

Kategorie japonských her

5. přednáška

Zamyšlení

- Výhody a nevýhody dělení her na žánry?
- Jaké jsou podle vás základní žánry her? (uvedte 5 žánrů)
- Podle čeho tyto žánry kategorizují hry?
- Podle čeho lze ještě kategorizovat hry?

Kategorie

- Žánrové dělení
 - Action, Adventure, RPG, Simulation, Shooting...
- Jiné kategorie
 - označení podle místa (?) původu
 - označení podle tematiky
 - označení podle způsobu hraní
 - označení podle kvality

Action

- Dot eat
- Platform
- Bojové hry
- Belt scroll (Beat em up)
- Crime
- Stealth...

Adventure

- Textové
- Sound novel
- Visual novel
- Únikové hry?

Definice vizuálního románu???

- Na základě uvedených faktů je v této práci vizuální román tedy definován jako hra, která je primárně postavena na četbě textu a volbě možností rozhodnutí hlavní postavy. Zpravidla v těchto hrách existuje více možných konců. Žánr příběhu ani grafika v definici zohledněny nejsou, protože jsou velmi různorodé, dá se ovšem říci, že naprostá většina vizuálních románů jsou dating sim a grafika je stejná jako u japonských animovaných seriálů a komiksů.
- Japonské adventury, pokud jsou v nich znatelné výrazné další herní prvky, jako puzzle, hlavolamy nebo hádanky, či otevřený svět a podobně, tedy za vizuální román v této práci považovány nejsou, přestože jsou dále v textu několikrát zmíněny v návaznosti na vizuální román jako typ hry, který je jim zdaleka nejbližší.

Vizuální novela

- Jaké

- Saur

- Nob

- D

- D

Szczepaniak: Jak to bylo s románem?

Učikoši: Pojem vizuální

v zahraničí. V Japonsku máme zvukové novely, a

nemáme. Když jsme se bavili o vizuálních novelách ale

novely. V Japonsku je to obtížná otázka. Ře

Szczepaniak: Tak to bylo s vizuálních novelách

Učikoši: (směje se) V japonských vývoje

nich jako o zvukové *bišódžo*.

Szczepaniak: Existuje hodně subžánrů a dělení.

Vizuální novely, zvukové novely, adventure games, *nukige*, *eroge*, *darkige*, *nakige* atd. Přijde vám, že se některým nedostává dost pozornosti?

Ryukishi7: Nepřemýšlím konkrétně o těchto subžánrech, ale přemýšlím o vizuálních novelách jako o celku, jako o jednom širším žánru. Když dnes někdo řekne vizuální novela, soustředí se dnes téměř jen na *nukige* nebo *eroge*. Myslím, že bychom měli tu definici rozšířit, vizuální novely toho nabízí víc.

Osobně doufám, že žánr vizuálních novel se více zažije.

(dříve v rozhovoru): V Japonsku dnes většina lidí vnímá vizuální novely jako milostné příběhy s erotickou tematikou. Takže většina si představí hry s pěknými dívkami. Pro mě je to ale něco jiného. Pro mě je *Otogirisó* a *Kamaitači no joru* počátkem žánru vizuálních novel – temnější hororové vyprávění, kde je třeba někdo záhadně zavražděn.

používáme

kem textu.

íme o r

RPG

- 3D Dungeon RPG (Wizardry...)
- Hack and Slash
- Roguelike
- MORPG
- MMORPG

- Co je podle vás JRPG?
 - nutné podmínky
 - pomocné podmínky

JRPG

- Standardizace japonského RPG po vydání Dragon Quest (1986)
 - Hodnocení Wizardry a Ultimy: Je tam moc svobody a nevím co mám dělat; musím si toho moc pamatovat... > DQ bere dobré a upravuje pro JP
 - Standard pro herní mechaniky, ale ne pro podání (svobodnější, méně důrazu na postavy)
- Komando njúrjokušiki tángata sentó?
- Equip, expy, itemy
- Sutórisei, kjarakutásei, nalinkovanost, romantika?, cestování anime světem?, 群像劇

Simulation

- Strategie (Tahové, Real-time, Tower defense, MOBA, 4X)
- Simulace
 - Válečné, historické, ekonomické, [výchové](#), miniscape (Sim city), letecké, železnice, jezdecké, [pracovní](#)

Shooting

- Danmaku
- Gun (arkádové – Silent Scope...)
- First person (MMOFPS)
- Third person

Ostatní

- Puzzle
 - Action puzzle (očimono, match3), Pencil (picross, súdoku, labyrinty..)
- Ostatní
 - Sporty (wrestling), Závody (závodní simulace), Hudební
- Kombinované žánry
 - Action RPG, Action adventure, Simulation RPG

- Jaké jsou podle vás typické rysy japonské hry?

Co jsou to *jógé*? 洋ゲー

- Rozhovor s fanouškem v TUHoJGD3:
 - Nevodí hráče za ruku, neúprosné
 - Nejsou tak barevné a veselé
 - Realističtější
 - Méně sexu?
- [Anketa GameSpark:](#)
 - Doom, FPS, Střelné zbraně, Násilí, Mod, Postarší pán v hlavní roli, lepší kvalita než v 90. letech (*jógé*=kusogé?)
 - Skyrim, GTA, Oblivion, Wizardry, Borderlands, Ultima, MK, Diablo, Fallout
- Pixiv encyclopedia:
 - GTA5 a Minecraft přesáhly 1M, ostatní hity 200-400k
 - Stereotypy
 - násilí a japonské zákony překračující brutalita
 - Přísnější vůči zobrazení náboženství, alkoholu a tabáku a sexu
 - FPS a hodně her s válečným námětem
 - Neregulují vyobrazení zločinu ve hrách
 - Náročnější na HW – bez hi-end PC nelze hrát (rozšíření s novou generací konzolí)
 - Mužské postavy jsou chlapáčtější, ženské hrdinky hrubší (poslední dobou mizící trend?)

Jiné kategorie

- téma
 - ren'ai gému
- styl hraní
 - oboe gé
- kvalita
 - kuso gé
 - baka gé