

Neviditelné krajinářství

Experimentální hry se zvukem

V současné rodině herních mechanismů se vedle tradičních videoher stále výrazněji prosazuje okrajová oblast audioher, tedy systémů, jejichž výhradním či dominantním elementem je zvuk. Patří sem hudební hry pracující s existující hudbou, hry, které samy zvukové kompozice vytvářejí, hry pro nevidomé nebo herní experimenty, jež zkoumají obecné otázky týkající se zvuku.

AARON OLDENBURG

Přestože zvuk byl vždy důležitou součástí videoherních mechanismů a v současnosti můžeme sledovat populární trend výroby her založených na práci s hudbou, průzkum zvuku má na tomto poli značné mezery. Autor tohoto textu vytvořil několik krátkých her, aby otestoval nové formy herních systémů založených na zvuku. Smyslem těchto experimentů je rozšířit způsoby, jimiž videohry začleňují zvukové prvky. Podrobnější zkoumání audioher může vést k poznatkům použitelným i ve videohrách, ale také poskytnout zkušenost světa, který je rozsáhlejší než prostor, jež je hráč schopen pojmut zrakem.

Střílení do rytmu

Přestože popularita her založených na hudbě sahá až k Mozartově *Hudební hře s kostkou*, ostatní druhy zvuků jsou coby východiska herních mechanismů relativně přehlíženy. Nejtypičtějším příkladem zvukových her jsou hudební hry. Lze je rozdělit do dvou hlavních skupin: na jedné straně to jsou hry, které využívají již existujících kompozic, na druhé straně ty, jež vytvářejí dynamickou hudbu jako výsledek hráčových akcí. Ve hře *PaRapapa the Rapper* (1996) musí hráči stisknout určitá tlačítka zároveň s beaty již hotové hudby. Naopak hra *Rez* (2001) generuje hudbu na základě rytmu, v němž hráč střílí. Cílem hráče tak může být buď střílení nepřátel, jehož nezáměrným důsledkem je hudba, nebo načasování výstřelů tak, aby ovlivňovaly podobu hudební linky. Hry generující hudbu se pohybují od lineárního typu, kam spadá *Rez*, až po otevřené nelineární hračky typu *Bloom* (2008) od Briana Ena pro iPhone, kde má hráč svobodu experimentovat s jediným cílem, jímž je vytvořit hudbu. Často bývá přítomný silný vizuální prvek – hra pak obvykle spočívá v manipulaci vizuálním prostorem, jejímž vedlejším účinkem je zvuk.

Mezi vývojáři a nezávislými tvůrci videoher je populární výzvou vytváření čistě auditivních her pro zrakově postižené. Hlavní problém her bez vizuálu je týž, s jakým se reálně potýkají zrakově postižené osoby: jak vytvořit mentální mapu prostředí. Bez zapojení hmatu je nevidomý zcela závislý na zvucích, které objekty vydávají. Zvuk je díky tomu často zdůrazňován, ať už jde o délku jeho trvání či hlasitost. Objekty, které by ve hře normálně byly tiché, nyní vydávají zvuky, jež se mohou opakovat, aby hráč měl stálý pojem o tom, kde se ve vztahu k nim nachází.

Další překážkou je nízká dostupnost kvalitního 3D zvuku. Některé nonvizuální hry jako *Mudsplat* (2000) prostě redukuje své herní pole do dvoudimenzionálního plánu, aby se v něm hráč mohl orientovat pomocí stereozvuku. Jiné, například *Papa Sangre* (2013), pro iOS simulují prostorový zvuk tak, že zvuky, které mají přicházet zpoza hráčových zad, jsou tišší než ty, jež znějí před hráčem. Další hry předcházejí problému hráčovy orientace v temném prostoru mluveným slovem – sdělují mu, kde přesně se nachází. Například *Kaze No Regret* (1997)

je textová adventura převedená do mluvené řeči, která hráči popisuje jeho okolí. Ještě experimentálnější „slepé“ hry vzešly z prostředí nezávislé herní scény, studentských projektů nebo od umělců vytvářejících hry pro galerijní výstavy. Třeba *Dark Room Sex Game* (2008) od Copenhagen Game Collective je výhradně auditivní hra, kde dva hráči soutěží o to, aby přivedli neviditelného avatara toho druhého k orgasmu tím, že třesou ovladačem videoherní konzole Wii, přičemž autoři hry se snaží pomocí zvuků vytvořit dojem trapnosti.

Hudební zahrádky a optické ozvěny

Aby hudba byla interaktivní, aby fungovala v herním modu, musí obsahovat prvek improvizace. Tento rozměr také z hudební hry dělá kompozici založenou na náhodě, respektive kompozici operující s nepředvídatelností a spontánními událostmi. Jeden ze způsobů, jak zjednat kontrolu nad zvukovou zkušeností, je aranžovat kompozici prostorově. S tím se často setkáváme v soundartových instalacích, kde zdroje zvuku bývají účelně rozestaveny v prostoru, jímž posluchači nelineárně procházejí. Videohry, ať už dvou- či třídídimenzionální, se v principu interaktivity silně zakládají na prostorovosti. Interaktivní funkce diegetických zvuků v těchto hrách v kombinaci se zvuky prostředí, které nemá hráč pod kontrolou, mohou společně utvářet prostorově komponovanou hudbu nebo soundartovou skladbu. Pokus o prostorovou kompozici vytvořený autorem tohoto článku, *Invisible Landscaping* (2011), je hra, která umožňuje hráči „pěstovat“ zvukový terén, „zastříhávat“ hutnější, rozeznatelný okolní zvuk a „zalévat a vypěstovat“ abstraktní, upozaděné zvuky. I když hra nemá žádný konečný stav, je v ní přítomný určitý úkol: eliminovat hutné zvuky a rozvíjet matné zvuky tak, aby nakonec upozaděné zvukové prostředí dominovalo.

Hry jsou simulace, nebo, jak tvrdí Katie Saleonová a Eric Zimmerman [autoři knihy *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Pravidla Hry. Základy herního designu, 2003 – pozn. red.], „proceduální reprezentace skutečnosti“. Zdá se tedy, že důležitou oblastí k prozkoumání může být simulace zvuku prostřednictvím herní zkušenosti. Stojí za zmínku, že většina reprezentací v herních světech, ať už jde o reprezentace smrti, konfliktů nebo rozhovorů, je simulována, zatímco zvuk je téměř vždy reprodukován, stejně jako vizuál. Existují způsoby, jak mohou hry reprezentovat zvuk, aniž by ho reprodukovaly? Moje hra *Optic Echo* (2011) je pokusem o vizuální reprezentaci zvuku. Je to hra ztvárněná z perspektivy slepého člověka a ovládaná hlasem. Úkolem je najít správnou cestu pomocí echolokace v tichém trojrozměrném prostředí. Hráč zde pronásleduje mizejícího muže bludištěm tak, že následuje pomíjivé záblesky jeho kroků a zaznamenává své zvuky na jeho těle. Hráč fyzicky křičí (nebo píská, hraje hudbu atd.) do mikrofonu, aby odhalil dosud neviditelné prostředí. Vizualizace hráčova prostředí a herních postav je prchavá a postupná jako zvuk. Zdi nejsou odkryvány jako pevné objekty, ale jako částice pohybující se směrem k hráči ze svého původního místa. S pomocí této vizualizace musí hráč odhadnout pevnou pozici zdi. Umístění objektů i původ zvuku je odvozen z pohybu „optické ozvěny“.

Polykání zvuku

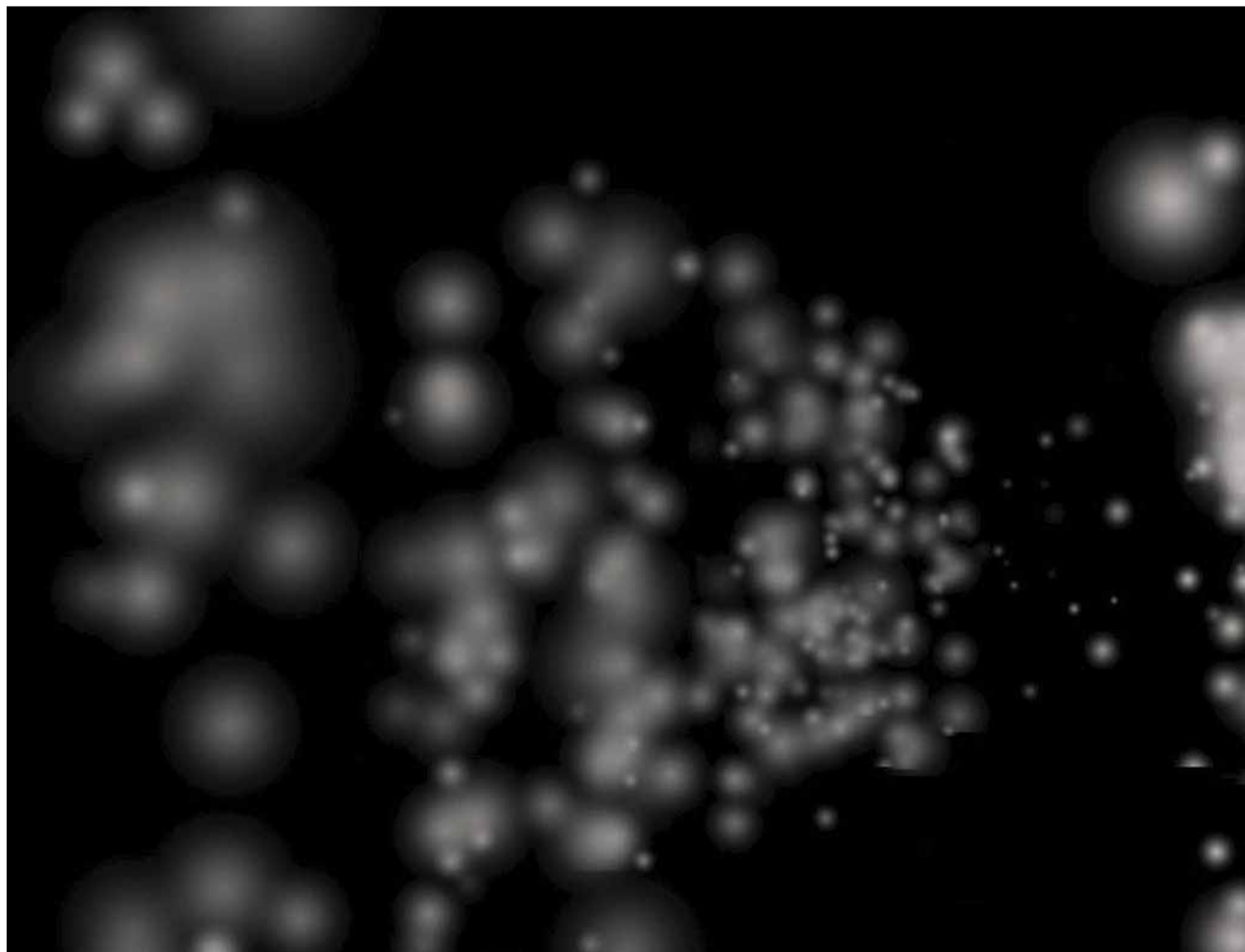
Další z herních experimentů autora tohoto textu, který závisel na mechanice podobné některým mainstreamovým hrám, jež nestojí na práci se zvukem, byl *Sound Swallow* (2011). V této hře je cílem hráče posbírat fragmenty své auditivní historie dřív, než budou vymazány. Pomocí GPS z iPhone a vestavěného mikrofonu vytváří kolem hráče určité prostředí – nahrává okolní zvuky a nad ně umísťuje abstraktní zvukové efekty, které mají odkazovat k pomínuvší minulosti.

Hra probíhá na mapě, která odpovídá hráčovým GPS souřadnicím. Hráč vstupuje do lokací na mapách, které specifikují umístění zvuků, pak je nahrává a přináší je zpět do jejich základny. Polykač zvuku je jeho nepřítel, jenž prochází krajinou, pohlcuje zvuky a pronásleduje hráče podobně jako v jiných hrách, v nichž hráč prchá před nepřátelskými postavami v reálných GPS lokacích – jako například v iOS hře *Zombie Escape* (2010). Polykač zvuku přitom nevytváří zvuky v současnosti, aby vytvořil tiché prostředí, ale uklízí imaginární svět, v němž jsou zvuky archivovány v prostoru kolem nás. Charles Babbage i Thomas Edison a mnozí další věřili, že zvuky setrvávají ve vzduchu a mohou z něj být potenciálně vyjmuty. Auditivní hru můžeme využít ke zkoumání mýtů o zvuku tak, aby se hráči dobrali jejich pravé podstaty.

Tyto experimenty mohou mít velký vliv na hry, které nevznikají „pro umění samo“. Hry pro nevidomé byly dlouhou dobu výhradně doménou akademických výzkumníků a nekomerčních nezávislých vývojářů až do nedávného úspěchu nonvizuálních her *Papa Sangre* a jeho pokračování *The Nightjar* (2013). Experimentální audiohry také představují unikátní prostor pro objevování nového využití zvuků, které mohou být aplikovány do mainstreamových her. Dokonce existují příklady her z hlavního proudu, které si velmi efektivně osvojují experimentální zvukové techniky. Příkladem může být *Metal Gear Solid 2* (2001), jejíž součástí je odposlouchávání: hráčova figura používá speciální mikrofon, kterým se snaží zachytit nepravidelný srdeční rytmus jedné z postav hry.

Autor přednáší videoherní mechanismy na University of Baltimore.

Z anglického originálu **Sonic Mechanics: Audio as Gameplay**, publikovaného na serveru gamestudies.org, přeložil Antonín Tesař. Redakčně kráceno. Uveřejněno s laskavým svolením autora.



Vizualizace hráčova prostředí ve hře *Optic Echo* je prchavá a postupná jako zvuk. Foto gamestudies.org