby v programu, ale také naznačit, jakým směrem se má vývoj ubírat, aby byla hra úspěšná. Zároveň vývojáři za prodej hry v *early access* získávají finance, které mohou obratem investovat do vývoje. Dne 17. září 2020 se hra dočkala plného vydání na operační systémy *Windows*, *macOS* a konzoli *Nintendo Switch*. Později, 13. srpna 2021, byla vydána

na konzolové systémy *Playstation* a *Xbox*.²⁰ Na rok 2024 je naplánováno zveřejnit hru také na systém iOS skrze platformu *Netflix games*.²¹ Pokud budeme počítat předběžný přístup, tak hra byla nejdříve vydána pro počítačové platformy. Mezi různými verzemi neexistují obsahové rozdíly, záleží zde pouze na preferenci hráče, jaký herní hardware vlastní.

Důvodem, proč byl *Hades* v předběžném přístupu vydán nejprve pouze pro počítače, je, že byl vytvářen ve vlastním systémovém kódu studia a až následně byla převeden do jazyka C++. Tato programová forma z počítačů pak umožnila jednoduší vytváření portů pro konzole.²² Víme, že *Hades* se prodalo více než milion kopií, ale není známo, na které platformě je hra nejúspěšnější. K dispozici máme pouze porovnání prodejů hry na konzolové systémy *Playstation 5*, *Playstation 4*, *Xbox X/S* a *Xbox One*. Zde výrazně vyniká *Playstation 5*.²³ Data ovšem nemusí vypovídat o celkové úspěšnosti hry na těchto konzolách, protože *Xbox* nabízí službu *Game Pass*, která funguje na principu předplatného. *Game Pass* umožňuje si hru zahrát bez toho, aby se musela přímo kupovat, a tak se neprojevuje ve statistikách prodejů. Pro účel předkládané práce byla využita verze na *Windows* a *macOS*, jelikož se jednalo o nejsnadněji přístupné verze hry.

Věkové doporučení Pan-European Game Information, obecně přijímané v Evropské unii, řadí hru do kategorie 12+. Jako důvod udává násilí a nevhodný jazyk.²⁴ Entertainment Software Rating Board, platný pro Spojené státy americké a Kanadu, označuje hru vhodnou od věkové kategorie *Teen*, což je věk 13+, z důvodu výskytu krve, referencí na alkohol, sugestivních témat jako sex a sexualita a nevhodných výrazů.²⁵ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle platný pro Německo označuje hru jako vhodnou pro věkovou kategorii 12+ bez dalšího zdůvodnění.²⁶

²⁰ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq> (25. 6. 2024).

²¹ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-coming-to-ios-via-netflix-games/> (27. 6. 2024).

²² <https://www.youtube.com/watch?v=rRan888rRY&list=PL-THg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=5> (27. 6. 2024).

²³ <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/08/17/93-of-hades-box-sales-are-on-playstation-raising-an-xbox-game-pass-question/> (27. 6. 2024).

²⁴ https://pegi.info/search-peg?q=Hades&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-NSA7KaHCr33iPQB6aVftGnYOWL1FEYLC4otZSmySvCg&form_id=pegi_search_form (27. 6. 2024).

²⁵ <https://www.esrb.org/ratings/37499/hades/> (27. 6. 2024).

²⁶ https://usk.de/en/?language=&rating=&genre=&platform=&jump=usktitle&post_type=usktitle&s=Hades (27. 6. 2024).

1.4 Socio-historický kontext

Studio Supergiant Games sídlí v San Francisku. V tomto městě tradičně působí mnoho firem spojených s videoherním průmyslem, jako *Niantic*, *Pocket Gem* či *Twitch*. Na titulu *Hades* se pracovalo tři roky, než vyšel v plné verzi. Během tohoto období studio citelně zasáhla karanténa spojená s pandemií COVID-19. Ta způsobilo, že vývojáři museli pracovat na dálku. Část zaměstnanců už z domova částečně pracovala, takže měli dostatečné vybavení, přesto někteří členové týmu museli jisté vybavení dokoupit – například dabérům postav bylo nutné poslat mikrofony, jejichž kvalita neodpovídala studiovým standardům apod. Pandemie zároveň přesunula veškerou komunikaci mezi vývojáři do online prostoru, což mělo často negativní vliv na psychologii jednotlivých autorů i celkovou náladu v týmu. Během napjaté atmosféry, která během lockdownu v San Francisku panovala, byly uzavřené prostory firmy také vykradeny. Naštěstí žádné technické vybavení nebylo výrazně poškozeno.²⁷ Uvedené události logicky značně zkomplikovaly vývoj *Hades*. Jejich odraz v narativu hry samotné nenajdeme. Zajímavostí je, že mnoho novinářů i fanoušků přisuzuje velký úspěch hry právě Covidové krizi. Podle těchto zdrojů hráči během pandemie potřebovali herní titul, který by je na dlouho zaměstnal a zároveň byl útek z pekla, který se v *Hades* odehrává, údajně situací, se kterým se hráči během *lockdownu* dokázali identifikovat.²⁸

Jako přímou inspiraci pro *Hades* vývojáři uvádí známé rogue-like hry jako *Dead Cells* (Motion Twin, 2018), *Slay the Spire* (Mega Crit, 2019), *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016) a katalog titulů vydaných kanadským studiem *Klei Entertainment*.²⁹

Tematickou inspirací pak byl svět řeckých mýtů. Důvodem pro tuto volbu byl evidentně fakt, že několik členů studia *Supergiant Games* bylo velkými fanoušky řecké mytologie již před začátkem vývoje *Hades*.

Hades je dostupný v 11 jazycích. Jsou to: angličtina, francouzština, italština, němčina, evropská španělština, korejština, brazilská portugalština, ruština, zjednodušená čínština,

²⁷ https://www.youtube.com/watch?v=_rRan888rRY&list=PL-THgg8QnvU4JEVovltMIFThNYS92F8uC&index=5 (27. 6. 2024).

²⁸ <https://www.nytimes.com/2020/12/17/arts/video-games-pandemic.html> (27. 6. 2024).

²⁹ <https://www.tomsguide.com/features/hades-exclusive-interview-supergiant> (27. 6. 2024); <https://www.youtube.com/watch?v=AQidk-HlicQ> (27. 6. 2024).

pošština a japonština. Přeložené jsou rozhraní a titulky, dabing je pouze anglický. Zvolené lokalizace odpovídají nejpoužívanějším jazykům na světě, a odpovídají zemím s početnou hráčskou základnou. Proto se zde vyskytuje například brazilská portugalština, ale kontinentální portugalština nikoliv.³⁰

1.5 Finance, marketing, propagace

Jak už bylo řečeno *Supergiant Games* je malé *indie* studio. Podobné nezávislé firmy se začaly v herním průmyslu objevovat po roce 2000. Rozmach zažily kolem desátých let 21. století, kdy se rozšířila internetová distribuce, která umožnila snížit náklady na vydávání her. Alternativní způsoby financování jako komunitní podpora, tj. *crowdfunding*, pak usnadnili financování vývoje a blíže propojily autory s jejich publikem.

Opakem nezávislých studií jsou velké korporátní firmy nazývané triple-A nebo AAA.³¹ Tyto společnosti pracují s mnohem větším rozpočtem a mívají stovky zaměstnanců. Výhodou *indie* firem je v nezávislosti na investorech, takže si mohou dovolit experimentovat a riskovat, vytvářet nové mechaniky, redefinovat nebo propojovat žánry atd. Problémem mohou být samozřejmě finance. Například pokud studio investuje vše do jedné hry, která nakonec není úspěšná, může jej to zruinovat. Znamé tituly od malých vývojářských týmů často vynikají svojí jedinečností, ať už konceptu, mechanik nebo atmosféry. Nezávislost studia ale také znamená, že žádná třetí strana neprovádí zevrubnou kontrolu kvality, a hlavně prostředky a péče věnovaná tak důležitému marketingu a reklamě jsou nepoměrně menší. Distribuční platformy jsou pak často přehlcneny hrami, které mají mnoho chyb a nedokonalostí, ale se v záplavě nové produkce k potencionálním hráčům prostě nedostanou. AAA hry velkých studií mají často propracovanou realistickou grafiku a pokud nemají smlouvu o exkluzivitě, tak jsou dostupné na více platformách. Také se často jedná o *multiplayer* hry, tj. tituly pro větší počet hráčů, které vyžadují neustále běžící servery. Na druhou stranu jsou největší hry hlavně komerčními produkty, takže často dochází k nadměrné monetizaci a sázku na jistotu v podobě opakování vyzkoušených formulí.

³⁰ <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/> (25. 6. 2024).

³¹ [https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_\(video_game_industry\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_(video_game_industry)) (27. 6. 2024).

Studio *Supergiant Games* mělo v průmyslu dostatečně výrazné jméno a dostatek financí díky předchozím hrám. Například titulu *Bastion* se prodalo více než 3 miliony kopií. Díky tomu mohli vývojáři distribuovat *Hades* bez vydavatele a připadla jim většina financí z prodeje.

Hades byl vydán nejprve v roce 2018 v *early access*, neboli v předběžném přístupu, na internetovém obchodě *Epic Game Store*. S tímto obchodem studio uzavřelo smlouvu o exkluzivitě, která trvala rok. Po této době se hra dostala také na internetový obchod *Steam*, což je největší distribuční herní platforma současnosti. S plným vydáním byla přestavena i verze pro *Nintendo Switch*, se kterou přišla i fyzická, tj. krabicová edice. Ta existuje pro veškeré konzole, na kterých je hra dostupná. Fyzické kopie obsahují brožuru s vyobrazeními jednotlivých postav a odkaz na stažení soundtracku, který je možné dokoupit jako *Downloadable content*, tj. česky stahovatelný obsah. Hudba je dostupná zdarma online. Jedná se o způsob, jak můžou hráči získat kvalitní nahrávku a podpořit vývojáře.

Na stránkách internetových obchodů a celkově v propagaci hry *Hades* vývojáři *Supergiant Games* zdůrazňují návaznost na jejich starší úspěšné tituly. Marketingové heslo, které se několikrát objevuje zní: „See you in hell.“ Programově je tu spojený motiv antického podsvětí s křesťanským peklem a odkazuje se na neustálé (a trýznivé) umírání v rámci *rogue-like* mechanik hry. Marketing také láká na akční styl hraní a schopnosti, které může hráč v průběhu získat, interakce s postavami i znovuhratelnost. Zároveň jsou však zákazníci ujišťováni, že hráč nemusí excelovat v souboji, aby si hru a její příběh užil. První trailer, který studio vydalo, se zaměřuje na vytvoření napjaté rodinné atmosféry mezi Hádem a Zagreem a ukázání způsobu, kterým se odehrává souboj.³² Trailer byl vydán, když šla hra do předběžného přístupu. Upoutávka, která vyšla při plném vydání, je částečně animovaným filmem. Kreslená část zobrazuje akční souboj, ta neanimovaná zobrazuje samotné hraní, kde je ukázán jak souboj, tak dialogy s postavami. Autoři se snaží hru vykreslit jako akční a *cool*, ale zároveň vtípnou a s hlubokým příběhem.³³ Po vydání konzolových verzí na PlayStation 4, PlayStation 5 a Xbox One, Xbox Series X/S byl vydán trailer, který je sestříhem animované a herní části předchozího traileru, proloženým několika snímky, na kterých jsou

³² <https://www.youtube.com/watch?v=593xCDfumN0> (27. 6. 2024).

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=Bz81935Bv0Y> (27. 6. 2024).

zobrazena všechna ocenění, která hra získala. Tento trailer se snaží hráče přesvědčit, že hra je opravdu kvalitní.³⁴

1.6 Publikum a prodejnost

Hráčská recepce vysledovatelná z uživatelských recenzí je velmi pozitivní. Statisticky patří hře *Hades* pátá příčka mezi nejlépe hodnocenými tituly na platformě *Steam*.³⁵ I když je tato statistika problematická vzhledem k počtu hodnotících zákazníků a dalším faktorům (hodnotilo přibližně 258 tisíc hráčů, z toho 97 % pozitivně), jedná se vzhledem k velikosti studia a nízkým investicím do vývoje o obrovský úspěch. Hráči nejčastěji chválí příběh, zážitek z hraní, dabing i to, že ačkoliv mechanika umírání nutí hráče procházet levely opakovaně, není hraní samotné repetitivní. Také se často objevuje názor, že daný hráč neměl rád žánr *rogue-like* předtím, než si zahrál *Hades*. Pokud jde o negativa, nejčastěji hráči kritizují žánr *rogue-like* obecně, anebo jim připadá, že se hra s délkou odehraného času značně zpomaluje. Jiná si naopak stěžují, že jsou souboje moc jednoduché – tyto kritiky pravděpodobně přicházejí primárně od *hard-core* fanoušků žánru *rogue-like* her. Čistě negativní recenze kritizují všechny aspekty hry, ale takové jsou spíše výjimkou. Celkově se na platformě *Steam* objevilo méně než 3 % negativních hodnocení.

Také novináři hodnotí hru velmi pozitivně. Znamé herní weby jako *Kotaku*, *Polygon*, *IGN* nebo *Rock, Paper, Shotgun* chválí zapojení příběhu a schopnost hry udržet hráče v napětí. Ani recenzentům nepřichází opakování soubojů únavné. Pokud něco kritizují, jedná se o pozdější fáze hry, které jim připadají pomalejší. Někteří herní žurnalisté označují *Hades* jako *rogue-like* pro ty, kdo nemají rádi *rougue-like*.^{36 37} Hned několik médií označilo hru jako jeden z nejlepších herních titulů, které byly kdy vyrobeny.³⁸

Přesná čísla nejsou známa, protože *Supergiant Games* odmítá zveřejňovat prodejnost. Vývojáři však oznámili, že *Hades* se prodalo kopií než titulu *Bastion* (3 miliony kusů k roku 2015). Novináři usuzují, že hry *Hades* se již během prvního roku prodalo více než jeden

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=tlvEVPSFuYk> (27. 6. 2024).

³⁵ <https://steamdb.info/stats/gameratings/> (27. 6. 2024).

³⁶ <https://www.gameinformer.com/opinion/2020/10/20/hades-is-the-perfect-roguelike-for-people-who-dont-like-roguelikes> (27. 6. 2024); <https://www.youtube.com/watch?v=m5MHJXpMsKM> (27. 6. 2024).

³⁸ [https://en.wikipedia.org/wiki/Hades_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hades_(video_game)) (28. 6. 2024).

milion unikátních kopií.³⁹ Odhady z poloviny roku 2024 jen pro platformu Steam udávají, že Hades vlastní mezi 5 až 8 miliony uživatelů.⁴⁰ Uvedené prodeje naznačují zisky ve výši přes 130 milionů amerických dolarů je v obchodě Steam.

³⁹ <https://www.gamespot.com/articles/hades-has-sold-1-million-copies-nearly-one-third-sold-in-last-few-days/1100-6482388/?ftag=CAD-01-10abi2f> (28. 6. 2024).

⁴⁰ <https://steamdb.info/app/1145360/charts/> (28. 6. 2024).

2 Přehled hry

2.1 Pravidla a cíle hry, módy

Jak už bylo řečeno, hráč se v roli Zagraea snaží dostat z podsvětí na povrch do antického Řecka, aby našel svou matku Persefonu. Hádés, jeho otec, se ho snaží zastavit, a tak proti němu posílá demony, stíny zemřelých hrdinů a další bytosti podsvětí, které musí Zagreus porazit. V útěku naopak hlavní postavě pomáhají bohové z Olympu a přátelští obyvatelé podsvětí. Usnadnění nabízejí také speciální místnosti (nazývané anglicky *chamber*) a „obchody“, kde lze nakupovat vylepšení nebo léčení – to je ve hře tematicky zpodobněno jako gyros s hranolky nebo jako doušek z čarovné fontány. Vždy jde však jen o částečnou regeneraci poškození způsobeného předchozím soubojem, a proto je smrt ve hře častým jevem. Zagraeus se po úmrtí vrací na začátek, do Hádova domu, který je v příběhu také domovem jeho rodiny. S každým pokusem však hrdina také sílí, ať už proto, že si koupí vylepšení za nasbíranou měnu (Charónův obol ve formě zlatých mincí, diamanty, klíče, temnota, nektar, ambrosie), nebo díky herním dovednostem, které získal hráč. Útěk stěžuje skutečnost, že podsvětí se s každým pokusem dynamicky mění, takže rozestavení místností nezůstává stejné.

Hra dává hráči několik různých cílů. V každé místnosti se soubojem nazvaným *encounter* musí porazit všechny nepřátele, kteří se v ní nacházejí, a kteří se mohou zjevovat postupně. Vyšším cílem je během jediného pokusu projít celou lokací skládající se z více místností a porazit jejího hlavního strážce, tzv. *boss*. Pokud Zagreus projde všemi lokacemi stane proti samotnému Hádovi. Aby však hráč dokončil celý hlavní příběh, případně všechny příběhy vedlejší, musí úspěšně projít všemi lokacemi a celým zmíněným cyklem vícekrát. Vyznění celkového závěru příběhu je vždy stejné, ale i po jeho dosažení může hráč ve hře pokračovat bez omezení. Každý hráč bude tedy považovat za konec hry jiný bod. Vzhledem k uvedeným mechanikám hra nekončí smrtí postavy, resp. selháním hráče, kdy by se muselo začínat od nuly. Neexistuje tu „finální *game over*“.

Další cíle, který hra nabízí, lze získat od bohů, nebo najít v knize se seznamem úkolů, kterou lze koupit jako vybavení pro Zagreův pokoj, tzv. *Fated List of Minor*

Prophecies. Jedná se o kombinaci výzev, které mohou a nemusí souviset se souborem. Jde například o utracení určitého obnosu obolů, vyzkoušet všechna požehnání od bohů (tzv. *boons*, viz dále), které se ve hře nacházejí, jejich kombinací atd. Dílčích menších cílů dosahuje hráč tím, že jako Zagreus komunikuje s nehráčskými postavami. Dialogy přímo reagují na akce, které hráč ve hře vykoná a každá z postav má ukazatel, jaký vztah má k Zagreovi. Ten se může zlepšit obdarováním nektarem, nebo později ambrosií. Ve hře není způsob, jak úroveň vztahu trvale snížit, přestože jsou dostupná jednání, která ostatní postavy mohou popudit.

Ve hře jsou vedle naplňování hlavní dějové linky další dva herní módy. Oba upravují obtížnost. *God Mode* si hráč může zapnout v menu nastavení. Když tak učiní, získá automaticky 20 % odolnost proti jakémukoliv poškození. Když se následně hráč neúspěšně pokusí o průchod, tak se odolnost zvýší o dvě procenta, což může pokračovat až k 80 % odolnosti. *God Mode* lze kdykoliv vypnout, všechna nasbíraná procenta pak hráči zůstanou. Pokud je aktivní, u postavy Zagraea se objeví aktivní vylepšení nazvané *Deus Ex Machina*.⁴¹ Smyslem *God Mode* je zpřístupnit hru uživatelům, kteří nejsou zvyklí na výzvy *rogue-like* titulů a opakované průchody jsou pro ně frustrující. Zatímco podobné hry během snížení obtížnosti uzamknou *achievements*, nebo během něj není možné hru dokončit, *Hades* hráče za uvedené snížení obtížnosti netrestá. Druhým zvláštním módem je *Hell Mode*, který naopak obtížnost zvyšuje. Hráč si ho vybírá na samotném začátku hry a rozhodnutí je pro daný *save* soubor nezvratné. *Hell Mode* znamená, že *Pact of Punishment* je povolen a je automaticky nastaven na hodnotě 5. Tento mód se zaměřuje na hráče, kteří mají rádi výzvy a vyznají se v žánru *rogue-like*. Jméno odkazuje křesťanský koncept pekla, který je ve hře *Hades* propojen s antickým podzemím v mnoha aspektech hry.

Specifický mód hry umožňuje koncept nazvaný *Pact of Punishment*, který se odemyká ve chvíli, kdy hráč poprvé úspěšně dokončí první průchod podsvětím. Pokud je zapnutý, objeví se nové extradiegetické menu, ve kterém lze různými způsoby zvýšit

⁴¹ “*Deus Ex Machina?*”, *The Phi Delta Kappan* 63, 1982, č. 5, s. 298–298.

obtížnost hry, což často radikálně změní styl průchodů. *Pact of Punishment* obsahuje 16 různých nastavení, z nichž některá mají několik obtížností – čím vyšší obtížnost, tím vyšší hodnota celého menu. *Pact of Punishment* může zdražovat předměty, zvyšovat poškození nebo počet nepřátel. Nastavení *Extreme Measures* masivně upravuje souboje s *bossy*, *Benefits Package* dodává obrněným nepřátelům vylepšení, jako je teleportaci nebo zraňující paprsek atd. Aby byl hráč motivován tyto možnosti vyzkoušet, je do hry implementován i nový systém odměn. Za každého poraženého *bosse* lze získat odměnu v podobě vzácného předmětu. Pokud je však *boss* poražen opakovaně na stejnou obtížnost, odměnou je pouze temnota. To platí pouze pro *Pact of Punishment*, *God Mode* toto nijak neovlivní. Pokud hráč chce získat další cenné odměny, musí buď zvednout hodnotu *Pact of Punishment*, nebo vyměnit zbraň. Opět platí, že pro jeden typ zbraně lze získat odměny pouze jednou a následně je třeba zvýšit obtížnost. Tímto způsobem hra podporuje hráče ve vyzkoušení všech možností a zvyšuje přitažlivost opakovaného hraní. *Pact of Punishment* se projevuje také v samotném herním světě – pokud je zapnutý, tak o něm nehráčské postavy se *Zagreem* diskutují jako o smlouvě, kterou *Zagreus* podepsal.

2.2 Mechaniky hry

Nejčastější činností ve hře *Hades* je souboj. Útoky a úhyby jsou pak nejčastěji prováděné akce. U útoku jde konkrétně o *attack* – základní útok, *special* – silnější útok, unikátní typ útoku, který trvá déle, a nakonec *dash-strike* – útok během úhybu. Některé akce mají ve hře různé názvy, ačkoliv se funkčně jedná o tu samou akci, ale vykonanou v jiné situaci. Asi nejčastějších z těchto příkladů je vstup do další místnosti. Ve většině místností se jedná o slovo *proceed*, pokud ovšem hráč pokračuje do prostoru, kde sídlí *Chaos*, nazývá se *descend* a pokračování z této místnosti pak *return*. Na *Asfodelových* polích (ve hře anglicky *Asphodel*), která jsou zaplavena planoucí řekou *Flegetónem* a hráč se tak do další místnosti přesouvá po vorech, je akce pojmenována *embark*. Interakce s postavami se nazývá *talk*, pokud se nejedná o interakci vyvolanou interakcí s božským požehnáním (*boon*). Ta se pak jmenuje *gain*, protože hráč získá po dialogu *boon*, se kterým interagoval. Další akce spojená s vylepšeními je *call*, což je akce získaná z *boonů*. Pokud hráč tuto akci spustí, bůh, od kterého vylepšení pochází, sešle příslušný efekt, která vyzuálně odpovídá zaměření boha a jeho živlu. Dialog se dá také vyvolat

interakcí *gift*, kdy hráč věnuje postavě nektar, či ambrosii. Akce *gain* se také vztahuje na většinu ostatních odměn získaných za projití místností s *encounter*. Výjimky jsou granátové jablko, nebo stroužek granátového jablka, které umocňují schopnosti *boons*. Akce sebrání jablka se nazývá *power-up*. Akce pro doplnění životů se jmenuje *restore*, ať už je zdrojem zakoupený gyros s hranolky nebo fontána s léčivou vodou. Další činnosti ve hře zahrnují interakce s konkrétními předměty jako otevření seznamu úkolů (*review*) nebo pohled do Zrcadla noci – *Mirror of the Night* (*reflect*) atd.

Dominantní mechanikou a jednou z nejčastější akcí, které hráč provádí, je umírání. Časté umírání ve hrách má tendenci spíše zpomalovat narativ a působí frustraci.⁴² Ve hře *Hades* vývojáři s frustrací nakládají tvůrčím způsobem, takže se jim daří kanalizovat ji směrem, který podporuje vyznění hry a motivuje k dalšímu hraní. Opakované umírání a opětovné vcházení do místností s nepříteli komentuje i hlavní postava. Navíc prostředí hry reaguje ať už na povedený, či nepovedený průchod, takže hráče po smrti Zagrea čeká skoro pokaždé něco nového. Nehráčské postavy navíc reagují také na rozhodnutí nebo akce, které hráč provedl během posledního pokusu dostat se ven z podsvětí.⁴³ Jak už bylo řečeno, díky zdrojům a předmětům, které si hráčská postava přinesla ze soubojů, může hráč vylepšit její schopnosti, nebo v případě drahokamů rozšířit její pokoj jen esteticky. Hra tak hráče vždy nějak odmění.⁴⁴

2.3 Prostory hry

Pohled, který *Hades* využívá se nazývá izometrický. Hráč sleduje herní plochu pod úhlem 30°. Zde vývojáři použili stejnou techniku jako v jejich předchozí hře *Transistor*. *Hades* navíc spojuje 3D a 2D vizualitu, kdy postavy jsou modelovány ve 3D, ale během dialogu se objeví vesměs statické 2D ilustrace nehráčské postavy vyvedené v „manga stylu“.

⁴² TOCCI, Jason, "You Are Dead. Continue?": Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2, 2008, č. 2, s. 187-201.

⁴³ ALDEHAYAT, Mohammad, *Death as a Narrative Device in Hades*, *Play/Write Student Journal 1: Death in Games*, Klagenfurt 2022, s. 13.

⁴⁴ Tamtéž, s. 14.

Prostor ve hře je rozdělen na místnosti, které se zpravidla skládají ze čtverců, obdélníků a trojúhelníků. Ve většině místností se nachází pasti, které mohou zranit jak hráče, tak nepřátele, dále sochy a sloupy, které lze zničit a tím poškodit pouze oponenty, kteří se nacházejí v okolí. Veškeré prvky jsou sladěny to vizuálního stylu a mytologických popisů dané lokace – například v Élysionu (*Elysium*) se jak sloupy, tak miny po jisté době opraví, což odpovídá charakteru ideálního mýtického místa. Pasti se mohou objevit všude, výjimkou jsou oblasti s přátelskými postavami a přechodové místnosti mezi oblastmi. V místnostech se také nachází amfory, které jsou rozbitelné a pokud jsou zlaté, vypadnou z nich zlaté oboly.

Ukazatele na obrazovce se během souboje nacházejí hlavně na levé straně. Ve směru shora se jedná o ukazatele hodnoty *heat*, pokud ho hráč má zapnutý, ukazatele *companiona*, kterého si hráč vybral a kolik nabití v sobě má, seznam *boons* – požehnání od bohů, které během hry nasbíral, a nakonec status nabíjení speciálního útoku a životů. Napravo se zobrazuje ukazatel nasbíraných měn, které hráč může využít během průchodu, jako nektar či oboly. Mimo souboj tento interface mizí a objevují se jen nápisy u objektů a postav se kterými lze interagovat.

2.4 Fiktivní svět hry

Jak už bylo řečeno, hlavní inspirací pro hru byly klasické řecké mýty. Objevuje se také téma pekla, které se prolíná s antickým podsvětím, což je patrné hlavně v části Asfodelova pole. Hades je prvním titulem Supergiant Games, kde herní svět vychází z témat existujících v reálném světě. Impulsem pro tento postup byly zájmy některých členů vývojářského týmu, především Grega Kasavina a Caitlin Sales. Hernímu podsvětí vládne bůh Hádés společně s bohyní Nyx. Hráčská postava Zagreus je jejich synem s titulem prince, který záhy zjišťuje, že Nyx není jeho matka, což motivuje jeho cestu na povrch, kde na něj čeká jeho biologická matka Persefona. Zagreus měl pracovat v kanceláři Hádova domu, kterou vede jeho otec. Práce mu ale nešla a Hádés mu odmítal cokoliv vysvětlovat. Proto se nyní během hlavního příběhu snaží utéci pryč. Dalšími obyvateli podsvětí jsou převážně duše neboli stíny zemřelých, často známé postavy mytologie jako jsou Achilles nebo Sisyfos, které ovšem mají omezený přístup do některých částí a často nemohou mezi jednotlivými lokacemi volně

cestovat. Dále zde hlavní hrdina potkává božské a polobožské bytosti. Ty často mají možnost pohybovat se svobodně. Většina bytostí spadá pod vládu Háda a jeho manželky, ale existují i výjimky jako Chaos či sudičky (*The Fates*). S některými bytostmi, jako je například Erinye (anglicky *Fury*) Megaira, se Zagreus nejprve utká jako s *bossem* a následně ji potkává v Hádově domě, kde s ní může dokonce navázat romantický vztah.

2.4.1 Hádův dům (*House of Hades*)

Ve hře se nachází osm různých lokací. První je Hádův dům, kde se odehrává většina interakcí s NPC. Jedná se o místo, kde se hráč objeví poprvé a kam se bude neustále vracet k nelibosti hlavní postavy. Lokace nemá, co se souboje týče, žádný význam. Lze ji však vylepšovat ze zdrojů, které Zagreus nasbírání během průchodů podsvětím. Hádův dům funguje jako jedna velká kancelář, ze které se řídí celé dění v podsvětí, protože většina osudů duší je vázána smlouvami. Prostor se skládá ze západního a východního křídla a velké chodby. V západním křídle se nachází kancelář a vstup do Hádova pokoje. Ve spodní části se může objevit Thanatos, Zagreův nevlastní bratr, poté co ho hráč potká v průchodu podsvětím. Přibližně uprostřed stojí Achilles, který hlídá vstup do Hádova pokoje, který se nachází na levé straně. Aby se tam hráč mohl dostat, což je důležitý krok pro hlavní příběh, musí mít dostatečně dobrý vztah s Achillem. Další místnost je kancelář, zde hráč najde kontrakty, které musí vyplnit pro rozvinutí vedlejších příběhů. Další část je velká chodba, která je zakončena vstupem do řeky Styx, ze které se hráčská postava vynoří pokaždé, co zemře. Asi pro umocnění efektu umírání je tok řeky naplněn tekutinou připomínající krev, i když podle klasického podání se jednalo temné vody. Krev v řece, v jezeře nebo obecně ve větším množství je motivem spojeným s žido-křesťanskou tradicí a v moderní populární kultuře je esteticky spojován představami o pekle. Je to již několikáté spojení antického podsvětí a křesťanského pekla, které vývojáři ve hře vytvořili. Ostatně tradice těchto aluzí sahá až do středověku – v Božské komedii umísťuje Dante Alighieri Styx v podobě močálu do pátého kruhu pekla.⁴⁵ V chodbě stojí zástup duší, který čeká, až je Hádés přijme. Zagreus tudy musí pokaždé projít, než se může pokračovat dál v příběhu, což vytváří dojem podřízenosti otcí, který na něj na konci chodby čeká s různými připomínkami komentujícími jeho snažení.

⁴⁵ https://cs.wikisource.org/wiki/Bo%C5%BESk%C3%A1_komedie/Peklo/Zp%C4%9Bv_sedm%C3%BD: „A tady Styx jest jméno toho brodu, jenž bahno tvoří.“ (28. 6. 2024).

Další postavy vyskytující se v chodbě jsou Hypnos, Kerberos, Orfeus a Persefona, když se v pokročilém příběhu vrátí do podsvětí. Hypnos podřímává na levém boku chodby a zaznamenává stíny, které tudy projdou. Také zaznamenává způsoby, jak Zagreus zemřel a reaguje na ně. Vedle hlavního stolu, u kterého sedí Hádés, leží Kerberos. Později se vedle Kerbera objeví i Persefona, která na rozdíl od Háda, Zagrea přivítá a podpoří. Později také pobízí Háda, aby syna občas pochválil. Na druhé straně se nachází obchod stínů zemřelých, u kterých může hráč zkrášlovat a vylepšovat prostředí domu. Vedle sedí Orfeus a hraje na svou lyru. Funguje zde podobně, jako Persefona v mýtech, když pomáhá obměkčit Hádovu náladu, zatímco rozhoduje o duších. Východní část se skládá ze Zagreova pokoje, salóнку a zahrady. Do zahrady je do příchodu Persefony vstup zakázán. U chodby do Zagreova pokoje může hráč potkat Nyx. Poslední část, salónek, je jeden z nejdůležitějších pokojů, protože se zde odehrává většina interakcí. Salónek obsahuje kuchyň, obchod a stoly na sezení. Častou návštěvnicí salóнку je Megaira, jakmile ji Zagreus porazí, ale může se zde objevit i Thanatos, Achilles, Hypnos a Dusa (stylizovaná hlava Medúzy). Pokud se v salóнку sejde více postav, tak mezi sebou vedou hovory. Zároveň se v salóнку nachází kuchař a obchodník. Kuchaři může hráč dát ryby, které v průběhu hry nasbíral a ten mu za ně dá různé měny podle vzácnosti ryby. U obchodníka může jednotlivé měny směnit. V Zagreově pokoji se nachází Zrcadlo noci, díky kterému hráč může postavu permanentně vylepšovat. Další důležitou částí je stůl, kde hráč může najít již zmíněnou knihu *Fated List of Minor Prophecies*, což jsou výzvy, které když splní, dostane vypsanou odměnu. Tato mechanika pomáhá dát cíl průchodům, které by jinak cíl neměly, třeba v momentě, kdy se Zagreus musí dostat do pokoje svého otce, ale nemá ještě dost rozvinuté přátelství s Achillem. Dalším použitelným předmětem v místnosti je *Scrying Pool*, což by se dalo volně přeložit jako věštecká mísa. Tato nádoba plná tekutiny se dá zakoupit jako vylepšení a ukazuje hráči, kolik pokusů o útěk z podsvětí učinil. Tento motiv navazuje na artušovské legendy, kde hladina vody umožňovala vidět do budoucnosti a minulosti a najít ho můžeme i v populární kultuře – např. zrcadlo Galadriel v Pánovi Prstenů nebo Myslánka v Harry Potterovi. Poslední místnost je umístěna těsně před odchodem z domu do místností, kde probíhají souboje. Zde si může hráč vybrat a vylepšit zbraně a vybavení, které lze rovnou vyzkoušet na kostlivci jménem Skelly. Ten nikdy na Zagrea nezaútočí. Také se tam nachází výběžek s panoramatickým výhledem na Tartaros. Změny, které hráč pro Hádův dům zakoupí, jsou

komentovány ostatními postavami. Význam této lokace tkví nejen v počtu interakcí, které posunují příběh hry, ale také pro samotnou symbolikou místa. Zagreus z podsvětí nikdy úplně neunikne, tedy se nevyhne svému osudu, ale může si jej zpříjemnit a upravit podle sebe, stejně jako dům, ze kterého se za každou cenu snaží dostat.



House of Hades

2.4.2 Tartaros (*Tartarus*)

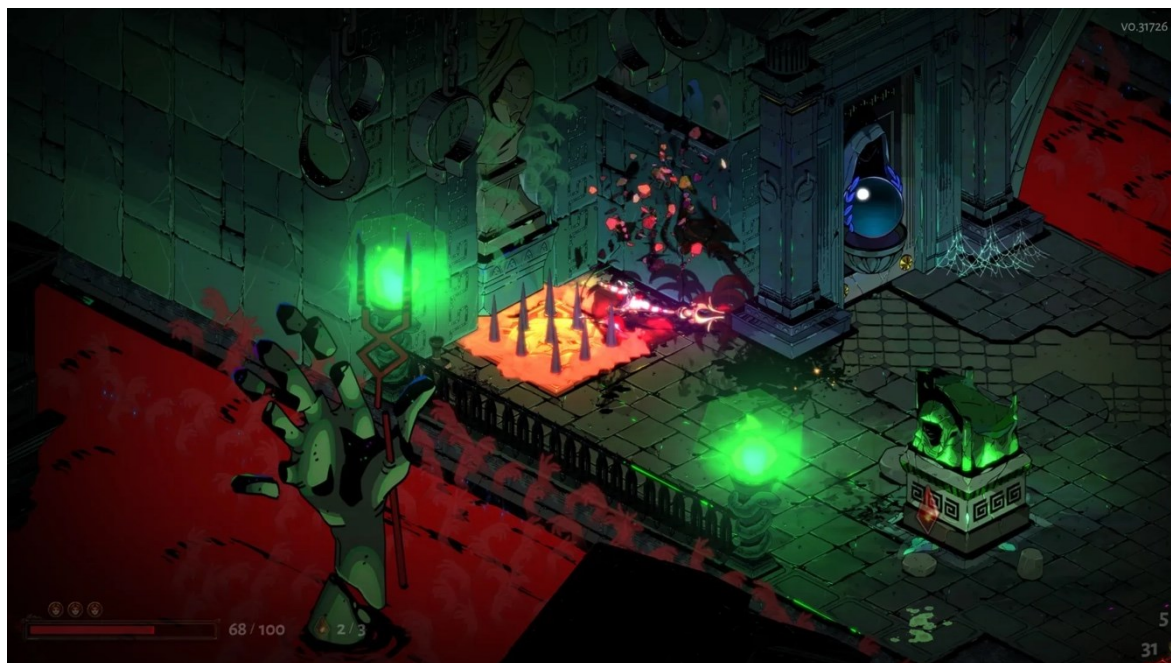
Další lokací je Tartaros. Zamarovský jej popisuje jako propast, ve které vládne tma třikrát černější než v noci.⁴⁶ To se samozřejmě moc nehodí do herního designu. Například ve hře *God of War: Chains of Olympus* (Ready at Dawn, 2008) vypadá Tartaros jako soustava jeskyní, do kterých jsou vbudovány stavby mdlé barvy.⁴⁷ V *Hades* jsou pro tuto lokaci využity tmavé barvy, ale zároveň je zde zelená v budovách a světle červená na řece Styx. Tartaros, který je v mýtech a populárních médiích, jako například knižní série Percy Jackson, jedním z nejhorších míst, kam se mohl kdokoliv dostat.⁴⁸ Ve hře je naopak první, a tedy nejjednodušší souborovou lokací. Tartaros je plný pastí v podobě hrotů, které se vysunují z podlahy, bomb, které se aktivují po přiblížení a nášlapných dlaždic, které způsobí,

⁴⁶ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha 1996, s. 407.

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=yOdTmabtA70> (28. 6. 2024).

⁴⁸ RIORDAN, Rick, *Percy Jackson*, Praha 2010.

že z blízkých soch vyrazí střely. Pasti zraňují i mrtvé, kteří se Zagreem bojují, takže je teoreticky možné projít většinou místností, aniž by hráč opravdu bojoval. Hráč zde může potkat Sysifa a jeho kámen s vyrytým obličejem jménem Bouldy (do češtiny by se jméno dalo přeložit jako Šutřík). Sysifos poví Zagreovi, jak se dostal do situace, ve které se momentálně nachází a hrdina ho začne litovat. Sysifos však vypadá smířený se svým osudem a nabídne Zagreovi buď mince, temnotu, nebo doplnění zdraví ve formě gyrosu s hranolky. Hráčská postava se mu rozhodne pomoci a vykoupí ho ze smlouvy. Sisyfos je vděčný, že ho více nebudou trápit Erínye, ale rozhodne se v Tartaru zůstat. Poslední místností je prostor s *bossem*. Na konci Tartaru na hráče čeká jedna z Erínyí. Jedná se o prázdnou místnost s pár sloupy a hroty vystupujícími z podlahy. Každá z Erínyí bojuje jiným stylem – například Tisifoné místnost postupně zmenšuje, takže je stále těžší se jí vyhnout.



Tartaros

2.4.3 Asfodelová pole (*Asphodel*)

Název Asfodelových polí pochází od květin Asfodelu, které pokrývají celou tuto lokaci. To kopíruje klasické mýty i většinu médií, kde jsou pole zobrazena. Slovo Asfodelos, ze kterého podle Gravesa název těchto polí vychází, znamená „v údolí toho, co není proměněno v popel.“⁴⁹ Vývojáři se pravděpodobně tímto výkladem inspirovali, jelikož se

⁴⁹ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a hrdinové antických bájí*, Praha 1996, s. 4.

rozhodli udělat úplný opak a zaplavit pole spalující řekou Flegethón. Rozvodnění Flegethónu probírají i některé postavy včetně Háda. Vizuální podoba se tu pravděpodobně odchyluje od řeckých mýtů a přibližuje se opět spíše tradičním představám o křesťanském pekle. Tím, že jsou pole prakticky zatopená lávou, se většina místností v Asfodelových polích skládá z ostrůvků, na kterých, pokud Zagreus chvíli stojí, začnou jej zraňovat. Další pastí, která se zde objevuje, jsou malé sopečné gejzíry, které vypouštějí do vzduchu kouř. V Asfodelových polích můžeme hráč narazit na Eurydiku, která ve svém koutku podsvětí zpívá a vaří. Pokrmy nabídne Zagreovi a ty mu pak pomáhají v dalším postupu. Lokace je zakončena soubojem s kostlivou verzí Lernské hydry (*Bone Hydra*), která byla zabita Héraklem. Zagreus ji později familiárně přejmenuje na *Lernie*.



Asfodelová pole

2.4.4 Élysion (*Elysium*)

Élysion je místo odpočinku mrtvých hrdinů.⁵⁰ Zde často končí postavy z mýtů. Élysion je mnohdy chápané, jako místo pro privilegované. Tento význam je přenesen i do sci-fi filmu *Elysium* z roku 2013, režírovaného Neillem Blomkampem, který se odehrává ve společnosti, která je rozdělena na dvě části, jedna žije v ráji nazvaném stejně jako titul filmu

⁵⁰ GRAVES, Robert, *Řecké mýty*, Praha 2004, s. 162.

a druhá se snaží do Élysionu dostat.⁵¹ Podobný výklad můžeme najít i ve hře, kdy Zagreus přemítá nad myšlenkou, co musí člověk za života udělat, aby se sem po smrti dostal. Podle hrdiny může být člověk, jakkoliv dobrý, a přesto se na nejlepší místo v podsvětí nedostane. Samotný Hádés se k věci ve hře také vyjádří. Podle něj se do Élysia dostávají pouze skvělí, ne dobří lidé. Zároveň dodává, že skvělí vládci a vrahové jsou často jedni a titíž. Élysionem protéká řeka zapomnění Léthé. Zde hráč může najít Patrokla, který přemítá, jestli se má z řeky napít a nabídne Zagreovi pomocné předměty. V dalších průchodech spolu s Achillem povedou dialog, ze kterého hráč zjistí, co se mezi nimi stalo – Patroklos nebyl původně poslán do Élysionu, ale dostal se sem později díky smlouvě, kterou uzavřel Achilles po smrti s Hádem. V ní stálo, že Achilles bude navždy sloužit Hádovi a nebude moci opustit jeho dům a Patroklos bude odsouzen žít v Élysionu. Zagreus ve hře najde způsob, jak smlouvu změnit, aby Achilles mohl navštívit Élysion. Pokud se zde hráči podaří rozbít sloup nebo aktivovat bombu, ty se v Élysionu po určité době samy opraví, což vytváří pocit rajske regenerace. Poslední místnost Élysionu je stylizována do podoby arény, ve které se Zagreus musí utkat s minotaurem a Théseem. Publikum je složeno ze stínů mrtvých, které až na jeden fandí zmíněným *bossům*. Pouze jediný stín drží prapor s obrazem Zagreova obličej. Pokud se po výhře k tomuto stínu hráčova postava přiblíží, Zagreus stínu poděkuje. Tyto malé detaily jsou do hry přidány, aby podpořily neustálé prozkoumávání světa. Aréna je kruhová a připomíná římské Koloseum, což je jeden z motivů, který si většina lidí vybaví, když se řekne antika.

⁵¹ *Troya* (Wolfgang Petersen, 2004).



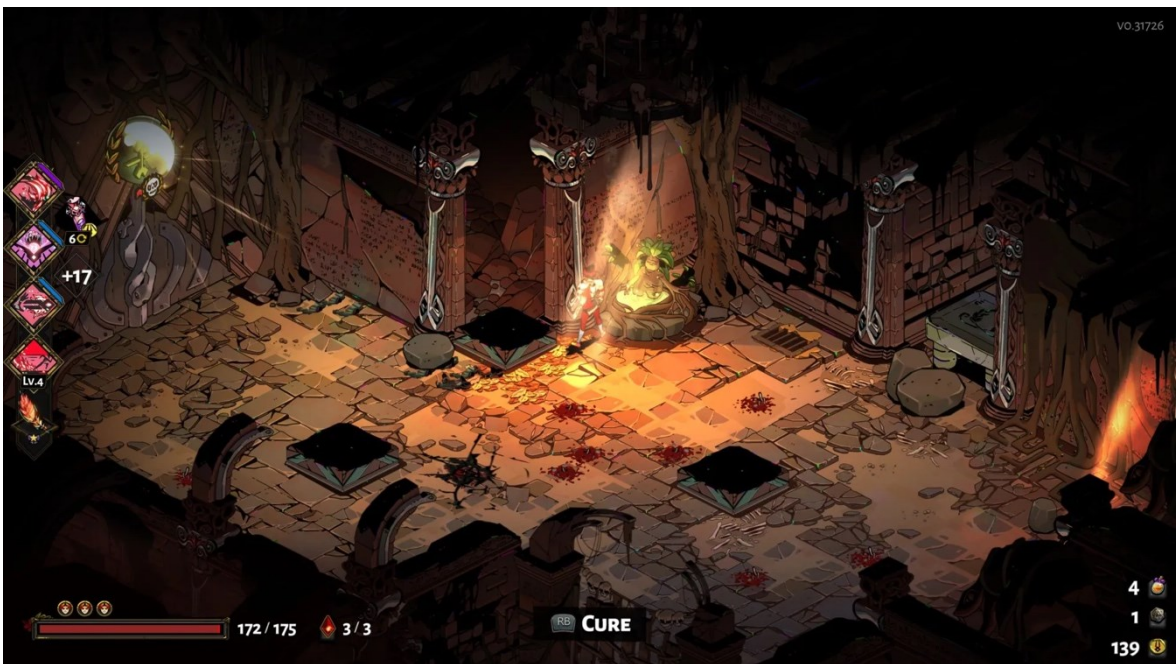
Élysion

2.4.5 Chrám Styx (*Temple of Styx*)

Svatyně bohyně Styx je vystavěna jinak než předchozí lokace. Po vstupu je hráč hned přivítán Charónem, který si u vstupu do podsvětí rozložil obchod, kde nabízí 6 různých předmětů s vyšší vzácností a vysokou cenou. Východ z podsvětí hlídá Kerberos, který se jinak nachází v Hádově domě a plní roli domácího mazlíčka, jelikož je několikrát zmíněno, že už je starší. Aby mohl Zagreus projít přes Kerbera, musí najít satyrův váček (*Satyr sack*). Ten leží na konci jednoho z pěti tunelů, které se nacházejí naproti Charónovu obchodu. Hráč si může vybrat z pěti vchodů, kde dva z nich jsou označeny symbolem značícím přítomnost menšího *bosse*. Ty pak můžou, ale nemusí obsahovat zmíněný váček. Herní design zde odkazuje na koncept labyrintu, který je oblíbeným motivem z antické mytologie. Obsah váčku není nikdy úplně odhalen, ale Zagreus několikrát poznamená nelibý odér a pískavé zvuky linoucí se z něj, proto se hráči domnívají, že jde o hlodavce, které se ve hře objevují pod názvem *crawlers*. Poté, co Zagreus předhodí váček Kerberovi, je brána svatyně otevřena a hrdina vystoupí na povrch.



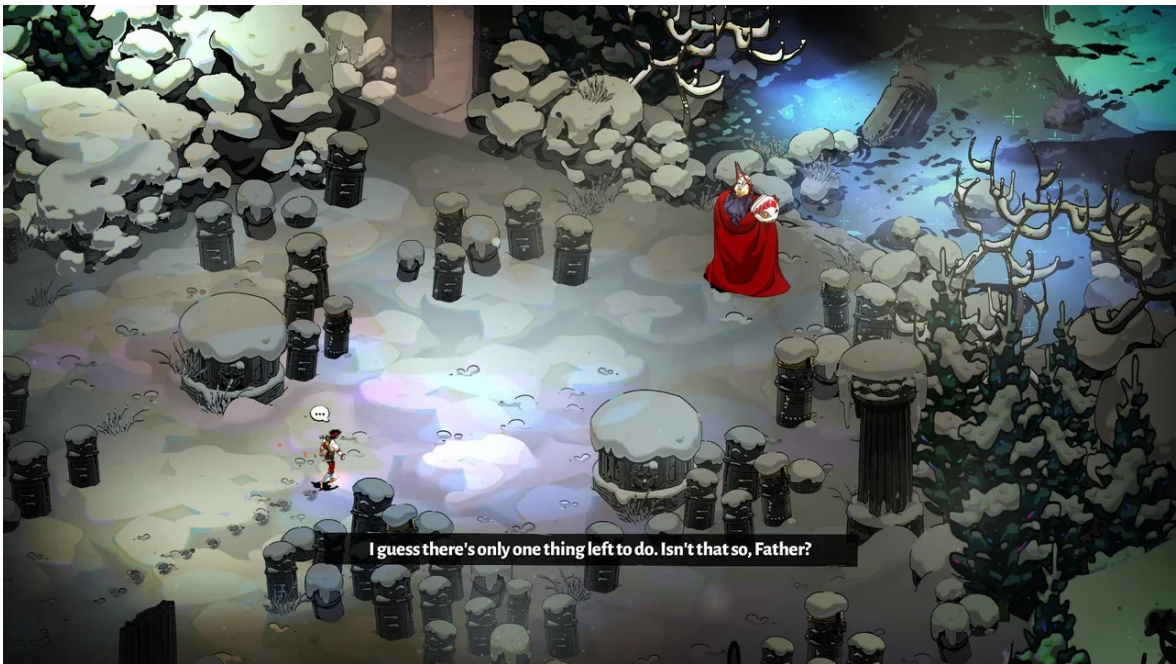
Chrám Styx



Chrám Styx – tunely

2.4.6 Řecko

Zagreus se po opuštění chrámu Styx objeví v zasněžených řeckých horách mezi ruinami antické stavby. Zde bezprostředně následuje souboj s Hádem. Nachází se tu pouze zbytky sloupů, které se po úderu rozbijí a za dva širší se může hráč během boje schovat. Také jsou zde vidět části řeky Styx. Pokud hrdina otce porazí, může se vydat dál horami, až dorazí na místa, kde sníh roztál, kde už vládne léto a všechno kvete. Řecko jako lokace není členěna jako předešlé soubojové místnosti, ale jedná se o přátelské prostředí, jehož funkcí je posunout narativ hry. K tomu slouží také výklad vypravěče i obdivné postřehy samotného hlavního hrdiny, který poprvé vidí slunce. Reprezentace Řecka jako zasněžené krajiny je v populární kultuře neobvyklá. Absolutní většina moderních adaptací antických příběhů a mýtů se odehrává v kulisách prosluněného středomoří. Zimní prostředí zde odráží původní mýtus o Persefoně, kdy její matka, bohyně Deméter, pokryla Řecko sněhem, když její dcera musela odejít z Olympu. Závěje však mají také význam z hlediska herních mechanik – protože se může Hádes zneviditelnit, tak jediným náznakem, kde se během souboje nachází, jsou právě jeho stopy ve sněhu. Sníh z louky nezmizí ani po opakovaných průchodech hrou, když Deméter z Řecka zimu vyžene. Příběhově je to vysvětleno tak, že bohyně chce ponechat ve světě malou připomínku na události, které se staly. Finální částí Řecka je Persefonina zahrada a dům, které jsou plné zeleně a kvetoucích květin, což opět odkazuje na klasický příběh, kde je Persefona zároveň bohyní květeny nazývanou Koré. Mezi původní krajinou a domovem Persefony je vložen krátký moment s černou obrazovkou, který, stejně dialog, implikuje, že tyto části na sebe v herním světě přímo nenavazují a Zagreus musel urazit jistou vzdálenost. Hlavní hrdina se v zahradě setkává se svou biologickou matkou, ale protože pochází z podsvětí, tak ho po dialogu opět pohltí Nyx a on se objeví v Hádomě, opět.



Řecko – souboj s Hádem

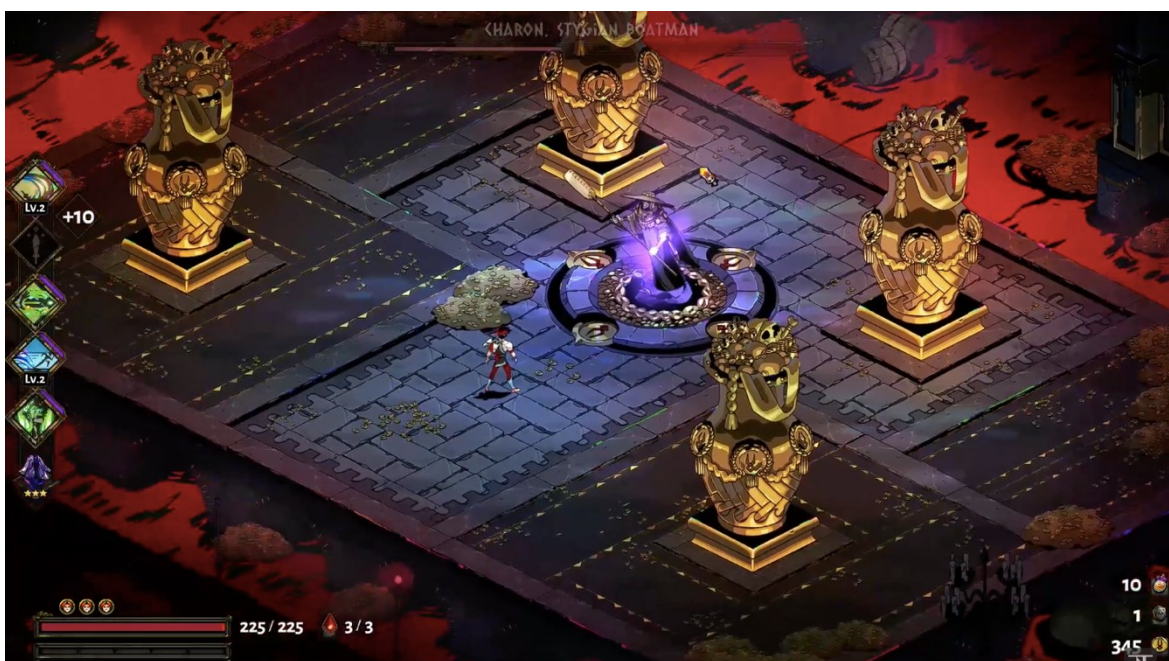


Persefonina zahrada

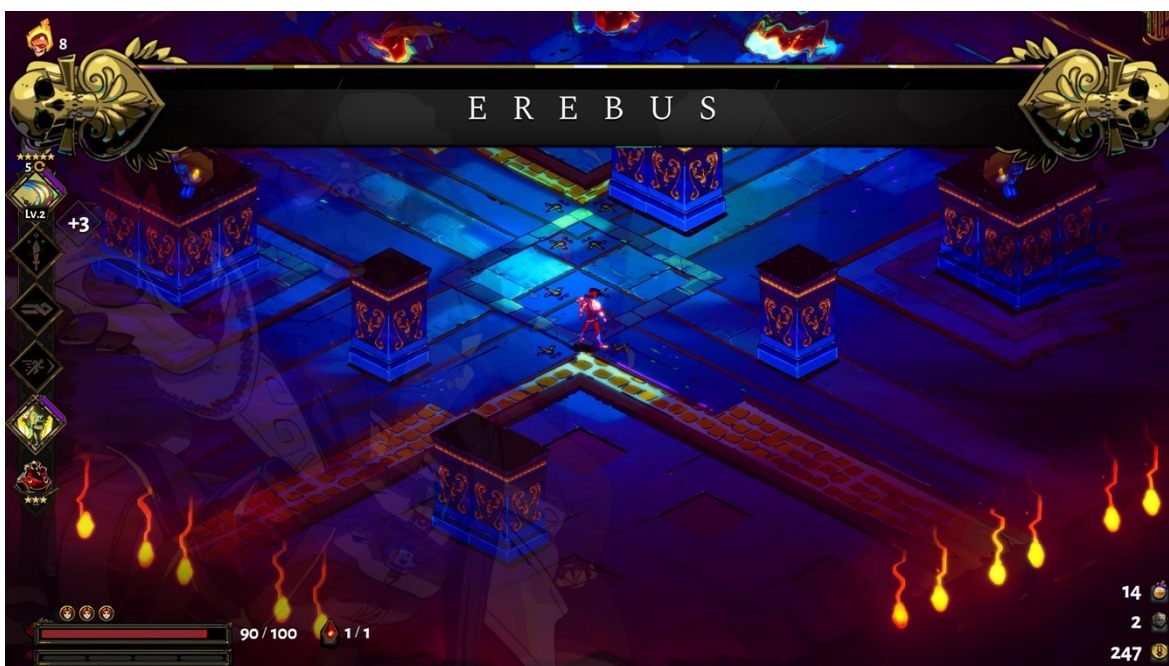
2.4.7 Erebos (*Erebus*)

Název Erebos pochází ze starořeckého termínu pro temnotu. Podle Gravesa znamená „zakrytý“.⁵² Ve hře se jedná o lokaci, která stojí mimo cestu, která vede Zagrea na zemský povrch. Hrdina se sem může dostat pouze dvěma způsoby. Jednak přes pekelnou bránu (*Infernal Gate*), které se objeví v místnostech, které neobsahují *bosse* nebo menšího *bosse*. V každé lokaci se brána může objevit pouze jednou. Aby do ní mohl hráč vstoupit, musí však splnit podmínky v *Pact of Punishment*. Pro vstup do Erebu z Tartaru musí mít hráč *Pact of Punishment* na hodnotě 5, z Asfodelových polí na 10 a z Élysionu na 15. V Erebu je Zagreus podroben výzvě, ve které musí čelit nepřítelům, aniž by ho jediný zasáhl. Pokud se mu to podaří, získá vyšší odměnu, pokud ale neuspěje, čeká ho syrová cibule, která hráči přidá pouze jedno zdraví. Druhý způsob, jak se do Erebu dostat, je krádež Charónova váčku se zlatými oboly. Ten se může náhodně objevit za převozníkem v jeho obchodech. Charón se z důvodu krádeže rozzlobí a přenesse Zagrea i sebe do části Erebu, kde na hrdinu zaútočí. V místnosti se nachází sochy ze zlata, které fungují jako ochrana před útoky, ale postupně se na příkaz Charóna rozpadají na mince. Ten chvíli před koncem souboj ukončí a nechá Zagreovi pytel s penězi spolu s věrnostní kartičkou, která zajišťuje 20 % slevu do obchodu po dobu trvání aktuálního hráčova průchodu podsvětím. Vedle léčivého gyrosu s hranolky je věrnostní kartička druhým předmětem, který je v herním světě s Charónem spojen.

⁵² GRAVES, Robert, *Řecké mýty*, Praha 2004, s. 162.



Erebos, souboj s Charónem

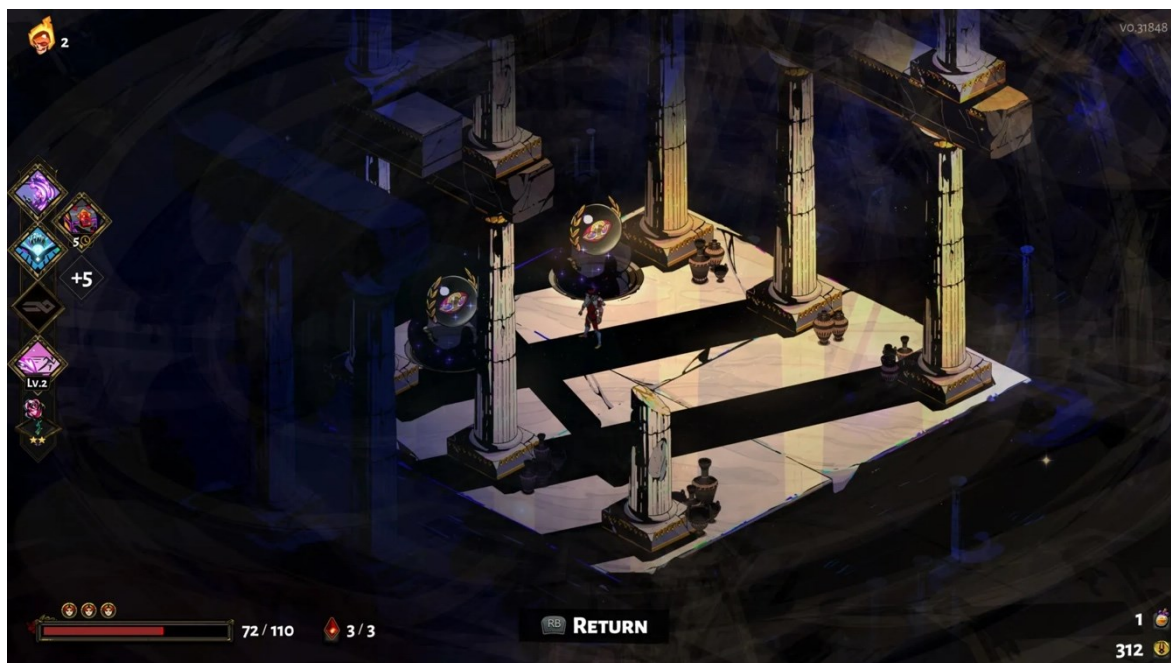


Erebos po vstupu z Pekelné brány

2.4.8 Sídlo Chaosu

Toto místo je druhou lokací, která existuje mimo přímou trasu mezi Hádovým domem a Řeckem. Zagreus se sem může dostat skrz bránu chaosu (*Chaos Gate*), za což zaplatí částí životů. Sídlo Chaosu je místo nacházející se hlouběji než samotný Tartaros. Hrdina se objeví

v ruinách antické budovy se sloupy, která je obklopena nekonečným temným prostorem připomínajícím vesmír. Zde androgynní bůh Chaos nabídne Zagreovi svá požehnání (*boons*).



Sídlo Chaosu

2.5 Příběh

Jak už bylo řečeno, hlavním představitelem hry je princ podsvětí Zagreus. Silou a dokonalou postavou odkazuje na antické hrdiny. Jeho magické schopnosti a rozvětvená rodina se komplikovanými mezilidskými vztahy zase navazuje na bohy a bohyně klasických mýtů.

Události, které se odehrály před počátkem hry, se hráč dozví buď z cutscén, které zobrazují vzpomínky Zagrea, nebo z rozhovoru s postavami, jako jsou Nyx a Persefona. Když se Zagreus dozvěděl, že Nyx není jeho pravou matkou, rozhodl se vyhledat Persefonu a zjistit, proč jej opustila. Podnětem k cestě na zemský povrch byl také spor s otcem, králem podsvětí bohem Hádem. Tento rozpor je ve hře vykreslen jako generační spor mezi současnými rodiči z generace *Baby boomers* a jejich dětmi – Hádés zatíží svého syna pracovními povinnostmi, když po něj vyžaduje pomoc s evidencí mrtvých duší, ten je ale považuje za přílišnou zátěž. I během pokusů o průchod podsvětím se Hádés synovi vysmívá a tvrdí, že utéci není možné.

Z globálního hlediska se v herním světě také odehrálo několik událostí z řeckých mýtů a historie, jako jsou stvoření světa, Achillovy hrdinské činy nebo Trojská válka. Na tyto narativy je pouze odkazováno a podle všeho se staly více tak, jak je vypráví tradiční líčení řeckých příběhů. Hra v jednom z mýtů přímo odehrává, jde o únos Persefony. Ten se zde odehrává odlišně, než jak je znám z klasického vyprávění, resp. je rozšířen o nový příběh Zagrea, který se také nepodobá žádné z jeho historických verzí. Protože Persefona nebyla na Olympu spokojená, tak ji Zeus, bez vědomí ostatních bohů a proti její vůli, dal Hádrovi jako omluvu za vládu nad nehostinným podsvětím. Persefona nebyla v podsvětí nikdy šťastná, ale po nějaké době se do Háda zamilovala a měli spolu syna, který se ale narodil mrtvý. Persefona pak ze žalu odešla na povrch a ukryla se zrakům podsvětí i Olympu. Nyx se mezitím podařilo neznámým způsobem, který souvisel s jejími dcerami, sudičkami (*Fates*), přivést Zagrea k životu. Ten ale, ač je napůl člověkem, nemůže opravdu zemřít, protože neměl původně vůbec žít. Ze stejného důvodu je také pevně svázán s podsvětím, takže po určité době strávené na povrchu opět umírá, jeho tělo se rozplyne v řece Styx a je odnesen zpátky do Hádrova domu.

Narativ hry začíná Zagreovým útekem, ve kterém mu pomáhá Nyx především tím, že domluvila pomoc olympských bohů. Ti do této chvíle netušili, že Zagreus existuje a ani poté neví, proč se chce probíjet z podsvětí. Jsou vedeni přesvědčením, že se mládenec snaží dostat se na Olymp. Bohové, kteří pomáhají Zagreovi v jeho cestě jsou: Athéna, Áres, Zeus, Poseidón, Artemis, Dionýsos a Déméter. Různí bohové mají k pomoci různé motivace – například Áres rád sleduje souboje. Pokud se probije až na zemský povrch a porazí svého otce, dostane se do Řecka, které je právě zahaleno dlouhou zimou až na zahradu Persefony. Tam Zagreus svou pravou matku přesvědčí, že je jejím synem. Persefona mu vysvětlí, proč ji Zeus poslal k Hádrovi a důvod jejího odchodu do Řecka. Kvůli starému proroctví nemůže mít Hádes dědice, proto se Zagreus narodil mrtvý. Persefona byla tak šokovaná, že utekla dříve, než se ukázala, že její syn žije, resp. že ho oživila Nyx. Až po několika průchodech podsvětím a návštěvách zemského povrchu se Zagreovi podaří přemluvit matku, aby se nebála odplaty bohů a aby se ním vrátila do Hádrova domu a pokusila se vyřešit rodinnou situaci. Persefona se vrátí, donutí otce se Zagreovi omluvit a opět usedne po jeho boku jako vládkyně podsvětí. Zagreus je otcem povzbuzen, aby dále procházel souboji a kontroloval,

zda je říše mrtvých dobře zabezpečena. Proto i když je tento bod oficiálním koncem hlavního herního narativu, konec hry samotné záleží jen na hráči.

Po finále příběhu následuje ještě krátký epilog, ve kterém Persefona přijde na způsob, jak si udobřit olympské bohy. Pozve je všechny na hostinu do podsvětí, kde oznámí, že se před nějakou dobou ona a Hádés do sebe zamilovali a měli spolu syna, který se ale přes přání svého otce chtěl setkat se svými olympskými příbuznými. Persefona dále vysvětluje bohům, že právě Zagreova touha poznat osobně celou rodinu přesvědčila jeho rodiče, aby se přiznali se svým tajným vztahem. Protože je Persefoně jasné, že její matka Déméter ji bude chtít zpět na Olympu, vymyslí si příběh o tom, jak z důvodu sněžení magického granátového jablka může opustit podsvětí jen na pár měsíců ročně. Hostina se povede a rodinné vztahy se urovnají, ač z reakcí postav je zřejmé, že bohové Persefonině verzi příběhu příliš nevěří. Persefona se od té doby vždy náhodně objevuje v Hádově domu a poté znovu na několik průchodů mizí.

Hlavní dějová linka hry *Hades* je z velké části lineární, a tak hráč nemá možnost ovlivnit, jak skončí, pouze jakým způsobem se odehraje. Zároveň si hráč nemůže vybírat, co Zagreus ostatním postavám řekne. Může si však zvolit, které akce během hry provede, a které ne. Například pokud hráč nepromluví se všemi postavami, ovlivní to dialogy obecně, ale nezmění závěr celého příběhu. Právě rozmluvy s nehráčskými postavami dynamicky posunují narativ. Možnosti, s kým se bavit, se mění s každou další Zagreovou smrtí. Jediný narativní aspekt, který má hráč možnost přímo ovlivnit, jsou romantické vztahy. Zde může přijmout, nebo odmítnout možné partnerky a partnery.

2.6 Herní komunity

Stejně jako u většiny populárních filmů a her, také kolem titulu *Hades* se vytvořila komunita oddaných fanoušků. Důležitou skupinou jsou *speedrunneri*, tedy hráči, kteří se snaží hrou projít v co jak nejkratším čase. Žánr *rogue-like* her tento typ hraní tradičně přitahuje a samotná firma *Supergiant Games* uvedené soutěže podporuje.⁵³ Nejznámější z nich je příznačně pojmenovaná *Hermes Cup*.⁵⁴ Soutěžení o nejlepší čas se však zpravidla

⁵³ <https://www.facebook.com/supergiantgames/photos/a.352307857559/10158824708387560/> (28. 6. 2024).

⁵⁴ <https://www.twitch.tv/videos/982326029> (28. 6. 2024).

neodehrává naživo. Hráči pouze posílají na stránku pořadatelů záznam svého pokusu a své skóre.

Už od předběžného přístupu je *Hades* také oblíbeným předmětem *streamerů*, tedy hráčů, kteří vysílají živý přenos svého hraní, a *let's playerů*, kteří upravená videa z hraní sdílejí. *Streamy* se odehrávají většinou na platformě Twitch, *let's playe* pak na platformě Youtube.

Hra inspiruje fanoušky také k různým druhům umělecké tvorby. Nejčastěji jde o takzvané *fanarty* neboli obrazy herních postav vytvořené fanoušky, které mohou nabývat velmi rozmanitých podob od velmi detailní a realistické malby po jednoduchý komiks poukazující na komické aspekty. Někdy si fanoušci sami vytváří postavy zasazené do světa hry, či jiné postavy z řecké mytologie ve vizuálním stylu titulu.

Další komunita, kterou hra aktivizovala, jsou fanoušci zabývající se *cosplayem*. Název aktivity vznikl ze slov *costume* a *play* a popisuje koníček, kdy se lidé převlékají a chovají jako herní postavy. Fanoušci si většinou vyrábějí kostýmy sami.

Menší ale zajímavou skupinou jsou nadšenci, kteří sepisují příběhy odehrávající se v herním světě, nebo ve kterých vystupují postavy ze hry. Tyto fanouškovské fikce, zkráceně fanfikce (z anglického *fan fiction*), jsou velmi populární hlavně u ženského publika.

Konečně úspěch hry *Hades* probudil u mnoha hráčů a hráček také zájem o řecké mýty a antickou historii. Tento trend lze sledovat například na velkém počtu videí na serveru Youtube, které buď vysvětlují veškeré mytologické inspirace stojící za hrou, nebo se soustředí na mýtus o Hádovi a Persefoně.⁵⁵

⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Ac5ksZTvZN8> (28. 6. 2024).

3 Formální analýza

3.1 Možnosti herního světa

Až na výjimky je každý kout herního světa obydlen nehráčskými postavami. Většina nemá jméno a nelze s nimi komunikovat. Jedná se převážně o stíny zemřelých, které do podsvětí nově přicházejí, plní činnosti uložené Hádem, nebo jsou umístěny na konkrétní lokace podle schématu pocházejícího z antické inspirace. Tartaros je určen pro ty, kdo si odpykávají svůj trest, Asfodelová pole jsou pro ty, kteří v životě nevykonali nic výjimečného a Élysion naopak pro hrdiny. Ve hře *Hades* jsou navíc Asfodelová pole zalita věčně planoucí řekou Flegetón, takže většina duší musela být přestěhována na okrajové části lokace. Zbytek se vyskytuje na ostrůvcích obklopených lávou, které spojují vory. Tento tvůrčí krok má lokaci pravděpodobně připodobnit křesťanskému peklu, jak je tomu ve více aspektech hry. Několik bezejmenných stínů zemřelých je zaměstnáno v Hádomě domě, kde vykonávají běžná povolání jako kuchař, obchodník a opravář, nebo vyřizují administrativu v kanceláři.

Většina stínů pod vedením Háda funguje jako zabezpečení podsvětí a brání komukoliv v útěku. Ty jsou nejčastějšími protivníky Zagrea v místnostech, kde se odehrává souboj (*encounter*). Tyto bytosti jsou označeny pouze druhovým jménem.

Poslední skupinou jsou zemřelí, kteří mají jméno, komunikace s nimi je možná, a dokonce rozvíjí hlavní i vedlejší dějové linky hry. Sisyfa lze logicky potkat v Tartaru. Euridika, původně Orfeova manželka, vaří a zpívá na Asfodelových polích. Théseus s minotaurem (Astarion) přebývají v aréně, kde baví obyvatele Élysionu a také se tam jako protivníci postaví Zagreovi. V Élysionu se také nachází stín jménem Patroklos, přítel a na základě některých verzí antických mýtů také milenec Achilla. Ten, odloučen od svého druha, rozjímá, jestli se má napít z řeky Léthe a na všechno zapomenout. Achilles stojí na stráží v levé části Hádomu. Dříve pracoval jako učitel boje Zagrea. Orfeus zde působí jako dvorní hudebník. U samotného východu z domu žije Skelly, jehož posláním je fungovat jako trénovací figurína pro Zagrea. V Hádomě domě jsou také zaměstnaní bohové a polobožské bytosti. Vládcem je samozřejmě Hádés sám, kterého lze většinou najít u pracovního stolu, jak vyřizuje agendu nově přichozích zemřelých. Hypnos, bůh spánku, zapisuje přichozí duše. Dusa, což je odseknutá hlava Medúzy, pracuje jako pokojská. Samotnému domu vládne Nyx, manželka Háda. Ta zároveň pomáhá Zagreovi v cestě za jeho pravou matkou. Pokud

se Persefona vrátí do podsvětí, tak přemýšlí, jak vyřešit rodinou situaci, po epilogu tráví střídavě čas v podsvětí a na Olympu. Vedle Háda leží Kerberos, který většinou odpočívá, jindy střeží vchod do podsvětí. V Hádově domě se mohou objevit i postavy, které zde přímo nepracují. Mezi ty patří Thanatos, bůh smrti, který nosí duše do podsvětí a občas pomáhá Zagreovi v útěku a může se stát také jeho milencem. Další jsou erínye (*Furies*), sestry Megaira a Allektó, které společně se svou třetí sestrou Tísifoné trestají hříšníky v Tartaru a také figurují jako poslední překážka před opuštěním této lokace. Poté, co jsou poraženy, se mohou Megaira a Allektó objevit v salóнку domu. Megaira je další možnou milenkou Zagrea, se kterým má v tomto směru již jistou historii. Další bytostí podsvětí je Charón, který vozí duše přes řeku Styx a funguje jako obchodník, který Zagreovi prodává vše potřebné. Očividně má vlastní důvody, proč Zagreovi pomáhá, ale ty nikdy nevyjdou jasně najevo. Chaos, nejstarší z bohů, pouze pozoruje události, a kromě občasné výzvy, kterou dá Zagreovi do dění světa nezasahuje. Z Olympu do příběhu hry zasahují bohové, kteří se kromě toho, že pomáhají Zagreovi v útěku, zabývají typickými činnostmi, které jsou známé z klasického podání řeckých mýtů – politikari mezi sebou, milují se i nenávidí se apod.

Hra Hades je postavená především na soubojích při útěku Zagrea z podsvětí, proto také nehráčské postavy slouží k tomu, aby obdarovávali hrdinu různými vylepšeními použitelnými v zápasech s oponenty – jedná se o bojová požehnání (*boons*), které trvají jen do Zagreova úmrtí, a o plyšáky (*companions*) a upomínky (*keepsakes*), které jsou trvalé. Vliv těchto dárků na mechaniky hry je popsán dále. Zde jsou zmíněny, protože jejich získávání i podoba je součástí světa a příběhu hry. Hráč je totiž získává tím, že s nehráčskými postavami udržuje konverzaci nebo darováním nektaru a ambrosie dobré vztahy.

Činnosti, které hráčské postavě umožňuje herní svět, jsou mnohem rozmanitější než u nehráčských postav. Hlavní je ale také zde boj a aktivity s ním spojené – útoky, kryty, léčení, trénink, zdokonalování samotného hrdiny, přijímání požehnání (*boons*), odemykání nových zbraní atd. Jinou činností je shromažďování, utrácení a směna surovin a měny – zlatých obolů, drahokamů, temnoty, nektaru, ambrosie apod. Platby neprobíhají jen za bonusy mající vliv na souboje, ale mohou se týkat čistě estetických vylepšení Zagreových komnat. Třetím okruhem aktivit jsou interakce s nehráčskými postavami, se kterými lze hovořit, ale také jim darovat již zmíněné suroviny a tím vylepšovat Zagreovu reputaci. Nakonec může hlavní

hrdina provádět akce spojené s aktuální lokací – rybařit, cvičit hru na lyru, poslouchat rozhovory stínů nebo hladit psa Kerbera. Tyto činnosti se můžou zdát okrajové, ale zásadně prohlubují hráčovu imerzi. Speciální akcí je poslech vypravěče, jehož výklad je také spojen s konkrétním místem.

Kromě úspěšných průchodů podsvětím ovlivňuje hráčská postava dění ve světě interakcí s nehráčskými postavami. Například může spojit Eurydiku s Orfeem, změnit hudebníkovu smlouvu s Hádem a tak umožnit návštěvy obou milenců v Asfodelu. Podobně lze umožnit Achillovi občas přijít za jeho milencem Patroklem do Élysiou. Pokud hráč zaplatí opravu znaku v Hádomě kanceláři, umožní Nyx cestovat za Chaosem.

3.2 Vztah fiktivního světa a reálných pravidel

Typ fiktivního světa a jeho žánr – zde klasické mýty antického Řecka – v mnoha hrách vyvíjejí tlak a spoluutvářejí herní mechaniky, design úrovní i příběh a zároveň ovlivňují chování hráče. Antická mytologická inspirace ovlivňuje práci vývojářů a chování hráčů také ve hře Hades. Janet Murray tento proces v případě hráče nazývá *scripting the interactor*.⁵⁶ Interaktivní a performativní médium hry přebírá zákonitosti, které známe ze starších formátů jako je literatura nebo film – tento remediační proces nazývá Matthew Weise *procedural adaptation*.⁵⁷

Jelikož *Hades* je v podstatě převyprávěním klasického mýtu, celý příběh hry i jednotlivé průchody kopírují strukturu monomýtu od Josepha Campbella, který je typický pro antickou mytologii.⁵⁸ Ten se sestává ze tří fází: odchodu z počátečního bodu, série zkoušek nebo zasvěcení, a končí návratem do civilizace s, nebo bez odměny či znalostí.⁵⁹ Této struktuře nahrává i žánr *rogue-like*. Navíc je celá hra stylizována jako řecké drama. Objevují se témata jako nevyhnutelnost osudu, takže Zagreus se kromě Persefony zahrady nikdy nedostane dál do pozemského Řecka a není sto zásadně ovlivnit závěr hlavní dějové linky. Též se tu objevují funkční prvky jako je vypravěč, aktivní činitel v ději, na kterého

⁵⁶ MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997, s. 79.

⁵⁷ WEISE, Matthew, *The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil and Dead Rising*, in: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron, Macfarland 2009, s. 238–266.

⁵⁸ CAMPBELL, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*, Praha 2000.

⁵⁹ <https://honeybadgerbrigade.com/2016/06/22/video-games-as-mythology/> (28. 6. 2024).

postavy reagují a tak plní funkci chóru známého z klasického řeckého divadla. Motivy přízně a nepřízně bohů, známé z mýtů, se aktivně projevují na schopnostech v boji.

3.3 Pravidla

Pravidla dělíme na diegetická a extradiegetická podle pojmů převzatých z filmových studií. Diegetická pravidla označují funkční prvky, které jsou součástí hraní samotného, odehrávají v herním světě v souladu s konáním hlavní postavy. Extradiegetické jsou naopak pravidla, která vnímá pouze hráč, například menu nastavení nebo rozhraní.⁶⁰ Většina pravidel ve hře *Hades* patří do kategorie diegetických. Jedno z nejdůležitějších je neustálé umírání, které posouvá hráče kupředu. Také hodnota přátelství s postavami je jedním z důležitých ukazatelů. Dokonce i vylepšování statistik hlavního hrdiny, které se obvykle děje ve hrách pomocí extradiegetického rozhraní, probíhá ve hře *Hades* pomocí zrcadla noci (*Mirror of the Night*), které si Zagreus musí pořídit do svého pokoje. Méně důležité jsou například výzvy v Osudném seznamu menších proroctví (*Fated List of Minor Prophecies*), což je kniha také existující ve světě hry. Výzvy může hlavní hrdina plnit a dostat za ně odměny a speciální dialog s postavou, která výzvu zadala.



Mirror of the Night a na stolku *Fated List of Minor Prophecies* v podobě antického svitku

⁶⁰ FERNANDÉZ-VARA, Clara, *Introduction to game analysis, second edition*, New York – London 2019, s. 140–141.

Na hranici obou skupin pravidel leží také *Pact of Punishment*. Toto zvýšení obtížnosti sice probíhá pomocí mimoherního menu, ale nehráčské postavy na nastavení slovně reagují. Vývojáři tak stále hráče překvapují a stírají hranice mezi herním světem a hráčským nastavením.

Extradiegetické jsou hlavní menu po otevření hry, nastavení a uložení pokusů. Další extradiegetická pravidla jsou zapnutí *God mode*, nebo *Hell mode*.

Boons, neboli božská požehnání, jsou jedním z hlavních aspektů hry, který zajišťuje unikátnost jednotlivých průchodů. Jde o diegetické prvky, na které reagují prakticky všechny cizí postavy. Zagreus na ně může narazit na cestě podsvětím. *Boon* je hráči darován poté, co dokončí souboj v místnosti, nebo ho hráč koupí od Charóna. *Boon* lze získat od jednoho z deseti bohů Olympu, od Chaosu, nebo od Bouldyho. V jediném průchodu může hráč potkat až čtyři různé bohy a Herma, který se díky schopnosti cestovat řídí vlastními pravidly. Toto číslo se může zvýšit, pokud hráč použije *keepsakes*, neboli upomínky, které Zagreovi darují bohové nebo jiné bytosti. Vybavení upomínkou od konkrétního boha zajišťuje, že první *boon*, který je Zagreovi při daném průchodu nabídnut, bude právě od stejného boha. Pouze Chaos a Hermés mohou nabízet požehnání mimo tento princip. Hráč si může vybrat mezi třemi *boons*, přitom každý bůh má čtrnáct až patnáct různých druhů. *Boons* mění zásadně hratelnost průchodů, jednotlivé kombinace mohou vést až k extrémně různému stylu hraní. Jeden z hráčů dokonce přišel na takovou kombinaci *boons*, kdy stačí pouze stát na místě, aby Zagreus porazil Háda – protivník tu byl poškozen za každý zásah hrdiny, a to v takové míře, že zemřel dříve.⁶¹ Nahodilost nabízených požehnání však většinou drží hratelnost v rovnováze. *Boons* navíc Zagreus ztratí, pokud zemře, a tak při každém průchodu musí získávat a vylepšovat znova. Jednotlivá vylepšení svým působením a vizuálním stylem odpovídají bohům, kteří je nabízejí. Protože *boons* představují hlavní typ komunikace se Zagreem, tak pokud hráč použije upomínku od konkrétního boha a zajistí si tím od něj i sérii *boons*, vylepšuje tak i vztah s daným bohem.

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=1pkCSaleD5Y> (29. 6. 2024).

Upomínky (*Keepsakes*) jsou předměty, které nehrácké postavy věnují Zagreovi, když se mu s nimi podaří sblížit. Ve hře existuje celkem 25 *keepsakes* a hráč si na začátku svého průchodu může vybrat jednu, kterou ale může po dokončení lokace vyměnit. Upomínky se vždy nějak vztahují k postavě, která předmět Zagreovi věnovala, jak už vzhledem, tak schopností, kterou hráči dává. *Keepsakes* mají tři hodnoty a jejich kvalita se zvyšuje používáním.

Dalším prvkem jsou *companions*, což jsou vzácné předměty v podobě plyšových zvířátek, které hlavní hrdina nadšeně komentuje. *Companions* mohou být získáni od různých obyvatel podsvětí. Podmínkou je většinou dostatečná úroveň přátelství a také splněná dějová linka, která se vztahuje k jednotlivým postavám. Zároveň se jedná o předměty, které vyjadřují pouto mezi postavami a hlavním hrdinou. *Companions* umožňují přivolat na pomoc postavu, která plyšáka darovala. To lze udělat pouze jednou za souboj a jednou až pětkrát za celý průchod. Na vylepšení *companionů* hráč potřebuje ambrózii. Někteří se nedají použít zase jen v konkrétních soubojích, což je ovlivněno vztahem postavy k nepříteli, proti kterému Zagreus momentálně bojuje.

3.3.1 Athéna (*Athena*)

Požehnání bohyně Athény je úplně první, které hráč dostane.⁶² Nyx vás upozorní, že Athéna je první, kterou kontaktovala, aby vám pomohla ve vašem útěku. Vylepšení, která Athéna nabízí, jsou často spojena s obranou. I vylepšení, která zvedají sílu útoku, mají možnost odrážet a vracet střely, které jsou proti hrdinovi vypáleny.⁶³ To spojuje Athénu s obranou, ačkoliv v dialogu se o tom nezmiňuje.⁶⁴ Jako *keepsakes* věnuje přívěšek sovy, která je dodnes spojována s moudrostí a inteligencí. S Athénou má tento znak jasnou spojitost i dnes. Jedním z příkladů je pořekadlo: „Nosit sovy do Athén.“ To znamená vykonávat zbytečnou práci.

⁶² <https://www.youtube.com/watch?v=VKepf4jyn4o> (29. 6. 2024).

⁶³ <https://hades.fandom.com/wiki/Athena> (29. 6. 2024).

⁶⁴ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a hrdinové antických bájí*, Praha 1996, s. 72–74.

3.3.2 Zeus

Zeus se poprvé objeví až ve hráčově druhém průchodu hrou.⁶⁵ Diova vylepšení se vztahují hlavně k jeho charakteristice jako boha blesku. Většina *boonů*, které nabízí, vyvolá po zásahu nepřítele výboj, který zasáhne i další oponenty v okolí. Tato vylepšení jsou zaměřená na boj s větším množstvím nepřátel. Upomínka od Dia je pečetní prsten s bleskem.

3.3.3 Arés (*Ares*)

Vylepšení od Ára se zaměřují na přímé zraňování nepřítele. Jeho typy *boonů* se týkají dvou schopností: *Doom*, který po jistou dobu zraňuje nepřítele a *Blade Rift*, který vytvoří kruh poškozující oponenty. Arés jak v dialogu, tak ve svých schopnostech vystupuje jako krvežíznivý bůh, ale nepůsobí jako sadista. Spíše si užívá pohled na násilí, které se odehrává v podsvětí. Arés věnuje Zagreovi jako upomínku ampulku s krví.

3.3.4 Artemis

Vylepšení od bohyně lovu Artemis se týká kritických zásahů. Artemis zvyšuje šanci objevení se těchto zásahů. Některé její vylepšení také vyčarují šípy, které vždy zasáhnou nepřítele. Ačkoliv Artemis vystupuje jako tichá postava, její vylepšení jsou jedny z nejagresivnějších a často vedou hráče ke kontaktnímu stylu hraní. Artemis věnuje jako *keepsake* nezničitelný hrot šípu.

3.3.5 Dionýsos (*Dionysus*)

Dionýsova typická vylepšení často navazují na schopnost *Hangover*, neboli kocovina. Ta na chvíli drží nepřítele a zraňuje ho. Mimo útočných schopností nabízí také vylepšení, která léčí, nebo zvyšují celkové životy postavy. Dionýsova *Hangover* se může zdát velmi podobná schopnosti Ára, ale na rozdíl od něj nedávají poškození tak rychle, což od hráče vyžaduje zůstat v boji déle, pokud chce schopnost plně využít. Tento bůh také daruje schopnosti, které přímo prospívají Zagreovi. Dionýsos se chová velmi přátelsky a jeho jediným osobním zájmem je pozorovat dění v podsvětí při pití vína. Dionýsovou upomínkou je přetékající číše.

⁶⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=VKepf4jyn4o> (29. 6. 2024).

3.3.6 Afrodité (*Aphrodite*)

Afrodité se může objevit až během druhého pokusu o průchod podsvětím. Dva hlavní efekty, které její *boons* poskytují jsou *Weak* a *Charm*. Nepřátelé, kteří jsou ovlivněni *Weak*, dávají nižší poškození. Pokud je nepřítel ovlivněn efektem *Charm*, po nějakou dobu útočí na ostatní nepřátele. Jedná se o narážku na pozici Afrodité jako bohyně lásky. Zagreus je několika postavami varován, ať bere Afrodítu vážně, protože je velmi mocná a dokáže napáchat velké škody. Jde opět na roli této bohyně v řeckých mýtech. Afrodité věnuje hráči jako *keepsake* věčnou růži.

3.3.7 Poseidon

Boons od Poseidona se často soustředí na odstrčení nepřátel od Zagrea poté, co hrdina zasadí zásah. Některé také nabízí různé druhy měn. *Boons* jsou navíc pojmenovány oceánskou terminologií a vizuálně pracují s vodou. Poseidonova povaha je velmi uvolněná a Zagrea v útěku povzbuzuje. Poseidon věnuje Zagreovi jako upomínku lasturu.

3.3.8 Démétér (*Demeter*)

Démétér smutní za ztrátu své dcery Persefony, a tak uvrhne celé Řecko do věčné zimy. Také její postoj k Zagreovi je celkem chladný a nevlídný. To se trochu změní po epilogu, kdy zjistí, že je Zagreus její vnuk. Její *boons* jsou zaměřeny na zpomalování nepřátel a *keepsake* je zamrzlý roh hojnosti.

3.3.9 Duo boon

Takzvané *duo boon* jsou spojením *boonů* od dvou různých bohů, což dává možnost vyslechnout si interakci mezi těmito bohy. Jediní, jejichž kombinaci nelze získat, jsou Hermés a Chaos. Hermés, jak už bylo zmíněno, tají před ostatními Olympany pomoc, kterou Zagreovi nabízí. Chaos se zase nestýká s bohy z Olympu a jeho *boons* jsou specifické ve způsobu získání (viz výše).

3.3.10 Hermés (*Hermes*)

Hermova vylepšení se liší od ostatních tím, že se přímo netýkají poškození, které postava udílí, ale zaměřují se hlavně na mobilitu, ať už rychlost pohybu či útoku. Jeden z *boonů* dává malé množství mincí pokaždé, když hráč vstoupí do nové místnosti. Jde o odkaz

na Herma jako boha obchodníků.⁶⁶ Jelikož možnost potkat Herma je garantovaná při každém průchodu, jeho upomínkou je plápolavé pírkó zvyšující šanci vyhnoutí se zásahu. Také pokud se podaří hráči splnit místnost v časovém limitu, zvýší se mu rychlost.

3.3.11 Chaos

Chaos lze potkat jen po průchodu skrz speciální bránu. Ta se objeví až po šestém průchodu hrou. Pokud tak hráč učiní, ubere jen samotný vstup do brány životy. Chaos přivítá Zagrea se slovy, že jejich setkání bylo dávno předpovězeno. Vylepšení, která nabízí, mají spíše podobu zkoušek. Pokud je hráč splní, nebo přežije dostatečně dlouho za ztížených podmínek, které Chaos zadá, pak teprve dostane slíbené vylepšení. Mechanika výzev doplňuje obraz Chaosu jako zkoušejícího pomocí dialogu. Chaos věnuje Zagreovi jako *keepsake* vesmírné vejce, které neguje poškození udělené při vstupu do brány chaosu. *Boons*, které jsou od Chaosu, jsou vzácnější než od ostatních bohů.

3.3.12 Hádés (*Hades*)

Poté, co se Persefona vrátí do podsvětí a hráč mu věnuje dva nektary, věnuje Hádés Zagreovi upomínku jménem Pečeť smrti. Ta umožňuje hráči napodobit schopnost, kterou na Hádés sám útočí. Zagreus se po dobití schopnosti může stát neviditelným. Tento *keepsake* má také příběhový význam. Jedná se o první pozitivní gesto vůči Zagreovi, které signalizuje zlepšené vztahy mezi otcem a synem.

3.3.13 Persefona (*Persephone*)

Poté, co se Persefona vrátí do podsvětí a je jí možné věnovat lahvičku s nektarem, dá Zagreovi květ granátového jablka. Ten vždy po šesti, pěti a čtyřech místnostech vylepší jeden z náhodných *boonů* od jiných bohů.

3.3.14 Bouldy

Bouldy, balvan od Sisyfa, se v udílení *boonu* liší od ostatních postav. Nejdříve totiž hráč musí provést několik interakcí s ním a se Sisyfem. Až poté bude moci Zagreus podat Bouldymu nektar. *Bouldy* dá hrdinovi *boon* s názvem *Heart of Stone* neboli srdce z kamene.

⁶⁶ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a hrdinové antických bájí*, Praha 1996, s. 178–180.

Existuje sedm verzí tohoto boonu, které nabízí různé bonusy od zvýšení poškození po zvýšení počtu peněžní odměny. Hráč si nemůže vybrat, která z verzí mu bude přiřazena.

3.3.15 Upomínky (*Keepsakes*) od postav mimo hlavní příběh

Starý špičatý obojek od Kerbera zvyšuje celkové množství zdraví. Myrmidonský chránič zápěstí od Achilla způsobuje, že hráč utrpí méně poškození zepředu, ale více zezadu. Je možné, že schopnost odkazuje na způsob, kterým byl Achilles zabit.⁶⁷ Od Nyx dostane Zagreus černý závoj, který zvyšuje poškození ještě nepoškozeným nepřátelům a také poškození, které jim hráč udílí zezadu. To je pravděpodobně reference na anglický termín závoj noci. Také v antických vyobrazeních měla Nyx často závoj přes půlku obličeje. Propíchnutý motýlek od Thanatose zvyšuje celkové poškození, pokud je Zagreus schopen projít soubojovou místnost bez zranění. Od Charóna dostane hrdina kostěné přesýpací hodiny, které způsobí, že všechny předměty, které si hráč koupí z Charónovy studny, vydrží o něco déle. Samotné hodiny mají pravděpodobně symbolizovat ubíhání času, který smrtelník má, než musí převozníka potkat. Pokud se Zagreus spřátelí s jeho bratrem Hypnosem, tak ten věnuje svou podsvětní peněženku, která zaručuje, že Zagreus po úmrtí nepřijde o všechny zlaté oboly. Funkce také spojuje Charóna s Hypnosem. Megaira dá Zagreovi náušnici ve tvaru lebky. Ta způsobí, že hráč udílí větší poškození, pokud hodnota jeho zdraví je na úrovni 35 % nebo méně. Orfeův *keepsake* je vzdálená vzpomínka. Jedná se o zlatou světélkující kuličku v nádobce, která asi nejvíce připomíná průhledný plastový box. Vzpomínka nejspíše odkazuje na dobu, kdy Orfeus myslel na Eurydiku, po neúspěšném pokusu o útěk z podsvětí.⁶⁸ Schopnost způsobuje, že hráč udílí větší poškození vzdáleným nepřátelům. Prachovka z harpiích per je předmět od Dusy a vytváří šanci, že při rozbití váz a uren rozmístěných různě po místnostech vypadne vylepšení. Vzhled i funkce předmětu odkazují na funkci Dusy jako služebné. Skelly věnuje Zagreovi šťastný zub, který funguje jako jeden život navíc. Skelly se po nějaké době prohlásí, že tento zub možná je a možná není jeho. Schopnost odkazuje na fakt, že pokud je Skelly jako cvičný panák v tréninku zabit, znovu oživne. Sisyfos věnuje Zagreovi roztříštěná pouta, která způsobují, že různé typy poškození jsou zvětšené, dokud hráč nevylepší *boons* od bohů. Pouta se jasně pojí

⁶⁷ GRAVES, Robert, *Řecké mýty*, Praha 2004, s. 947.

⁶⁸ Tamtéž, s. 384

s nepříjemnou situací, ve které se bájná postava nachází. Eurydika obdaruje Zagrea vždy zeleným žaludem, který zabraňuje, aby první útoky *bossů* udílely poškození. Ulomená špička kopí je dárek od Patrokla, a díky ní, poté co hráč obdrží poškození, stane se přibližně na sekundu nezranitelným. Tento efekt se obnoví po sedmi sekundách. Zlomená špička kopí má s největší pravděpodobností spojitost s bitvou, ve které Patroklos zemřel.⁶⁹

3.3.16 *Companions*

V podsvětí se nachází šest různých *companions* – plyšáků. Prvním je *Battie* od Megairy. Má podobu malého netopýra, což odkazuje na křídla všech Erýnií (*Furies*), jejichž netopíří křídla jsou zmiňována také v řecké mytologii. Použitím *Battie* hráč k sobě přivolá Meagairu, která zaútočí na několik kruhově vyznačených míst v místnosti. *Battie* nelze použít proti sestrám Erýniím, ať už je Megaira součástí souboje na straně nepřátel, či nikoliv. Dalším *companionem* je Fidi. Jedná se o plyšového hada, kterého Zagreus dostane od Dusy. Pokud jej hráč použije, objeví se Dusa, která začne po nepřátelích vysílat střely, které je zkamení. Toto je typický útok hlav gorgon, které se nacházejí v Asfodelových polích. Zde je vidět, jak blízko si musí Dusa se Zagreem být, aby mu *companiona* darovala. Dusa se totiž snaží od ostatních hlav gorgony co nejvíce distancovat. *Rib* je *companion*, kterého Zagreus dostane od Skellyho a má podobu Skellyho hlavy. Při použití v místnost se objeví Skelly, který láká nepřátelé, aby na něj útočili. Tato schopnost funguje i na *bosse* jako Charón, vlastně zaměstnavatel Skellyho. Proti tomu ale Skelly odmítá nastoupit. Dalším *companionem* je Mort, který má podobu malé myšky. Mort je dárek od Thanatose. Od Nyx se lze dozvědět, že když byl Thanatos ještě malý, nosil Morta všude s sebou, což implikuje, že někdy byla smrt mladá. Mort do souboje přivolá Thanata, který udělí poškození do jednoho kruhového místa označeného na mapě. Jedná se o stejný útok, který používá, když Zagrea vyzve na souboj o to, kdo zničí více nepřátelských stínů. V těchto soubojích ale není možné Morta použít. Shady je *companion* věnovaný Sisyfem, který má podobu nerčitého stínu mrtvého. Při použití spadne ze stropu na místo, které určí hráč, Sisyfos s kamenem. Ten nepřítele na místě zraní a také se na místě dopadu objeví deset dílků temnoty, třicet mincí a čtyři gyrosy s hranolkami, které každý vyléčí deset životů. Shadyho získá hráč až poté, co Sisyfa osvobodí, čímž je vysvětleno, jak se může objevovat v celé hře. Posledním

⁶⁹ Tamtéž, s. 931.

companionem je Antos, kterého hráč může získat od Achilla a Patrokla jako poděkování, že se mohou znovu shledat. Antos vypadá jako plyšový mravenec, pravděpodobně odkaz na lid, kterému Achilles za života velel. Při použití se objeví jak Achilles tak Patroklos a rychle zaútočí na nepřítele ze dvou stran.

3.4 Obsah a design úrovní

Obsah hry můžeme rozdělit na pevně daný (*hard-coded*), který je ve hře vždy stejný, a procedurální, generovaný v momentě, kdy k němu hráč dorazí, ale nikdy zcela náhodně. *Rogue-like* hry, do kterých *Hades* patří, jsou známé procedurálním generováním místností, která ovšem také podléhá jistým pravidlům. V *Hades* se vždy nově vytváří pořadí, v jakém jsou místnosti s *encounters* poskládány, ale samotné prostory jsou předem ručně navrženy, tedy *hard-coded*. Také se procedurálně generují nepřátelé, jejich typ a počet, který má však maxima. Nelze tak narazit na bojovou místnost bez nepřátel, nebo se stovkou nepřátel. Typ oponentů, kteří se mohou objevit v jednotlivých místnostech, je omezen typem místnosti a oblasti, ve které se souboj odehrává. Například stíny hrdinů se nemohou objevit v Tartaru. Místnosti s *mini-bossem* generují pouze jednoho ze dvou možných nepřátel. Místnost, ve které se *mini-boss* nachází, se odvíjí od toho, kterého z těchto dvou *mini-bossů* hra vygeneruje. Výjimkou jsou místnosti s *bossy*, které se vždy nachází na konci oblasti. Místnosti s přátelskými NPC se mohou objevit jednou za lokaci a vždy jen s tou nehráčskou postavou, která k oblasti náleží. Další náhodně generovaná součást místností je umístění amfor, které obsahují zlaté oboly, přičemž umístění amfor samotných je pevně dané typem místnosti. Náhodně jsou losovány také konkrétní odměny za splnění místnosti. Každá místnost, než do ní Zagreus vstoupí, je však označena symbolem, který odkazuje na obecný typ odměny, který se za dveřmi nachází – znak blesku odkazuje na Dia, ale už neodhaluje konkrétní *boon*. Další mechanika, která je generací ovlivněna, je *Chaos Gate*, která funguje jako vstup do místa s Chaosem. Brána se může vyskytovat v náhodné bojové místnosti, pokud to není místnost s *bossem*, *mini-bossem*, či místnost těsně po souboji s *bossem*. Čím dál ve hře hráč postupuje, tím je menší šance na objevení brány Chaosu. Ta se může ukázat několikrát za průchod, nikdy však blíže než osm místností od sebe.

Pokud však Zagreus nosí předmět Světlo Ixionu, tak se brána objeví v další možné místnosti. *Boons*, které nabízí bohové, jsou také procedurálně generovány. Nabídnuty jsou vždy tři z až patnácti *boons*. Šance na objevení *duo boon* je ovlivněna tím, jaké požehnání už hráč vlastní, ale nejsou nikdy garantované. Některá požehnání mají větší šanci se objevit jako například ty od Herma. Předměty, které prodává Charón, jsou také generovány ze seznamu předmětů. I systém dialogu se řídí několika pravidly nahodilosti a již vykonanými činnostmi hlavního hrdiny. Samotné texty dialogů jsou ovšem předem dány. Část dialogů je totiž „zamčená“ za akcemi, které hráč provede, tj. například rozhovor s jinou postavou. Dalším aspektem hovorů je priorita, která zajišťuje, že komunikace opravdu dává smysl. Část dialogu se tak zobrazí jako první, pokud dostane prioritu. Tu může dostat, například pokud jedna postava zmíní druhou. Do toho samozřejmě vstupují akce hráče, které způsobí reakci od postav, takže mohou dostat větší prioritu, tím mohou krátce přerušit dialog vedený mezi postavami.⁷⁰

Protože místnosti nejsou pokaždé ve stejném pořadí a nenachází se v nich vždy stejné množství a typ nepřátel, nelze naplánovat přesný plán průchodu. Hráč se může naučit typy nepřátel a pastí, kteří se v místnosti nachází. Druh a umístění pastí je pevně daný pro daný typ místnosti. Nepřátelé se vždy schovají podle svého druhu. Navíc hráč se po určité době naučí předvídat pravděpodobnost objevení některých herních aspektů. Generování náhodných druhů *boons* z výběrů daného božstva zajišťuje, že hráč je motivován vyzkoušet nové taktiky boje.

Každá z lokací ve hře, jak jsou popsány výše, má specifické funkce, které upravují typ výzvy. Každá končí soubojem s *bossem* a v každé se také objevuje obchodník Charón. Ten je umístěn pokaždé před soubojem s *bossem*, přibližně v polovině lokace. Místo místnosti s obchodníkem si před *bossem* může hráč zvolit místnost, kde dostane zadarmo jednu odměnu. Další druh místnosti, který se může objevit, je souboj s *mini-bossem*. Ten se v celé lokaci objeví jen jednou, s výjimkou *Temple of Styx*, kde jsou vždy dva, ale hráč nemusí bojovat s oběma, což záleží na nastavení náhody a rozhodnutí hráče. V lokacích se také může zjevit místnost s některou z nehráčských postav a léčivé

⁷⁰ https://www.youtube.com/watch?v=bwdYL0KFA_U&t=661s (29. 6. 2024).

fontány. Jak už bylo zmíněno výše, místnosti jsou vytvořeny ručně, ale kromě obchodníka a *mini-bossů* jsou poskládány v náhodném pořadí. Každá se může objevit pouze jednou. Designů místností existuje více, než se vyskytuje v jedné lokaci během jednoho průchodu a s každým dalším pokusem se pořadí mění. Po každém *bossovi* kromě Háda se hráč dostane do místnosti, kde se nachází fontána na doplnění zdraví (*Well of Charon*), skříňka s *keepsakes* a čistící nádrž (*Pool of Purging*), která umožňuje prodat *boons*. První lokace, ve které se odehrává souboj, je Tartaros, který se skládá z 15 až 16 místností, Asfodelová pole mají 10 místností, Élysion 11 a chrám Styx obsahuje od 6 do 33 místností. Následuje pozemské Řecko a souboj s pánem podsvětí.

3.4.1 Nepřátelé

Ve hře se objevuje několik typů nepřátel. Typické jsou stíny zemřelých, které jsou poslány Hádem proti Zagreovi a zároveň plní funkci zabezpečení podsvětí. Jediní nepřátelé, kteří v příběhu takto nefungují, jsou satyři (*satyrs*) a krysy (*crawlers*) v tunelech svatyně Styx. To jsou prostě bráni jako „škodná zvíř“. V každé lokaci se objevují jedineční nepřátelé, kteří se mohou objevit ještě v Erebu a během souboje s Hádem. *Bossové* jsou inspirováni mytologickými postavami. *Mini-bossové* jsou až na dvě výjimky výtvořem vývojářů (viz dále). Stylově ale odpovídají světu hry. Na těchto postavách je znát, jak vývojáři pracují s tématem podsvětí a principem uvězněných duší.

3.4.2 Mini-bossové

3.4.2.1.1 Tartaros

V Tartaru se mohou objevit tři druhy *mini-bossů*. *Inferno Bomber* je kostlivec, který hází bomby. V jedné místnosti jsou minimálně dva. Tato postava je typickým nepřítelem dále v Asfodelových polích, kde však jsou větší a silnější. Podle Achillova zápisu v kodexu se jedná o duše, které zemřely, když se snažily vyrobit výbušninu. *Wretched Sneak* je *mini-boss* připomínající ducha v kápi, který rychle zaútočí a pak zase zmizí. Za života se podle všeho jednalo o člověka, který zabíjel jen čistě pro sebeobohacení. Tento oponent skvěle propojuje mechaniku se světem. Rychlý styl útoků a následné zmizení evokuje podlou povahu zemřelého. Posledním *mini-bossem* je *Doomstone*, který se skládá z krystalů, které vznikly z duší, jež se ještě před svým odsouzením raději vrhly do Erebu. Kámen vyzařuje

paprsky, které ubližují hráči. Po zásahu se kus kamene ulomí, levituje a propojí se paprskem s hlavním kamenem.

3.4.2.1.2 Asfodelová pole

V této lokaci se nachází čtyři různé *mini-bossové*. První je megagorgona, která se v místnosti objeví vždy s velkou verzí *Skull-Crusher*. Jedná se o velkou hlavu gorgony, jejíž hlavním útokem je zkamenění nepřítele. Obtížná je právě kombinace obou nestvůr. *Skull-Crusher*, oživlá lebka Kyklopa, vyletí vysoko do vzduchu a pak na hráče dopadne. Těmto útokům samostatně většinou není problém se vyhnout, ale nastává problém, pokud se zkombinují. Oživlé lebky a hlavy gorgon jsou to jediné, co ve světě hry zbylo po gorgonách a kyklopech. Dále zde jde potkat *Voidstone*, který se nikdy neobjeví sám, protože pak neudělí žádné poškození. *Voidstone* vytváří štít kolem ostatních stínů, takže je hráč nemůže zranit. *Voidstone* jsou krystalizované zbytky nicoty. V mytologii ani v populární kultuře se nepodařilo dohledat inspiraci, takže se asi jedná čistě o nápad vývojářů. Poslední *mini-bossové* jsou *Spreaders*, jejichž útok se skládá ze střílení koulí ve formaci. *Spreaderů* je na jednu místnost vždy pět, takže ji svými útoky pokryjí skoro celou. *Spreader* je duše, která za svého života uctívala podsvětní božstva, a proto po smrti vládne větší mocí než typický obyvatel Asfodelových polí.

3.4.2.1.3 Élysion (*Elysium*)

Zde se nachází pouze dva *mini-bossové*. Velká verze *Soul Catcher* a minotaur Asterius. *Soul Catcher* má podobu růžového kulatého krystalu, ze kterého vylétávají motýlci, kteří hráče zraňují. Protože samotný *Soul Catcher* by bylo příliš jednoduchý porazit, tak si k sobě přivolává stíny hrdinů z Élysionu. Samotný *Soul Catcher* je duše, která už skoro vyprchala, ale ještě v sobě drží chuť se srovnat a hněv. Duše pak berou podobu motýlků a útočí na nic netušící duše ostatních. Druhý *mini-boss* je Asterius, který souboj považuje pouze za přípravu na hlavní souboj na konci lokace, kde vystupuje ve dvojici s Théseem jako *boss*. Interakce, které se odehrají, pak často předcházejí těm, které se před soubojem vedou v aréně. Zároveň tento souboj funguje jako příprava pro hráče. Ten si odtud minimálně zapamtuje druhy útoků, které Asterius používá.

3.4.2.1.4 Chrám Styx (*Temple of Styx*)

Souboj, který se odehrává v chrámu Styx, je umístěný v tunelech, které momentálně okupují satyři, krysy a jiná havěť. Lokace má výběr z pěti *mini-bossů*, ale hráč vždy narazí jen maximálně na dva z nich. *Tiny Vermin* je na pohled normálně velká krysa, která ovšem vládne všem krysám, i těm obrovským. *Tiny Vermin* roznáší jed, kouše a přivolává si na pomoc další krysy. Pokud hráč u tohoto nepřítele zemře, tak poté, co se vynoří ze Styx a začne dialog s Hypnosem, tak Hypnos dostane záchvat smíchu, že silného prince podsvětí porazila malá krysa. Zbylí *mini-bossové* jsou jen velkou verzí existujících nepřátel. Jedním z nich je *Bother*, skákající urna házející miny. Ta, když zahlídne hráče, běží od něj a do cesty mu hází miny. *Bother* jsou duše, které se snaží uniknout z podsvětí, a tak si našli místo v urnách. Jejich pokusy, ale nikam nevedou. Dalším je *Snakestone*, čili krystal střílející několik paprsků z obou stran a ty se poté pomalu uzavírají. Původ *Snakestonů* není podle kodexu znám, ale má se zato, že souvisí se satyry. *Gigantic Vermin* je obří krysa, jejíž útoky jsou stejné jako u typické krysy, jen silnější. Poslední je *Satyr Cultist*, který útočí střílením jedovatých šipek. Nikdo neví, co satyři chtějí v podsvětí. Ví se jen to, že nenávidí Háda. Ať už satyrové vystupují v mytologii různě, ve většině moderních podání jsou to kladné postavy. Když tomu tak není, tak mají většinou dobrý důvod. Toto je poprvé, co lze narazit na výklad satyrů jako čistě záporných postav.

3.4.3 Bossové

3.4.3.1.1 Erínye Megaira, Alektó a Tisifoné (*Fury Sisters*)

Pokud hráč projde většinou Tartaru, tak ho na konci čeká jedna z Erínyí. Když se poprvé dostane do finální místnosti vždy potká Megairu. Na pozdějších průchodech se mohou objevit další sestry Aléktó a Tisifoné. Všechny tři mají jedinečné útoky a osobnosti. Megaira je ze sester nejpříjemnější, ačkoliv pořád tvrdí, že Zagreovo snažení je nesmyslné. Jedná se o jediného *bosse*, který po svém poražení bude k nalezení v domu Háda. V boji využívá svůj bič, který používá na duše v Tartaru. Megaira je Zagreova potencionální milénka. V příběhu je implikováno, že Zagreus a Megaira byli kdysi spolu, ale vztah nedopadl zrovna nejlépe. Megaira má za úkol trestat nevěrné, porušovatele dohod a zloděje. Vztah hrdiny k ní nijak nemění to, jak se chová při souboji. Sama na tento fakt upozorní.

Aléktó je ve hře velmi agresivní, minimálně v dialogu. Je nadšená z možnosti Zagrea zraňovat a raduje se, když vidí, že ze Zagrea kape červená krev jako ze smrtelníka, což implikuje, že barva krve u ostatních bytostí je rozdílná. Její titul je Mučitelka vášní (*Tormentor of Passions*). Aléktó má zakázané vstupovat do domu Háda, čímž vývojáři vysvětlili její nepřítomnost poté, co jí hráč porazí. Místnost, kde se odehrává souboj s Alektó, je plná pastí, o které se ale může zranit i ona. Postupně se jí nabíjí vlastnost *Rage*, díky které začne Zagrea pronásledovat a útočit častěji. V tomto momentu ji lze navést na pastí. Toto chování v souboji sedí na povahu, kterou jí vývojáři napsali. Tisifoné je poslední ze sester. Její práce ve hře je mučit smrtelníky, kteří spáchali vraždu. Podle jejích sester se to podepsalo na jejím mentálním stavu. Tisifoné je schopná říci jen slova *murder* a *murderer*, což znamená vražda a vrah. Ostatní nehráčské postavy, jak se zdá, na ni rezignovaly. Zagreus se ji vždy před soubojem pokusí naučit jeho jméno, což se mu po nějaké době povede, k překvapení ostatních sester. Tisifoné však rychle spojí slova, která zná, a vytvoří Zagreus *murderer*, což se hrdinovi moc nezamlouvá. Tisifoné má také zákaz navštěvovat Hádův dům. Pokud hráč povolí *Extreme Measures* na *Pact of Punishment*, tak se místo jedné sestry zjeví dvě až tři, s tím, že jedna je vždy hlavní a ostatní jí pouze napomáhají, takže je potřeba porazit jen jednu z nich, pro pokračování hry. Erínye jsou se ve většině řeckých příběhů liší pouze hříchy, které postihují, jinak se může jednat o jednu a tu samou osobu. Jsou to bytosti, které postihují jak smrtelníky, tak i bohy, které před nimi nic neuchrání. Toto je reprezentované ve hře i tím, že Zagrea nikdy Megaira nepustí dál bez boje, i když už spolu mají milostný vztah.



Megaira

3.4.3.1.2 *Learnaen Bone Hydra*

Bone Hydra je boss, který chrání výstup z Asfodelových polí. Jedná se o kostlivce Lernské hydry. V souboji se bojuje s hlavní hlavou, která se po určitém poškození stane nesmrtelnou. Z vod Flegetonu se pak vynoří další hlavy, které musí hráč porazit, než bude znovu moci zranit hlavní hlavu. Toto se jednou zopakuje. Pokud hráč povolí *Extreme Measures*, tak se změní aréna, zmizí sloupy, za které se může hrdina schovat, takže se musí lépe pohybovat. Podlaha se rozdělí na malé ostrůvky obklopené lávou, která Zagrea zraňuje, pokud na ní stoupne, což znovu nutí k větší aktivitě. Hydra je na rozdíl od ostatních nepřátel vůči lávě imunní. Pokud ji hráč porazí, tak se rozpadne a do dalšího pokusu se zase složí. Koncept hydry odpovídá opakujícímu se tématu nesmrtelnosti a znovuzrození, který se v příběhu hry nachází vícekrát. Hydra je použita i jako jedna z ústředních postav v marketingu. Jako mýtická bytost bývá často využívána jako monstrum v různých médiích s tematikou řeckých mýtů, ať už jako nepřítel Hérakla, či kohokoliv jiného. Pochází právě z mýtu o Héraklovi. Tento příběh byl zpracován několikrát, ale v té nejznámější Hérakles vždy usekne jednu hlavu a poté spálí zbytek, aby znovu nenarostla. Poslední nesmrtelnou hlavu zakope. Pokud tedy někdo chce hydry porazit, musí zabránit jejím dalším hlavám v růstu. Tento motiv se vytrácí z většiny zobrazených soubojů, *Hades* není výjimkou.



Bone Hydra

3.4.3.1.3 Theseus a Asterius

Theseus a Asterius jsou posledními *bossy* v Elýsiu. Asterius je minotaur, kterého Hádés najal, aby pomohl zabránit Zagreovi v útěku. Asterius s Théseem se po smrti spřátelili a teď fungují nejen jako bezpečnostní složka, ale také jako zábava pro stíny v Elýsiu. Théseus je velmi sebevědomý a odmítá přiznat, že Zagreus je syn Háda a neustále se snaží jej urážet, což se mu ne vždy povede. Asterius je překvapivě rozumnější. Oba *bossové* mají dvě souborové fáze. Do druhé se dostanou poté, co jim hráč ubere přibližně polovinu životů. Asterius se stane agresivnějším, Théseus si zavolá na pomoc jednoho z Olympských bohů, vždy toho, jehož *boon* Zagreus ještě v tomto průchodu nepotkal. Pokud hráč povolí *Extreme Measures*, tak Asterius dostane nové brnění a útoky, Théseus se objeví, jak řídí bronzový kočár. Ten je mechanický a jsou na něj přidělané dva kulometry. Kočár a brnění pro Asteria byly podle kodexu sestrojeny Daidalem. Ten ke kočáru přidal ještě zlatou masku, kterou Théseus nosí, která ale nemá žádné vlastnosti. Zagreus se pak od ostatních postav dozví, že Daidalos vytvořil masku jen proto, aby zjistil, kdo je dost hrdý a hloupý nato, aby si jí nasadil. Théseus je jedním z nejznámějších antický hrdinů a často je chápán jako silný a odvážný, i když občas trochu zapomnětlivý. Tento typ hrdiny odráží maskulinní představy o antických héroech. Asterius je zde úplným opakem toho, jak většinou zobrazován.

Například v *Assasin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018) je minotaur zuřivým polobýkem se sekerou. V *Hades* není pouze agresivním monstrem z labyrintu, či bytostí, která by se musela uctívat, ale působí jako rozumná osobnost. Jedná se o býka s lidskou postavou, srstí po celém těle a lidskými chodidly, což se liší od typické představy o Minotaurovi jako velkém muži jen s býčí hlavou. Hlavní designérka v rozhovoru uvedla, že se musela rozhodovat, jestli bude mít Asterius lidská chodidla, či kopyta. Nakonec se rozhodla pro chodidla, aby byl rozpoznatelný jako minotaur.⁷¹ Jejich přítomnost odkazuje na motiv pozitivního pokračování příběhů po smrti.



Asterius

⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=3&t=1s> (29. 6. 2024)



Théséus

3.4.3.1.4 Kerberos (*Cerberus*)

Tříhlavý pes Kerberos běžně odpočívá vedle Hádova stolu. Po každém průchodu hrou čeká na příchod Zagrea a ten může podrbat jednu z jeho hlav. Jako *boss* Kerberos čeká u brány z podsvětí a brání hráči v průchodu. Hráčská postava nemůže nijak Kerbera zranit a je zde očividná nelibost u obou v ubližování jeden druhému. Pokud hráč na Kerbera zaútočí, psovi se nic nestane a Zagreus poznamená něco ve smyslu, že si dělal jen legraci. Hráči poté nezbyvá nic jiného, než jít hledat satyrův váček do tunelů. Jen pokud hráč na posledním souboji povolí *Extreme Measures*, tak se na pokyn Háda Kerberos rozeběhne a udělí poškození. Kerberos je jedním z monster, které je málokdy podáváno jako něco jiného než příšera. V dnešní době se tento pohled obměňuje a stále častěji se zvýrazňuje psí část tohoto netvora, často oklamatelná nějakou hračkou či pamlskem. Ve hře je zobrazen jako velký červený tříhlavý pes se zelenými jazyky. Toto barevné schéma se může zdát netypické, ale podobné už bylo použito pro tutéž postavu ve hře *Old School RuneScape* (Jagex, 2013). Samozřejmě nelze prokázat, že se jedná o přímou inspiraci.



Kerberos

3.4.3.1.5 Hádés

Hádés je finálním *bossem* každého průchodu a zároveň postava, jejíž jméno hra nese. Představuje poslední překážku v útěku do Řecka. Čeká na plácku před bránou z podsvětí připraven zabít svého syna a poslat ho zpátky na začátek. S každým pokusem doufá, že Zagreus dostane rozum, nebo se vzdá a přestane se pokoušet najít svou matku. Dialogy s Hádem se odehrávají většinou v tomto momentě, jelikož pokud ho potká hrdina v domě, odmítá se před ostatními bavit. Rozhovory s otcem jsou jednou z nejdůležitějších částí hry. Spor mezi rodičem a dítětem je tu zásadním hybatelem. Hádés je velmi přísný a strohý. Jak se ale později dozvíme, celou dobu myslel na dobro syny i Persefony. Jeho příkrost a odmítavost se důvodech bavit, přivedla všechny do situace, ve které se momentálně nachází. Hádés je často chápán jako nevlídný a neúprosný vládce podsvětí, kterého dokáže obměkčit jen jeho žena. Často je stavěn do pozice záporné postavy. V tomto ohledu se pohled hry moc neliší, i když v jistých momentech příběhu má hráč možnost nahlédnout i Hádovu citlivou stránku. Po konci příběhu si Zagreus s Hádem k sobě postupně nacházejí cestu. Pán podsvětí tak není zcela zápornou postavou, jeho akce mají pochopitelné motivy, o které se jen nechce podělit. Říká věty jako: „Věř mi, je to pro tvoje dobro.“ Jde o typické floskule pronášené rodiči. Ztvárnění Háda, který se vymyká tradičním představám z mýtů, najdeme jen ve filmu *Hercules* od Disney. Je zde více vtipný a temperamentní, i když se jedná o čistě zápornou postavu. Soubojově Hádés útočí na Zagrea pomocí kopí, také má několik typů útoků – jeden

přivolá stíny z podsvětí, další umožní Hádovi zmizet a zaútočit ze zálohy. Poté, co ho hráč přivede na práh smrti, se Hádés zvedne a jeho zdraví je doplněno. Útoky v druhé fázi souboje jsou agresivnější a lze se jim těžce vyhýbat. Poté, co hráč porazí Háda podruhé, už opravdu padne a rozplyne se ve Styx. Mechanika, kdy si poražený *boss* obnoví všechny životy, je o finálních soubojů ve hrách oblíbený. Pokud hráč povolí *Extreme Measures* na maximální hodnotu, setká se s Hádem, který hráči vysvětlí, že se v něm díky zvolenému nastavení probudila síla, kterou použil naposledy při souboji s titány. Hádovi útoky se rozšíří o širokou škálu nových, kdy například uvrhne celou arénu, kde se souboj odehrává do tmy, takže hráč vidí pouze své blízké okolí. Zároveň přivolá Kerbera, který uprostřed souboje proběhne arénou a zraní Zagrea. Do plného zdraví se po poražení zvedne dvakrát. Paradoxně se tyto finální souboje postupně stávají časem, který spolu konečně tráví otcem se synem, i když vždy končí smrtí jednoho z nich.



Hades

3.5 Možnosti volby

Hráč se ve hře rozhoduje neustále. Na začátku průchodu musí zvolit, kterou si vezme zbraň, jaký *keepsake* či *companiona*. Po souboji se objeví dveře označené symboly odměn a hráč si vybírá, o kterou stojí nejvíce. Pokud zvolí požehnání nebo Daidalovo kladivo, je mu v další místnosti nabídnuto mezi třemi možnostmi vylepšení. Tato rozhodnutí výrazně ovlivňují styl hraní. Hráč se také často může rozhodnout, jestli půjde do složitějších situací, nebo ne. Systém hry je postaven na principu *high risk, high*

reward, neboli čím víc se riskuje, tím více je odměn. Například po nalezení satyrova váčku může Zagreus projít i tunely, kterými ještě neprošel. Tím ale riskuje, že ztratí zdraví, nebo rovnou zemře. Část hry, kterou hráč ovlivnit prakticky nemůže, je příběh. Jediné části, kde má na výběr, jsou ty týkající se milostných vztahů, ale tam také není zajištěno, že se interakce odehraje přesně podle zvolené odpovědi. Často možnosti, které jsou hráči nabídnuty, nemají jasné důsledky. Pokud například hráč narazí na granátové jablko, netuší, jaký tento předmět má účinek a dopad na jeho styl hraní.

3.6 Obtížnost a vyváženost

Rogue-like hry jsou známé svojí vyšší obtížností. Důležitá je zde vyváženost, kdy hráč musí být obtížností zaujat, ale ta zároveň nesmí přesáhnout určitou hranici, kdy se hra stává frustrující.⁷² Na druhou stranu existují i tituly, které jsou vyhlášené svou obtížností, a dokonce na ní staví jak narativy, tak základní principy. Příkladem je *Getting Over It* (Bennett Foddy, 2017), *Super Meat Boy* (Team Meat., 2010), *Dark Souls* (Namco Bandai Games, 2011) nebo *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018). Většina her se ale snaží hráče udržet tím způsobem, že navyšuje obtížnost automaticky nebo postupně. Mnohdy si hráč může na začátku vybrat, jak obtížné hraní bude, ale nemá žádnou kontrolu nad tím, jakou rychlostí se bude obtížnost zvyšovat. Často není možné obtížnost snížit poté, co si ji hráč vybere. Dalším důležitým faktorem je přístupnost. Především pokud vývojáři chtějí přilákat větší množství hráčů, například i takové, kteří se dosud danému žánru vyhýbali. Známé obtížné hry dokončí jen malé procento hráčů. *Hades* se tomuto snaží předejít, ale zároveň možnostmi nastavení vyhovět náročnějším hráčům, viz výše *Pact of Punishment*. Přístupnost ve hře je zajištěna systémem *God Mode*.

Hades vyniká v tom, že hráči je dáno dostatečné množství prostoru, aby se poučil z chyb, které v během průchodu podsvětím udělá. Tento prostor se snižuje se zvyšující se náročností. Například předměty, které hráče dokáží vyléčit, léčí méně, nepřátelé udílejí větší poškození atd. Pokud hráč postupuje dostatečně takticky, je možné zachránit i průchod, který se ze začátku moc nedařil. Tím, že hra dovoluje měnit vybavení za

⁷² FERNANDÉZ-VARA, Clara, *Introduction to game analysis, second edition*, New York – London 2019, s. 166–171.

každou dokončenou úrovní, lze strategii průchodu změnit i v půlce pokusu. Zároveň je hra dostatečně „neúprosná“, aby, když hráč svou chybu zopakuje, se ho nebála potrestat.

Zagreovo zdraví se postupně zvyšuje a s tím se zlepšuje i hráč. Hodnotu zdraví nelze navyšovat donekonečna. I s možností oživení se pohybuje kolem stovek. Hodnota životů běžných nepřátel se pohybuje na podobné hladině. Počet životů *mini-bossů* je kolem tisíce, *bossů* i několik tisíc. Životy nepřátel se zvedají s tím, jak hráč postupuje do další lokace. Stejně tak se zvedá poškození, které nepřátelé udílí. Opakovanými průchody se hráč učí chování jednotlivých druhů nepřátel a způsoby, jak se jim vyhnout, nebo kdy je vhodné zaútočit. Také funkce jednotlivých předmětů a druhy pastí, se s opakovanými průchody hráč učí užívat efektivněji.

Hráčskou postavu lze vylepšovat také několika způsoby. Hlavní je Zrcadlo noci, které funguje na dílky temnoty. Hlavní síla a schopnosti Zagrea pocházejí během průchodu z *boons*, ale ty jsou všechny ztraceny v momentě, kdy zemře. *Mirror of the Night* poskytuje pomalejší, ale trvalý způsob vylepšování postavy. Další možností je vylepšování vybavení, ať už se jedná o zbraně, *companions* či *keepsakes*. Ti se vylepšují odměnami získanými z *bossů* a po smrti nemizí.

3.7 Herní dynamika

Hráči si během hry vyvíjejí různé taktiky průchodu. Ty se vážou ke kombinacím zbraní, *companions*, *keepsakes* a k božským požehnání (*boons*). Tyto tzv. *builds*, celková nastavení hráčské postavy, dokáží významně změnit styl boje. *Hades* může být hrána velmi agresivně i velmi pomalu a strategicky. Je například možné ve hře vytvořit takovou kombinaci *boons*, kdy hráč nemusí vůbec útočit, viz výše.⁷³ Hráči tuto kombinaci nazývají *revenge build*, kdy absolutní neaktivnost berou jako odplatu Hádovi, i když samotná postava na fakt, že se hráč nehýbe ani neútočí nijak nereaguje.⁷⁴ Také lze vytvořit *build*, kdy hráč dává velké množství poškození za použití pouze dvou tlačítek. Hra tuto kombinaci schopností podporuje hlavně pomocí *keepsakes* od olympských bohů. Ty jsou využitelné hlavně v momentě, kdy se hráč snaží dostat konkrétní *boon*.

⁷³ <https://www.youtube.com/watch?v=1pkCSaleD5Y&t=25s> (29. 6. 2024).

⁷⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=DIRt6LCVnvo> (29. 6. 2024).

Později ve hře se hráči také otevře možnost za jistý obnos znovu načíst výběr požehnání, který mu daný bůh nabízí. Cena obnovy výběru se s každým pokusem zvyšuje. Teoreticky by mělo být jedno, na které bohy hráč narazí, pokud si dobře vybere. Některé *boons* se ale i přes velkou vyváženost hratelnosti staly mezi hráči oblíbenějšími. Navíc někteří bohové byli přidáni postupně během vývoje v *early access*, takže se nedá říct, že by se počítalo se všemi kombinacemi. Vývojáři tu částečně spoléhali na zpětnou vazbu od hráčů.

3.8 Ukládání hry

Hra umožňuje uložit až čtyři různé pozice. Možnosti uložení během bojových částí jsou omezené. Uložit postup při boji lze pouze při vstupu do místnosti a poté, co hráč místnost překoná a vezme si odměnu. *Autosave* nastane vždy, když hráč vstoupí do nové místnosti. Pokud hráč ukončí hru uprostřed souboje, ta se znovu načte ve fázi, než zaútočil na prvního nepřítele. Pokud se hráč hru pokusí ukončit poté, co porazí všechny nepřátele, ale před tím, než si vezme odměnu, tak mu systém nepovolí ukončit hru z menu a požádá ho, aby si odměnu nejdříve vzal pro bezpečné uložení. Pokud se hráč rozhodne ukončit hru v Hádově domě, tak se uloží jeho progres v dialogích, ale ne přesné umístění Zagraea. Hráč tak pak vždy začíná na terase se Skellym.

3.9 Možnosti ovládání hry

Titul je možné spustit na několika typech zařízení. S těmi se většinou pojí i druhy periférií, pomocí kterých se hra ovládá. Například verze na konzole *Nintendo Switch* vyžaduje takzvané *Joycony*, které jsou buď přopojeny přímo ke konzoli, nebo se dají odejmout a využít jako externí ovladače. Počítačové platformy umožňují připojit myš a klávesnici, konzolový ovladač, nebo o jakékoliv jiné, méně běžné periferie. Hra byla vytvářena tak, aby se dala hrát jak s ovladačem, tak myší a klávesnicí. Ovládání ovladačem umožňuje lepší manévrování s hlavní postavou, protože na rozdíl od klávesnice, kde je pohyb postavy vázán na čtyři klávesy, písmena WASD, je pohyb závislý pouze na páčce (*stick* nebo *joystick*). S myší se zase lépe míří zbraněmi. Vývojáři během tvorby hry používali jak ovladače, tak kombinaci klávesnice a myš.

3.10 Re prezentace

3.10.1 Design a koncepce postav

Design postav je důležitou součástí hry, jelikož vzhled vypovídá o tom, jak autoři chtějí, aby byla postava vnímána. Hlavní výtvarnice Jen Zee, původně plánovala zobrazit všechny bohy nahé, ale jak sama přiznává, je jen omezený počet způsobů, jak zobrazit nahé tělo a vytratila by se tak jedinečnost.⁷⁵ Dobrý design postavy by měl být poznatelný pouze podle siluety.⁷⁶ Řecká mytologie má tu výhodu, že většina bytostí se vykazuje jiným atributem, podle kterého jsou rozpoznatelné. Jen Zee se vyjádřila, že se vždy snaží podívat na to, jak se jisté postavy zobrazovaly v antice a také jak byly vyobrazeny v mladších uměleckých dílech.⁷⁷ Základní znaky proto zachovala a trochu si je upravila – například Poseidon drží v ruce trojzubec, Zeus je obklopen blesky a jeho vlasy i vousy se mění v mraky. Na druhou stranu například Arés nemá nic, co by ho odlišovalo od postavy typického bojovníka. Stejně tak Achilles, který je obecně znám převážně díky své patě, pouze drží v ruce své kopí. Pokud by vývojáři použili pouze vzhledy vycházející z antických mýtů, tak by byli sice „historicky“ přesní, ale pravděpodobně by nevytvořili jedinečné a zapamatovatelné postavy a svět. Specifický design, kterým se hra může pyšnit, je možné pozorovat i u předchozích titulů studia. Zde ovšem vývojáři poprvé pracují s existující předlohou.⁷⁸ Vizuální styl, především u postav, je očividně inspirován japonským stylem manga, u traileru hry pak anime.⁷⁹ Autorka designů nehráčských postav bravurně propojila typické představy o mytologických bytostech se svým osobitým stylem. Výsledek dobře balancuje mezi tradičními mýty a principem *rule of cool*, kdy je dovoleno cokoliv, pokud je to stylové a vypadá dobře.⁸⁰ Typickým příkladem jsou obří meče, brnění zakrývající jen malé části těla, či pohyb, který by žádná bytost nepřežila. Design postav, jak už bylo řečeno, pomáhá dotvářet jejich příběh. Zagreus je už podle očí synem Háda a Persefony. Hádés, Zeus a Poseidón mají velmi podobný obličej a stavbu těla. Většina bohů, kteří mají nějaké

⁷⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=LNhX4yRmdVE&t=97s> (29. 6. 2024).

⁷⁶ <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> (30. 6. 2024).

⁷⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVovltMIFThNYS92F8uC&index=4> (29. 6. 2024).

⁷⁸ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq/> (25. 6. 2024).

⁷⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Bz81935Bv0Y&t=5s> (27. 6. 2024).

⁸⁰ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RuleOfCool> (30. 6. 2024).

spojení s Olympem, nosí na hlavě nějakou formu vavřínové koruny, protože si ji většina lidí spojuje s antikou. Každý z bohů ji má však upravenou tak, aby odpovídala jeho charakteru – například u Dionýsa je z vinné révy, Hádova má jinou barvu, Diova se skládá z blesků. Hra je plná takovýchto malých detailů jako když vlasy Nyx, bohyně noci, připomínají noční oblohu. Nakonec je třeba vedle antické inspirace zmínit také křesťanské peklo. Nejde jen o design lokací, ale také o podsvětí postavy jako Hádés, jehož vavřín a oči mají ohňovou barvu a bojová přilba během souboje se synem nápadně připomíná d'ábelské rohy.

3.10.2 Zagreus

Volba málo známého Zagrea jako hlavní postavy se může zdát na první pohled kontraproduktivní, jelikož jednou z výhod využití řecké mytologie je její rozpoznatelnost. Mnoho fanoušků hry včetně některých spolupracovníků studia si dokonce myslelo, že Zagreus je smyšlená postava.⁸¹ Přesto právě nepříliš profilovaná postava, o které nemají všichni jasné představy, můžeme autorům umožnit vnuknout jí takové povahové vlastnosti a vzhled, které se nejlépe hodí pro příběh hry. Zároveň se s takovým hrdinou mohou hráči jednodušeji identifikovat a projektovat si do něj své vlastní představy.

K Zagreovi, jako k mýtické postavě se vztahuje několik mýtů, ze kterých hra volně vychází, nebo na ně přímo odkazuje. V těchto příbězích se často opakuje motiv znovuzrození, který přesně zapadá do konceptu *rouge-like* a příběhu hry. Podle Gravesa byl synem Dia a Persefony, kterého otec schoval do jeskyně hory Idy, odkud ho vylákali titáni, roztrhali ho a začali pojídat. Athéna je zastavila a podařilo se jí zachránit srdce dítěte, které vložila do figury ze sádry, a tak se Zagreus stal nesmrtelným.⁸² Graves také zmiňuje, že uctívači Orfea spojovali Zagrea s Dionýsem. S tímto bohem jej propojuje také Zamarovský. Podle něj se ve chvíli, kdy Athéna vloží do tělíčka bůžka dětské srdce, zrodí bytost, která se rozdvojí na Dionýsa, který zůstane na zemi a Zagrea, který odejde do podsvětí, kde vítá zemřelé.⁸³ V divadelní hře od Aischyla nazvané *Sisyfos* je Zagreus označen za Hádova syna.⁸⁴ Jedná se o narativ, kterým se vývojáři pravděpodobně inspirovali. Ve hře jsou však odkazy i na

⁸¹ <https://archaeogaming.com/2020/12/15/transforming-history-reading-the-visual-language-of-hades/> (30. 6. 2024).

⁸² GRAVES, Robert, *Řecké mýty*, Praha 2004, s. 155.

⁸³ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a hrdinové antických bájí*, Praha 1996, str. 438.

⁸⁴ PIETRUCZUK, Katarzyna, *The Sisyphus Plays of Aeschylus*, Museum Helveticum 68, 2011, č. 2, s. 129–40.

výše zmíněné verze příběhu. Například v dialogu mezi Zagreem a Dionýsem, Dionýsos navrhe, že by byla zábava, kdyby se Zagreovi podařilo nějak přemluvit Orfea, že jsou vlastně jedna a tatáž osoba. Zagreus si poté vymyslí historku o tom, jak ho před léty titáni roztrhali a z jeho srdce vznikl Dionýsos. Orfeus jako reakci na tuto informaci složí píseň, která je vlastně převyprávěním již zmíněných mýtů a zpívá ji v Hádově domě.⁸⁵ Později se Zagreus přizná, že si vše vymyslel, ale Orfeus si to ale vyloží jako projev zbytečné skromnosti a zpívá píseň dál. Další odkaz se nachází v jednom z dialogů s Diem, kde pán Olympu žertuje, že jsou si spolu bližší, než je Zagreus se svým otcem, takže by měl začít prohlašovat, že on je jeho skutečný otec.



Zagreus

3.10.3 Postavy vytvořené vývojáři

3.10.3.1.1 Bouldy

Bouldy není zcela originální postava. Pravděpodobně každý slyšel o kameni, který Sisyfos marně valí na vrchol kopce. Ve hře je do kamene vyrytý úsměv a dvě oči. Po určitém počtu interakcí se Sisyfem, který se s *Bouldym* baví, jako kdyby se jednalo o živou osobu, stává kámen interaktivním charakterem. Jeho dialog je omezen pouze na čtyři tečky, ale Sisyfos často připomene, že se Zagreus *Bouldymu* líbí. Kamenu lze nabídnout nektar, který

⁸⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=3DkiFCQQcFs> (30. 6. 2024).

u ostatních postav zvyšuje přátelství. Ukazatel reputace zde však chybí. Na *Bouldyho* fungují různé efekty, které se uplatňují na nepřátele, ale nic mu nedělají. To vše implikuje, že je opravdu nějakým způsobem naživu a že se nejedná jen o výtvar Sysifovy mysli. Sisyfův kámen byl v tradičním pojetí chápán ať už doslovně či abstraktně jako trest, zátěž, práce, která nikam nevede. Hra staví toto pojetí na hlavu. Samotný Sisyfos se smířil se svým osudem, a to ho učinilo šťastným. Z *Bouldyho*, který měl sloužit, jako nástroj jeho nekonečného utrpení, se stal Sisyfův nejlepší přítel.

3.10.3.1.2 *Skelly*

Skelly (z anglického *skeleton*) je kostlivec, který existuje v místnosti, kde si hráč na něm může vyzkoušet zbraně. Má omezený počet životů, ale poté, co ho hráč zabije, se znova složí s plným počtem životů. Když hráč odemkne *Pact of Punishment* vyzve *Skelly* Zagrea, aby zvýšil obtížnost na 8, 16 a následně na 32 s příslibem úžasného dárku, pokud se hráči na tuto obtížnost podaří dokončit průchod. Dar je však jen nadživotní socha samotného *Skellyho*, která je vystavena na dvoře těsně před východem do Tartaru. Hra tak motivuje hráče, aby zvyšoval *Pact of Punishment* o významné části, a ne po jednom, což by teoreticky vyústilo v největší množství odměn, ale hra by se mohla stát repetitivní. Na *Skellym* je nejzajímavější, že o něm a jeho minulosti očividně nikdo nic neví. Občas zmíní, že na dvoře se zbraněmi stojí, protože ho jistá osoba najala, aby pomohl Zagreovi v útěku. Hráč se později dozví, že se jedná o Chraróna, který má na útěku nějaký zájem. *Skelly* v jedné z konverzací zmíní, že za života byl kapitán Schelemeus sloužící králi Mínovi, ale později dodá, že si vše vymyslel, aby se pobavil na Zagreův účet.

3.10.3.1.3 *Dusa*

Dusa je postava, která sice má základ v mytologii, z větší části je však vytvořena vývojáři. Jedná se o létající hlavu medúzy, která pracuje jako služebná v domě Háda. Místo vlasů má hady, kteří fungují jako její ruce. Jeden z těchto hadů pokaždé drží v tlamě prachovku. Podobných létajících hlav se v podsvětí pohybuje několik a hráč na ně může narazit v Asfodelových polích. Jejich útok trochu zraňuje, ale hlavně hráče na krátký čas zkamení. *Dusa* přiznává, že tyto bytosti jsou jejími vzdálenými příbuznými, ale nehlásí se k nim. Také se nechce vyjadřovat k vlastní minulosti a tomu, jak se dostala na místo služebné. Odkazem na antickou Medúzu je spojení jejího povolání a jména – jedná se o

anglickou lovní hříčku: *maid Dusa*, tj. služebná *Dusa*. Postava Medúzy je obecně známá, ať už díky filmům *Souboj Titánů* z roku 1981 a jeho remaku z roku 2010, nebo například ze hry *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018).⁸⁶

3.10.4 Barevná paleta

Jedním z důležitých prvků v designu je výběr barev. Každá postava má unikátní barevnou paletu, která odkazuje na její status a vlastnosti. Podobné barevné palety má třeba Zagreus s Hádem a později i Persefona, která má dva rozdílné designy podle toho, jestli vystupuje na povrchu, nebo v podsvětí. Achilles a Patroklos sdílejí barvy zbroje, protože zemřeli ve stejné válce a jsou milenci. Také Nyx a Charón mají velmi podobné barevné palety, a přibližuje se jim Thanatos. Z této rodiny se vymyká je Hypnos, který má světlejší barvy, na druhou stranu se od svých příbuzných velmi liší i povahou. Hypnos je velmi veselý až dětinský, zatímco zbytek jeho rodiny působí mysteriózně. Podobnosti však nespojují všechny rodiny, protože jednotliví bohové na Olympu mají vlastní barevné schéma, podle individuálních charakteristik. Afrodité je stylizována do růžové barvy, a symbolů srdce, které jsou v dnešní době spojovány s romantikou a láskou. Poseidon je využívá zeleno-modré kombinace. Athéna a Arés jako bohové války vyznívají velmi rozdílně. Barvy Athény jsou tlumenější a působí klidněji, zatímco Árova barevnost využívá hlavně bílou, červenou a tmavé barvy, které vytvářejí výrazné kontrasty. Hlavní barvy jsou často zakomponované ve vlasech postav, což je další motiv pravděpodobně převzatý z japonské mangy a anime. Unikátní barevné palety mají také jednotlivé lokace. V Tartaru dominuje kombinace tmavých barev a výrazně zelené s červenou, barvou Styx. Asfodelová pole jsou plná kontrastů tmavých barev a zářivě oranžové barvy. Élysion je plný pastelové modré a jemné zelené, což navozuje pocit klidu. Svatyně Styx je černá, fialová a červená, tunely svatyně jsou do odstínů hnědé a šedé. Celá tato lokace nejvíce napodobuje jakési ruiny. V zasněženém Řecku převládá bílá, což je kontrast vůči všem podzemním lokacím. Persefonina zahrada překypuje barvami vegetace a plodin, které pěstuje, opět jako protiklad

⁸⁶ *Souboj Titánů* [film]. Režie Desmond DAVIS. Velká Británie, 1981 ; *Souboj Titánů* [film]. Režie Louise LETERRIER. Velká Británie, 2010

k designu podsvětí. Hlavní výtvarnice potvrdila, že v podsvětí dominuje černá a další tmavé barvy, protože design prostředí má vyvolávat pocit podzemí nebo pekla.⁸⁷

3.10.5 Postavy významně se odlišující od zavedených představ

Thanatos je v tradičním podání mytologie i populární kultuře chápán jako ztělesnění smrti. Antická vyobrazení a sochy mu často přisuzují křídla. Jeho herní podoba se na první pohled výrazně liší a na zavedenou symboliku odkazuje pouze v detailech. Thanatos zde nemá křídla, snad aby si ho hráči nepletli s andělem. Jejich motiv se však objevuje na jeho rameni. Celkově je Thanatos ve hře koncipován spíše jako smrtka nebo smrt'ák s kosou, personifikace smrti, jak je známa z klasických pohádek nebo populární kultury, např. z klasického filmu *Sedmá pečeť* (Ingmar Bergman, 1957)⁸⁸ nebo fantasy série *Zeměplocha* Terryho Pratcheta. Oproti těmto předlohám však Thanatos není kostlivec ani starý, ale má šlachovité tělo v černých a šedivých tónech, tedy barvách, které jsou spojovány se smrtí a zármutkem.



Thanatos

V tradičním podání je bratrem Thanatose Charón a příbuzní jsou i ve hře. Zamarovský popisuje Charóna jako nevrleho starce. Ten je navíc často prezentován jako

⁸⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=4> (29. 6. 2024).

⁸⁸ *Sedmá pečeť* (Ingmar Bergman, 1957)

nemluvný a tajemný. Podobné charakteristiky mívají také jeho reprezentace v populární kultuře, například postava ze série filmů John Wick.⁸⁹ Herní Charón sdílí tyto rysy. Na rozdíl od většiny postav nemá ve hře srozumitelný projev. Většina zvuků, které Charón vydává, jsou jen různé formy chrčení, kterým hráč nerozumí, ale hráčova postava na ně reaguje, jako by se jednalo o normální řeč. Vývojáři tak konstruují pocit tajemna, který vnímá jen hráč, ale ne jeho postava. Z designového hlediska připomíná muže s vyschlou kůží – v obličeji má viditelné zuby, nosních dírky má scvrklé a z úst mu vychází fialový kouř. Je oděn v černé róbě pokryté mincemi a v ruce třímá dřevěné veslo, které využívá jako zbraň, pokud se s ním hráč dostane do souboje. Veslo a mince jsou typické atributy spojené s touto postavou. Zlaté oboly jsou navíc základní měnou herního podsvětí, ve kterém Charón funguje především jako obchodník s vylepšeními.



Charón

⁸⁹ John Wick (Chad Stahelski, 2014); John Wick 2 (Chad Stahelski, 2017), John Wick 3 (Chad Stahelski, 2019); John Wick 4 (Chad Stahelski, 2023).

Dalším synem bohyně Nyx, který se ve hře nachází je Hypnos, bůh spánku. Ten byl v antice zobrazován také s křídly, ale stejně jako u jeho bratra, ty jsou ve hře naznačeny jen tvarem čtyř broží na jeho plášti.



Hypnos

Chaos je v mytologii definován jako původní materie, ze které ostatní bohové vzešli. Vývojáři se při vytváření této bytosti kombinují hned několik náboženských symbolů z různých tradic – třetí oko uprostřed čela odkazuje na hinduismus, svatozář na křesťanství. Jeho podoba odkazuje na neurčitost a nekonečnost – vzezření i hlas má androgynní, vznáší se ve vesmíru, lidskou podobu má jen horní polovina jeho těla, kdežto ve spodní části se začíná rozplývat a z těla mu vystupují obličejové a nevyvinuté zárodky dětí. Chaos drží mezi prsty planetku, která připomíná Zemi, což znovu navozuje pocit původního božstva, možná také všemohoucího boha odkazujícího na křesťanství.



Chaos

3.10.6 Sexualizace postav

Postavy ve hrách, především ty ženské, jsou často přehnaně sexualizovány. Tyto postupy vychází z devadesátých let, kdy byly hry propagovány a prodávány především jako zábava pro dospívající chlapce. Přitom ještě o dekádu dříve cílily vývojářské a distribuční společnosti spíše na celé rodiny. Tuto změnu lze pozorovat na dobových reklamách. Ačkoliv dnes ještě stále, především v České republice, převládá představa konzumenta her jako dospívajícího chlapce, fakticky to není pravda a průměrný věk evropského hráče videoher se pohybuje lehce nad 30 let a přibližně polovinu (48 %) tvoří ženy.⁹⁰ V dnešní době jsou již herní tvorba i marketing více diverzifikované a inkluzivní, takže společnosti cílí na různé skupiny konzumentů.⁹¹ Moderní epické zobrazení antiky v populární kultuře často míří na podobnou cílovou skupinu, jako dříve videohry. Typickým příkladem je seriál *Spartakus* z let 2010–2013, kde spoře odění muži mezi sebou bojují, a ještě spořeji oblečené ženy

⁹⁰ <https://headphonesaddict.com/gamer-demographics-statistics/#The-Average-Age-of-Gamers> (30. 6. 2024).

⁹¹ Shrnutí vývoje a tendencí viz GRAY, Kishonna L., *Introduction: Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture*, in: *Feminism in Play*, (edd.) Kishonna L. GRAY — Gerald VOORHEES — Emma VOSSSEN (edd.), Cham 2018, s. 3–9.

působí jako jakási odměna či motivace.⁹² *Hades* se z těchto zavedených představ vymyká jen částečně. Hlavní výtvarnice *Supergiant Games* Jen Zee v rozhovoru uvedla, že téměř všechny postavy jsou koncipovány jako přitažlivé, protože jako bozi a hrdinové mají být dokonalé. Na druhou stranu jejich oblečení není přehnaně vyzývavé, pokud pro to není jasný důvod jako v případě Afrodity, která je bohyně lásky. Ta je vyobrazena nahá a její intimní partie jsou zakryty pouze dlouhými vlasy. Podobný styl ztvárnění se často vyskytuje v již zmíněném japonském anime, které si v posledních 30 letech na Západě získalo mnoho fanoušků.⁹³



Afrodité

3.10.7 Hudba a dabing

Hudba má v titulech vytvořených *Supergiant Games* zásadní místo a nejinak je tomu také v *Hades*. Dvorním skladatelem studia je Darren Korb, který jak za předešlé tituly, tak za skladby ke hře *Hades* získal hned několik ocenění. Melodie ve hře jsou emblematické a rozeznatelné na první poslech, což platí především o hlavním motivu, který se spouští hned v úvodním menu. Korb si záměrně kombinuje současné nástroje jako je elektrická kytara nebo bicí s více exotickými, které pocházejí z oblasti Středomoří jako jsou lavta, bouzouki nebo baglama. Tím opět konstruuje dojem antiky a starobylosti. Soundtrack nabízí široké

⁹² DRAYCOTT, Jane – COOK, Kate (edd.), *Women in Classical Video Games*, London 2020; přehledově k zobrazení žen ve hrách viz MEJIA, Robert – LESAVOY, Barbara, *The Sexual Politics of Video Game Graphics*, in: *Feminism in Play*, (edd.) Kishonna L. GRAY — Gerald VOORHEES — Emma VOSSEN (edd.), Cham 2018, s. 83–101.

⁹³ <https://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-visual-language-guide> (30. 6. 2024).

stylové rozpětí od klidných instrumentálních po hlasité metalové skladby. Hudba také dynamicky reaguje na prostředí, ve kterém se Zagreus zrovna nachází, tak i na akce, které provádí hráč. Podle Korba právě metal patří k tématu pekla, podsvětí. V méně akčních částech hry hudbu utváří systém, který náhodně kombinuje linky bubnů, basové kytary a elektrické kytary. Souboje a cutscény zase opakují předem zkomponované, a tedy rozeznatelné melodie, které signalizují probíhající děj. Motivy soubojů se stávají intenzivnější, pokud hráč zvýší obtížnost. Některé skladby obsahují zpěv – za Orfea zpívá Darren Korb a za Eurydiku Ashley Barrett.⁹⁴

Hades je první titul studia *Supergiant Games*, který je v angličtině plně nadabován. Celkově se ve hře nachází 30 nadabovaných postav, které dohromady řeknou 305.433 slov. Vývojáři při namlouvání hned několika aktérů spoléhali na svého „dvorního“ herce Logana Cunninghama, který pracoval již na předešlých hrách firmy. Ve hře *Hades* propůjčil hlas hned šesti postavám. Ostatní postavy dabovali samotní vývojáři nebo jejich přátelé. Pouze v několika případech byli využíváni externí herci. Vývojáři vybírali dabéry podle konceptu dané postavy a dbali na to, aby se zabarvení projevu měnilo podle aktuálního příběhového kontextu. Chtěli také zabránit tomu, aby hlasy zněly jako z animovaných seriálů. I když se jedná vesměs o božské nebo polobožské bytosti, důležité byly jejich vztahy a každodenní život. Referenčním bodem kvality dabingu byl v celé hře právě zmíněn Logan Cunningham. Skutečnost, že dabéry byli většinou kolegové a kolegyně přímo ze studia, umožnila scénáristům flexibilně měnit dialogy. Dabing byl tou částí vývoje hry, která byla asi nejvíce zasažena pandemií COVID-19. Velká část mluveného projevu musela být nahrávána na dálku, mimo studio. Z důvodu nižší kvality domácích záznamů tak bylo třeba věnovat větší čas a energii postprodukcii.⁹⁵

3.11 Identita a hodnoty

Hodnoty hry vycházejí z místa a času, kdy byl titul vytvořen. Odrážejí jak názory vývojářů, tak recepci hráčů. V *Hades* jsou inkluzivně zastoupeny různé sexuální orientace i etnika a ženské postavy nejsou nijak zastiňovány muži. Oproti ostatním hrám a médiím jako například *God of War*, jsou zde některé postavy v tomto ohledu ztvárněny

⁹⁴ <https://m.imdb.com/title/tt9459718/fullcredits/cast> (30. 6. 2024).

⁹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=m5KJSAj4afg> (27. 6. 2024).

netradičně. Achilles není primárně koncipován jako hrdina-bojovník, ale jako blízký přítel hráčské postavy a její mentor po celý příběh.⁹⁶ V souladu s některými verzemi řeckých mýtů je zároveň milencem Patrokla. Samotný Zagreus může navázat milenecké vztahy s ženami i muži a lze mít i polyamorní vztah. Persefona zastává v příběhu mnohem aktivnější roli a nejde pouze o archetypální dámu v nesnázích.⁹⁷ Sociální postavení bytostí ve hře není nijak určováno jejich pohlavím nebo barvou pleti.

Hlavní myšlenka hry a její hodnoty jsou zaměřené na vytváření a udržování mezilidských vztahů, ať už se jedná o vztahy rodinné, romantické nebo přátelské. Vývojáři samotnými mechanikami ukazují, že za důležité blízké osoby se vyplatí bojovat. Zagreus v jistých případech jde dokonce proti přání nehráčských postav znova potkat dlouho ztracenou osobu, pokud se domnívá, že jeho akce povede ke zdárnému konci. Hráč je povzbuzován k navazování a kultivaci vztahů různými bonusy. Ačkoliv je ve hře hlavní mechanikou boj, hráč nikdy nezabíjí lidi a bohy permanentně, protože ti se vždy vrací. Většina soubojů s nestvůrami představuje soupeření s dušemi, které jsou již mrtvé, takzvané stíny, které se po zdolání rozloží a objeví se někde jinde. K opravdovému zabíjení dojde jen ve svatyni Styx, kde hráč potká krysy a satyrské kultisty, kteří se v tunelech chrámu přemnožili a jsou chápáni jako problém, kterého se je nutné zbavit. Většina nepřátel, kromě *bossů* a přátelských NPC, navíc není modelována jako lidská bytost.

Důležitým prvkem jsou zde kontrakty a smlouvy, které provázejí hráče celou hrou. Ty reprezentují motiv danosti osudu, typický pro klasické řecké báje. Všechny smlouvy, které se ve hře nacházejí, se ale nakonec dají nějakým způsobem upravit. V obecných rysech tedy sice je osud nevyhnutelný, ale konkrétní provedení lze aktivitou pozměnit tak, aby byli aktéři šťastní – typickým případem je herní Sisyfos. Jedna z hlavních myšlenek hry tedy říká, že ačkoliv člověk nemůže vždy ovlivnit, v jaké situaci se objeví, pokud se bude dostatečně snažit, může ze své situace získat co nejvíce.

⁹⁶ RENGER, Almut-Barbara – SOLOMON, Jon, *Ancient worlds in film and television: gender and politics*, Boston 2013, s. 175–194.

⁹⁷ O vývoji ženských postav v digitálních hrách viz COTE, Amanda C., *Gaming Sexism. Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*, New York 2020, s. 56–85.

Závěr

Antická mytologie je ve své rozmanitosti a šíří velmi flexibilní, co se týče témat, která se pomocí ní dají ztvárnit. Přesto jsou díla mainstreamové populární kultury, která ztvárňují antické báje, spíše konzervativní a repetitivní. Hlavní hrdina, většinou svalnatý muž obklopený krásnými ženami v tógách, bojuje hrdinně proti přesile a prolévá značné množství krve. Na antiku odkazují převážně rozpoznatelné a povrchní motivy jako je monumentální mramorová architektura, vavřínové věnce nebo sandály apod. Přitom se tvůrci málokdy zamýšlejí nad tím, zda konkrétní prvky do světa logicky zapadají, nebo zda jejich použití odpovídá chronologii.⁹⁸ V poslední době se však objevují nové interpretace, které se nezaměřují jen na násilí a maskulinitu. Mezi takové zpracování patří i digitální hra *Hades*. Ačkoliv postavou je na první pohled typický hrdina a soubojů je zde také mnoho, tak hlavním tématem a hybatelem příběhu je zde rodina a obecně mezilidské vztahy. Hra přináší způsob vyprávění, který je dokonale zakomponovaný do herních mechanik. Každá smrt hráčské postavy nějak ovlivní svět kolem ní a silný příběh nutí hráče k dalšímu pokusu o průchod podsvětím.

Řecká báje jsou ve hře podány s respektem, ale zároveň s dostatečnou mírou originality. Vývojáři si upravují mytologické příběhy, ale zároveň tvůrčím způsobem odkazují na jejich původní podobu. V *Hades* jsou zmíněny a ukázány všechny atributy jednotlivých postav a mýtů, přitom jsou však upravené tak, aby zapadaly do světa hry a zmodernizované, aby dávaly smysl současnému hráči. Uplatňují se zde podobné antické motivy jako u jiných populárně-kulturních zpracováních, ale v nových kontextech. Hra vypráví známé příběhy z neznámé perspektivy. Hráč nemusí znát řeckou mytologii, aby pochopil příběh hry, ale pokud nějaké znalosti má, tak o to více ocení hloubku a nápaditost toho, jak s antickým odkazem naložili vývojáři. Nakonec *Hades* přináší také progresivní a inkluzivní zpracování, které vhodně navazuje na vybrané motivy z bájí, takže nepůsobí nadbytečně ani násilně.

⁹⁸ CLARE, Ross, *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia*, London 2021, s. 5.

Seznam použité literatury

- ALDEHAYAT, Mohammad, *Death as a Narrative Device in Hades*, Play/Write Student Journal 1: Death in Games, Klagenfurt 2022, s. 13–14.
- CAMPBELL, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*, Praha 2000.
- CLARE, Ross, *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia*, London 2021.
- *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World*, (ed.) Christian ROLLINGER, London 2020.
- COTE, Amanda C., *Gaming Sexism. Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*, New York 2020.
- “*Deus Ex Machina?*”, The Phi Delta Kappan 63, 1982, č. 5, s. 298–298.
- DRAYCOTT, Jane – COOK, Kate (edd.), *Women in Classical Video Games*, London 2020.
- *Feminism in Play*, (edd.) Kishonna L. GRAY — Gerald VOORHEES — Emma VOSSEN (edd.), Cham 2018.
- FERNANDÉZ-VARA, Clara, *Introduction to game analysis, second edition*, New York – London 2019.
- GRAVES, Robert, *Řecké mýty*, Praha 2004.
- CHRISTESEN, Paul – MACHADO, Dominic, *Video Games and Classical Antiquity*, Classical World 104, 1 (2010), s. 107–110.
- JUUL, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.
- JUNIUS, Nicka – KREMINSKI, Max – MATEAS, Michael, *There Is No Escape: Theatricality in Hades*, in: The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2021, s. 1–8.
- MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York 1997.

- PIETRUCZUK, Katarzyna, *The Sisyphus Plays of Aeschylus*, Museum Helveticum 68, 2011, č. 2, s. 129–40.
- RENGER, Almut-Barbara – SOLOMON, Jon, *Ancient worlds in film and television: gender and politics*, Boston 2013.
- RIORDAN, Rick, *Percy Jackson*, Praha 2010.
- TOCCI, Jason, "You Are Dead. Continue?": *Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*, Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2, 2008, č. 2, s. 187–201.
- WEISE, Matthew, *The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil and Dead Rising*, in: *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron, Macfarland 2009.
- ZAMAROVSKÝ, Vojtěch, *Bohové a hrdinové antických bájí*, Praha 1996

Seznam použitých elektronických zdrojů

- <https://archaeogaming.com/2020/12/15/transforming-history-reading-the-visual-language-of-hades/> (30. 6. 2024).
- https://cs.wikisource.org/wiki/Bo%C5%B5esk%C3%A1_komedie/Peklo/Zp%C4%9Bv_sedm%C3%BD (28. 6. 2024)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_\(video_game_industry\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_(video_game_industry)) (27. 6. 2024).
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Hades_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hades_(video_game)) (28. 6. 2024).
- <https://hades.fandom.com/wiki/Athena> (29. 6. 2024).
- <https://headphonesaddict.com/gamer-demographics-statistics/#The-Average-Age-of-Gamers> (30. 6. 2024).
- <https://honeybadgerbrigade.com/2016/06/22/video-games-as-mythology/> (28. 6. 2024).
- <https://m.imdb.com/title/tt9459718/fullcredits/cast> (30. 6. 2024).
- https://pegi.info/search-peg?q=Hades&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-NSA7KaHCr33iPQB6aVftGnYOWL1FEYLC4otZSmySvCg&form_id=pegi_search_form (27. 6. 2024).
- <https://steamdb.info/app/1145360/charts/> (28. 6. 2024).
- <https://steamdb.info/stats/gameratings/> (27. 6. 2024).
- <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/> (25. 6. 2024).
- <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RuleOfCool> (30. 6. 2024).
- https://usk.de/en/?language=&rating=&genre=&platform=&jump=usktitle&post_type=usktitle&s=Hades (27. 6. 2024).
- <https://www.esrb.org/ratings/37499/hades/> (27. 6. 2024).
- <https://www.facebook.com/supergiantgames/photos/a.352307857559/10158824708387560/> (28. 6. 2024).
- <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/08/17/93-of-hades-box-sales-are-on-playstation-raising-an-xbox-game-pass-question/> (27. 6. 2024).
- <https://www.gameinformer.com/opinion/2020/10/20/hades-is-the-perfect-roguelike-for-people-who-dont-like-roguelikes> (27. 6. 2024).
- <https://www.gamespot.com/articles/hades-has-sold-1-million-copies-nearly-one-third-sold-in-last-few-days/1100-6482388/?ftag=CAD-01-10abi2f> (28. 6. 2024).

- <https://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-visual-language-guide> (30. 6. 2024).
- <https://www.metacritic.com/game/hades/> (25. 6. 2024).
- <https://www.nytimes.com/2020/12/17/arts/video-games-pandemic.html> (27. 6. 2024).
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> (30. 6. 2024).
- <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-coming-to-ios-via-netflix-games/> (27. 6. 2024).
- <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq> (25. 6. 2024)
- <https://www.supergiantgames.com/team/> (25. 6. 2024).
- <https://www.tomsguide.com/features/hades-exclusive-interview-supergiant> (27. 6. 2024)
- <https://www.youtube.com/watch?v=AQidk-HlicQ> (27. 6. 2024).
- <https://www.twitch.tv/videos/982326029> (28. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC> (25. 6. 2024).
- https://www.youtube.com/watch?v=_rRan888rRY&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=5 (27. 6. 2024)
- <https://www.youtube.com/watch?v=1pkCSaIeD5Y> (29. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=3DkiFCQQcFs> (30. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=593xCDFumN0> (27. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ac5ksZTvZN8> (28. 6. 2024).
- https://www.youtube.com/watch?v=bwdYL0KFA_U&t=661s (29. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=Bz81935Bv0Y> (27. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=DIRt6LCVnvo> (29. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=LNhX4yRmdVE&t=97s> (29. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=m5KJSAj4afg> (27. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=4> (29. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=tlvEVPSFuYk> (27. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=VKepf4jyn4o> (29. 6. 2024).
- <https://www.youtube.com/watch?v=yOdTmabtA70> (28. 6. 2024).
- https://youtu.be/PqiTG-j_tT4?si=B-XtSsv8xI0pmHQW (25. 6. 2024).