

# Hry o prežitie\*

Vojtech Babinský

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
xbabinskyv@stuba.sk

6. november 2022

## Abstrakt

Vďaka pokroku, sa už väčšina populácie v rozvinutých krajinách nemusí zaoberať poľnohospodárstvom, lovom, zberom a podobnou ťažkou fyzickou prácou. Tieto aktivity, dnes vykonáva, vzhľadom na ostatok obyvateľstva, len hrstka ľudí.

Niektorí ľudia, však vo svojom voľnom čase siahajú po hrách simulujúcich tieto činnosti, často v extrémnych podmienkach, kde každá chyba môže mať nemilý vplyv na ďalšie hranie. Ide teda o špecifický prípad, kde na rozdiel od väčšiny iných hier, hráč nie je nezraniteľným hrdinom, ale súčasťou prostredia, v ktorom zápasí s hladom, zvieratami/príšerami, počasím, inými hráčmi atď.

Cieľom článku je zoznámiť čitateľa s tzv. hrami o prežití (ang. Survival games). Pokúsi sa opísať kritéria, ktoré musia hry spĺňať, aby mohli byť zaradené do tohto žánru, poskytne príklady úspešných herných predstaviteľov tejto kategórie a predstaví aj jej rôzne subžánre.

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/2023, vedenie: Vladimír Mlynarovič

# 1 Úvod

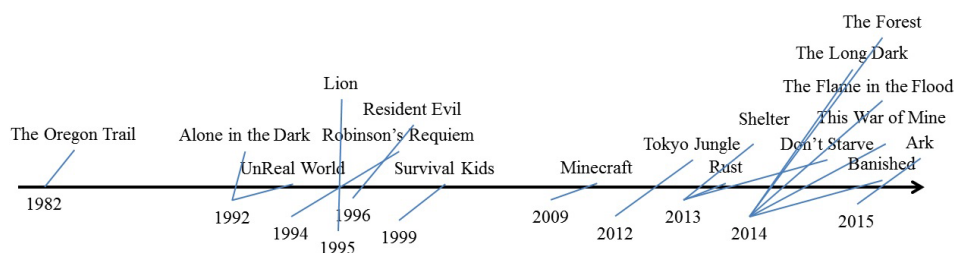
Počítačové hry sú relatívne nová forma zábavy, ktorej vývoj kopíruje rozvoj a dostupnosť počítačov. Tak ako v literatúre, jestvuje mnoho rozličných žánrov. Hranice medzi žánrami hier sú pružné, niektoré hry teda môžu mať znaky viacerých naraz. V tomto článku sa budem zaoberať „hrami o prežitie“ (alebo aj survival hry).

Ako už napovedá sám názov tohto druhu hier, hlavným cieľom hráča je prežiť. Základnou črtou survival hier je hospodárenie so surovinami, často zahrňujúce výrobu (crafting) a recykláciu, pomocou, ktorých dokážete svoju postavu dlhšie udržať pri živote. (cite HP).

Ďalším znakom je možnosť zranenia sa (prejavuje sa ako dočasné znevýhodnenie hráča), prípadne smrti v hre.

Taktiež, konfrontácia s inými ľuďmi, zvieratami a príšerami patrí medzi základné elementy hier o prežitie. (Cite Reid)

## 2 História hier o prežitie



Obr. 1: Časová os vzniku žánru videohier s tematikou prežitia

Prvou komerčne úspešnou survival hrou bola The Oregon trail, vydaná v 80tych rokoch minulého storočia, jej úplne prvá verzia, však uzrela svetlo sveta v roku 1971.

Dan Rawitsch, vtedy 21 ročný vysokoškolák a učiteľ, dostal za úlohu učiť žiakov 8. triedy históriu americkej expanzie na západ. Chcel urobiť niečo nové a interaktívne, a preto pre svojich žiakov vytvoril stolnú hru.

Keď jeho spolubývajúci, učiteľ matematiky, Bill Heinemann videl mapu tejto hry povedal Rawitschovi, že by to mohol byť perfektný program pre počítač. Ukázal mapu ďalšiemu spolubývajúcemu Paulovi Dillenbergerovi, ktorý tiež učil matematiku. Tomu sa nápad zapáčil a pustili sa do diela.

Základ hry je cestovanie so skupinkou osadníkov z mestečka Independence (štát Missouri) do štátu Oregon na východe USA.

V úvode si hráč nakúpi zásoby jedla, náboje a zvieratá na cestu. Počas výpravy musí prekonať rôzne náhodné udalosti ako rozbitie kolesa na voze, uhryznutie hadom a choroby.

Hra nemala žiadnu grafiku a bola čisto textová, jej kód mal 800 riadkov a bola naprogramovaná v jazyku BASIC. Ihneď sa stala hitom medzi študentmi školy, ktorí stáli v radoch aby si mohli zahrať.

Hoci po vydaní The Oregon Trail nasledovala dekáda útlmu popularity survival hier (Obr.1), myslím si, že dnes pokojne môžeme povedať, že práve ona začala bohatú históriu hier o prežitie.

[3]

[1]

## 3 Subžánre

Survival hry majú dva hlavné subžánre – Wilderness survival (prežitie v divočine) a Survival horror. Samozrejme, jestvuje mnoho hier, pri ktorých nie je jednoduché zaradiť ich do jednej z dvoch predstavených skupín, voláme ich preto vznikajúce typy (alebo aj hybridy).

### 3.1 Wilderness survival

Hry tohto subžánru, sa sústredia na schopnosti prežitia v prírode. Hráč zvyčajne musí začať ako lovec a zberač. Postupným hraním si vylepší vybavenie a nájde úkryt, z ktorého vychádza na výpravy. Do tejto skupiny hier patrí napríklad už spomenutá The Oregon Trail, The Long Dark a Unreal World.

#### 3.1.1 UnReal world

Prvýkrát vyšla v roku 1992. Je to práca dvoch ľudí, hlavného vývojára Samiho Maaranena a Errku Lehmusa. Pôvodne to bola fantasy RPG hra, ktorá sa postupne vyvinula na Wilderness survival situovaný v dnešnom Fínsku v dobe železnej.

Hráč sa pohybuje v masívnom náhodne generovanom svete s jediným cieľom, prežiť čo najdlhšie. Pre vysoký level realizmu to vôbec nie je jednoduché.

UnReal world je držiteľom dvoch rekordov: je to najdlhšie podporovaná hra na svete a prvá survival hra s otvoreným svetom.

[?]

#### 3.1.2 The Long Dark

Táto kanadská hra z roku 2014, sa odohráva v zimnej a drsnej kanadskej divočine. The Long dark má survival mód a príbehový mód.

V survival móde ide iba o prežitie, ide o sandbox mód (hráč má voľnú ruku v tom ako chce hrať). Cieľ tohto módu je prežiť čo najdlhšie.

V príbehovom móde sa hráč vtelí do pilota Willa Mackenzieho, ktorý hľadá doktorku Astrid Greenwoodovú, s ktorou stratil kontakt pri záhadnom páde ich lietadla. Až pri nájdení mestečka Milton si hrdina začne uvedomovať škálu apokalypsy, ktorá postihla svet.

[4] [2]

## 4 Záver

## Literatúra

- [1] Kim Horcher, Allan Wheeler, Nick Maillet, Chelsea Miller, and Tom Marks. The 10 best survival games, 2022.
- [2] Steven Dowing Samantha Reid. Survival themed video games and cultral constructs of power. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 11:41–57, April/June 2018.
- [3] Greg Toppo. Oregon trail at 50: how three teachers created the computer game that inspired - and diverted- generations of students, 2021.
- [4] Venla Virtanen. Translating game achievements: Case study of The Long Dark and Spyro the Dragon. Master’s thesis, University of Turku, 2020.