NieR: Automata (2017)

Autor: Buttercup Dew

„Taková bolest, takový smutek! Takové zoufalství! O tom nemůžeš nic vědět!“

(Následující řádky vyzrazují rozuzlení zápletky příběhu.)

NieR: Automata (2017) je vysoce oceňovaná videohra žánru JRPG („japonských her na hrdiny“) z dílny proslulého režiséra Taro Yoky, která nepřímo navazuje na jeho starší díla ze série NieR a Drakenguard. Sleduje osud dvojice „goticko-lolitovských“ androidů, 2B a 9S, v postapokalyptickém a postlidském světě, kde androidi vedou zoufalou partyzánskou válku o samé bytí proti strojům schopných sebereplikace. Hra je to velice dlouhá, plná zdánlivě pro příběh vedlejších informací (tzv. herní „lore“) a v neposlední řadě emocionálně dosti drsná. Příběh, herní mechanismy i motivy se pohybují na hraně metanarativu a promlouvají přímo k bytostně pravicovým metafyzickým zásadám: 2B s 9S jsou neustále nuceni bojovat nejen za překonání své vlastní slabosti a manipulací svých protivníků, ale i samotné premisy hry, tak aby jejich životy získaly autenticitu. Hra současně vyzdvihuje i zpochybňuje celou plejádu ideálů: od militarismu, oděném v hávu tajnůstkářství vyšších míst až po nepraktičnost pacifismu. Výpůjčka z Shakespeara se ubírá ohromně zábavným směrem a svých parodických automat se dočkají třeba i Kierkegaard, Hegel nebo Sartre s de Beauvoirovou. Hru *Automata* tak lze chápat jako bytostně japonský komentář existencialismu a – podobně jako další japonskou mechanickou ságu *Neon Genesis Evangelion* – také lekci o nutnosti toho postavit se vnitřním pochybnostem i sentimentalitě.

NieR: Automata rozhodně není míněna coby „jednohubka“ na rychle dohrání pro sváteční

hráče: tvůrci ji vybavili hned šestadvaceti zakončeními – většina z nich jsou však žertík na úkor hráče, který umírá nějakým bizarně nevhodným způsobem, aby se následně vrátil do hlavního menu. Lze však dosáhnout i několika jakoby závěrečných scén před „opravdovým“ zakončením (Konec „E“) a „ještě opravdovějším“ zakončením „Y“. Záleží pochopitelně jen na hráči, kdy se rozhodne skončit. Vypravit se na zničenou Zemi sekat do robotů obrovskými meči dává smysl, jen dokud člověka poutá tragická romance androidího páru a krkolomná cesta do hlubin šílenství. Celá hra se opakuje: jakmile ji hráč dokončí za postavu 2B, vrací se znovu na samý začátek jako 9S – aby se mu následně otevřela zakončení v příběhové lince bojovnice A2 a obrazovce výběru kapitol. Prvky herního prostředí dokáží tvůrci mistrně využívat znovu a znovu: trosky velkoměsta pokryté vegetací se tak stávají dějištěm honiček, vzdušných soubojů, průzkumu podzemních chodeb, mlácení do robotů nebo jízdy na losu. Žádná oblast není nikdy nepřátel zbavena nadobro – roboti se objevují znovu a znovu jako neustále bující odolný plevel a hráč se tak musí s nemalým úsilím probojovávat ke každému novému cíli. Nikdy tak nezapomíná, že androidí vojáci jsou podobně jako my Evropané menšinou v moři nepřátel.

Celé drama je oděno do hávu, který člověku zvyklému soudit knihu podle obalu jistě připadne nanejvýš matoucí a bizarní. Někteří roboti připomínají zrezivělé verze maskota operačního systému Android, jiní zase lesklé mechanické pavouky pojmenované po čínských filozofech nebo změť trubek a další steampunkové propriety. Na androidí části bitevního pole nacházíme pečlivě vystrojené elitní síly YorHa, většinou ohebné umělé ženy, nadané nadlidskou silou a fyzickou zdatností, zatímco řadoví androidí vojáci připomínají spíše porůznu sebrané partyzánské útvary s těžko odlišitelnými tvářemi. V průběhu hry se setkáváme s celou řadou dalších postav: párek bišónenů pojmenovaných Adam a Eva, humanoidními roboty bez pohlavních orgánů, zrozené z lepkavého mechanického lůna strojové evoluce. Na nádherné androidy Devolu a Popolu zas jejich tvůrci uvalili břímě nekonečné viny. Záhadný Emil – kulatá hlava bez těla, okouzlujícím způsobem nevinná – je přímým odkazem k prvnímu dílu série NieR. Kdysi dospívající hoch prokletý k tomu, aby proměnil v kámen každého, komu se podívá do očí, byl naklonován a proměněn v „kouzelnou zbraň“. Nerozlišenost a vzájemná zaměnitelnost androidů dodává hernímu zážitku snový pocit, jako by se člověk setkával s napůl zapomenutými přízraky. Postavy ve hře se usilovně snaží zachovat si vzpomínky a vědomí o svém já. Skutečný smysl války se (nejen) jim rozplývá v mlze nejistoty – skutečně působí už pouze násilí. Představa o nějakém vykoupení z jeho cyklu se zdá být jen prchavým fantómem.

Hru otevírá jasný ženský hlas: 1]

> Vše živé má do svého osudu vetkanou smrt. Jsme tak navěky lapeni v nekonečné spirále života a umírání. Často přemýšlím o bohu, kterým nás touto záhadnou hříčkou požehnal, a ptám se, jestli někdy dostaneme příležitost jej zabít.

Kamery proráží oblačný závoj záběrem na letku bitevníků vznášejících se nad povrchem a operátorka 6O přes interkom načrtává cíle mise. Její naivní, dětský hlas jako by předznamenával nepřipravenost androidů čelit brutálním nástrahám skutečné války. Během několika okamžiků jsou spolubojovníci 2B terčem smrtící palby, která je smete z oblohy. Úvodní pasáž předznamenává zápletku i mnohé z herních prvků: androidí bojovníci jsou postradatelné jednotky, odsouzené k tomu neustálému opakování svých krátkých, brutálních životů. „Koloběh života a smrti“ je v *Automatách* velice doslovný: hráč se po smrti znovu „ narodí“ v místě posledního uložení a následně se musí vydat k neživým ostatkům svého těla, aby zachránil své vybavení. Úplně na konci pak hráč, chce-li zlomit koloběh reinkarnace, během minihry při závěrečných titulcích musí zničit jména autorů, vývojářů atd., a tak „zabít božstva“ metanarativu.

Stisknutím správné kombinace tlačítek provedou bez poskvrnky odění 9S nebo 2B elegantní šermířské piruety jako pravé ztělesnění smrtící smršti, ale jediný nesprávný pohyb nebo nervózní úkrok – pokud nedokážete s předstihem detonovat sebevražedného atentátníka nebo se vyhnout drtivému manévru – promění 2B v panenku bez života, oběť nekonečných nehostinných pustin sporné země nikoho. Zatímco videosekvence ve hře a interakce postav rozvíjejí kroniky snah strojů o vytvoření civilizace a své vlastní společnosti, brutální realita boje slouží jako užitečná připomínka, že 2B i její androidí druhové bojují o holé bytí své rasy. Poněkud předvídatelný zvrat odhaluje, že androidy YorHa i stroje pohání stejná technologie černé skříňky („black box“), což ovšem nic nemění na odlišnosti jejich identit, civilizace i způsobu života. Stroje jsou, jak se dozvídáme, stvořeny z rostlinám podobné, sebereplikující se látky. Původní humanoidní, časem však zastaralé verze postupně ustupují stále méně lidským monstrozitám: víření mechanických hadů či bachratým mechanickým pavoukům.

2B s 9S jsou polapeni v temném, soumračném věku. V boji je nepohání hmatatelná šance na vykoupení ani budoucnost, k níž by mohli upnout své naděje. 9S zdůrazňuje bezvýchodnost jejich situace vyjádřením vzdálené naděje, že by jednou „mohli jít nakupovat… až bude po všem“, zatímco stojí v nákupním centru, zničeném už před dávnými staletími. 9S se velice zajímá o své tvůrce, „bohy“ zlatého věku lidstva, který syntetičtí androidi ztratili. Rozkrývání nitek spiknutí vhání 9S do náruče šílenství: kdosi mu naprosto věcným tónem oznamuje, že lidé vyhynuli před mnoha tisíci lety. Jediným účelem nekonečné války tak zůstává zachování iluze, že lidé dosud přebývají na Měsíci. Adresáty této nijak vznešené lži jsou androidi na zemském povrchu – právě ti mají uvěřit, že jejich životy slouží vyššímu cíli: obnovení lidské vlády. Zachování drolící se struktury „milosrdné lži“ si nakonec žádá zničení všech androidů YorHa i jejich vesmírné základny. V zakončení hry „E“ hlavní hrdiny (tj. 2B, 9S a A2) znovu uvedou do provozu jejich věrné „Pody“ (autonomní střelecké podpůrné jednotky) po „Konci YorHy“, takže jsou osvobozeni z „koloběhu života a smrti“, v němž byli proti své vůli uvězněni. Mohou svobodně žít, truchlit nebo se veselit, jak je jim libo –„stali se podobným bohům“.

Následující mohutná ofenziva – poslední, zoufalý úder, který má Zemi zbavit strojů jednou provždy a ukončit tak válku – se nese v duchu kolosální a velkolepé pošetilosti. Pokud lze věřit překladatelům na YouTube, text doprovodné skladby „War to War“ (Válka k válce)“ zachycuje rozhodnost ducha a válečnou odvahu, blízké srdci každého člověka skutečné

pravice: „Oběti nebudou zapomenuty a odkaz zůstane zachován…“ Pojmenovat skladbu jednoduše „Válka“ nestačilo: bylo zapotřebí přídavku. Válka v *NieR: Automata* zušlechťuje, podobně jako namáhavá cesta z jednoho vrcholku na druhý. Příběh hry opakovaně pracuje s myšlenkou, že válka vyživuje ducha, „protože krev je prolévána z nutnosti a jen díky konfliktu rosteme“: všichni zúčastnění jsou válkou pohlceni a formováni, ale nakonec je to právě ona, co je definuje.

Během bojové scény při vyvrcholení hry závěreční protivníci Ko-Shi a Ro-Shi pronášejí asi nejzásadnější repliku celé hry: „Jsme stroje. Vy androidi. Vzájemní nepřátelé. Odsouzeni k tomu spolu bojovat. Proč žijete? Proč existujete?“ Pro bělošské nacionalisty, kterým je blízká védská kosmologie, podle níž jsme pouhé masky, jež Bytí přijímá a následně odkládá, představuje tento výrok a jeho důsledky zásadovou metafyzickou pozici. Pokud má člověk mít levou ruku, musí mít i pravou, ke každému tvůrčímu a spontánnímu impulzu musí existovat také kontrastující racionalistický. Stejně jako vesmír dává vyrůst lidem a „národům, podobně jako jabloň svým plodům“, 2] nebo androidům, kteří se jimi touží stát (a „stát se podobným bohům“, vysvobozeným z jejich naprogramované služebné nesvobody), nabízí necítícím strojům, aby vyrostli coby jejich protivník. Stroje v *NieR: Automata* mají podobu jak sociopatických humanoidů (už zmíněná překrásná dvojčata Adam s Evou), tak insektoidních stvoření, poháněných podobně jako třeba bakterie tužbou dělit a množit se donekonečna. Zde nacházíme jasné paralely s podobně pojmenovaným (byť vznikl nezávisle na herní sérii) indie sci-fi filmem Antonia Banderase *Autómata*, kde robo-prostitutky a dělníci ze skladů uniknou zpod lidské nadvlády aby vybudovali svou vlastní civilizaci, avšak podaří se jim vytvořit jen švába na baterie.

Běloušští nacionalisté dostali příležitost ochránit rasu, jejíž důvěřivost a zásadovost jí často až škodí. Přítomnost a samotná existence bělochů tudíž nabízí příležitost protistraně, která by snad ani nemohla být odlišnější: rase věčně pletichařících lhářů, kteří mění své zásady obratněji, než si nasazují jarmulky a neopomenou jedinou příležitost, jak odírat nic netušící gója z kůže. „Je to prokletí? Nebo snad nějaký trest?“ 3] *NieR: Automata* přináší důkladnou a propracovanou lekci o nutnosti přijetí a dokonce nalezení radosti v této drtivé nevyhnutelnosti. Oni žijí – a proto musíme žít i my. My jsme androidi, oni stroje. Jsme odsouzeni k tomu bojovat. Podobně jako šátkem přes oči zaslepení 2B a 9S závisí i naše přežití na tom, zda „prozřeme“ a vybudujeme své životy na pevných základech pravdy. Jestliže běloši, byť žijí ve světě lží, do něhož byli uvrženi, skutečně ze svého založení prahnou po pravdě a kráse, musíme přijmout také možnost existence a vlivu tvorů lži. Proč žijí? Proč existujeme? Ve střetu dvou frakcí světa *Automat* o mnoho více odpovědí nenajdeme. Jak 2B suše poznamenává: „Jsme tu, abychom bojovali – a to je všechno.“

Postavy a jejich vizuální provedení jsou chytře vykonstruovaným prvkem a rozšířením širšího narativu sebeobjevování. Všichni androidi YorHa vypadají jako velice mladí dospělí nebo dospívající, zatímco pozemští androidi působí zcela dospěle. Na rozdíl od vojáků YorHa není jasné, zda jsou i oni polapeni v cyklu reinkarnace a opětovné rekonstrukce jejich fyzické schránky. Bojují a umírají podobní otrhaným partyzánům a jejich smrt se zdá být definitivní. Přátelé a milenci padlých androidů se pokoušejí smířit s jejich úmrtím a přísahají pomstu. Podobně když hráč například neochrání zatoulaný „dětský“ stroj, jeho „matka“ je zdrcena

svou ztrátou. Bitevní a monitorovací jednotky YorHa na povrchu mají oči zakryté páskou: mohou volně hovořit o svých zkušenostech, ale v područí falešné věci, za niž umírají. Nezávislejší operátoři jako 6O zrak zakrytý nemají, ale volnost to neznamená: sledují bitevní pole shora, o tom co vidí, však nesmějí mluvit. Operátor 21O ledovým hlasem varuje 9S, aby „si dával pozor", když klade příliš mnoho otázek. Jenom vrchní velitelka jednotek YorHa a A2 (Assault-2) – zlomená veteránka a vyhnanec – mají tváře plně odhalené, mohou tedy vidět i mluvit bez omezení.

Celá hra doslova překypuje hořkostí, osamělostí a existenciální hrůzou. NPC *(nehráčské postavy*) zde působí jaké tragické figury, které se snaží žít své roztříštěné životy; jedna z počítačových postav zoufale hledá někoho, kdo by dokázal obnovit její vzpomínky, aby mohla zjistit, kdo zabil jejího přítele – jen aby hráč záhy zjistil a odhalil jí, že vrahem byla ve skutečnosti ona: android třídy „Popravčí", vyslaný k likvidaci pro nejvyšší velení problematických androidů. Další android je zmrzačený, odmítá však výměnu své nohy, protože ta mu je poslední součástí z jeho původního továrního těla. Zmatené a obalamutěné stroje radostně skáčou pro svou smrt do jezer vařícího se kovu nebo ze závratných výšin. V bolestných myšlenkách plny paranoie si vyčítají vlastní „nefunkčnost", protože byly vyrobeny bez lidských pánů nebo účelu.

V temně humorné epizodce se navzájem ve velké vraždí robotičtí Romeové a Julie: „Ach, Romeo, co ti trochu pustit žilou!" „Jen do toho, poběhlice!" „Všechny své Romey jsem nadobro pobila". Pozornému hráči to svým způsobem signalizuje odhalení, že androidka 2B (*Battle* – bitevní), která miluje 9S, byla ve skutečnosti určena stát se jeho popravčí, „E2". Musí ho zlikvidovat pokaždé, když rozkryje spiknutí. „Rozbitá mašina" Beauvoirová, dílčí herní „boss" (*silnější protivník než řadoví nepřátelé*) volně přebrala filozofii Simone de Beauvoirové a je také okouzlena Robo-Sartrem. Dává najevo hysterickou posedlost krásou, a tak se bolestně snaží stát tím, po čem podle ní syntetický Sartre bude toužit a přitom mrzačí a ničí své jáství. Robotický Sartre je stejně do očí bijícím způsobem urážlivý pro všechny sentimentálně smýšlející a romantiky jako jeho skutečný předobraz – drobné pozornosti od svých ženských ctitelek zahazuje coby „bezcenné harampádí".

NieR: Automata hráče vedou cestou neustálých úkroků stranou a bolestných rozuzlení. Vedlejší příběhové odbočky nemají správné odpovědi nebo hráče bezděky staví do role napomahatele zlu. V jedné z vedlejších misí se objevuje android ze zemského povrchu, který se velice těžko smiřuje s tím, že byl vyroben jako myslící nápodoba dávno vyhynulé rasy. Požádá proto 2B, aby mu našla nějaké pro jeho účely užitečné čipy. Když na něj hráč později naráží znovu, vidí, že android je použil k aktivaci unesené YorHa průzkumné jednotky, „chlapce" stejného typu jako 9S, o němž prve předstíral úplnou neznalost. Pokud se hráč k zadavateli později vrátí, představuje android chlapce jako „nový přírůstek do rodiny. Vím, že to není správné, ale chtěl jsem někoho, s kým bych mohl žít. Koho bych mohl ochraňovat." Průzkumná jednotka jen žadoní „p-prosíím…". Tato scéna patří k tomu nejtrýznivějšímu v celé hře, obtížena hutným nádechem odcizení, marnosti, vykořisťování dětí i zoufalství.

Radost ve hře čerpá většina hráčů z požitku z boje a útěchy nacházené v tom, že hrdinové byli pro válku vytvořeni. A2, třetí a závěrečná hratelná postava, virtuózní šermířka, dokáže

přejít do nesmírně rychlého sprint módu a stavu berserka, kdy se při úhybných manévrech stává neviditelnou. Herní zážitek z v rychlém běhu prováděných mrštných piruet a obratů a sekání do robotických nepřátel na tucet různých způsobů je nesmírně vzpružující a osvobozující. V ponurém prostředí nestabilních spojenectví, nespolehlivých spojenců a všudypřítomných nepřátel vyvolává válka androidů hořkost, ale nabízí také kýženou výzvu a příležitosti zachovat se čestně nebo se dopustit zrady. Vytváří živnou půdu pro černý humor, ale také dodává svým obětem sílu a účel. Ocelové čepele vojáků YorHa – inspirované výzbrojí samurajů a láskou Japonců k neotenním postavám, vyrovnávajícím se s úzkostnými pocity dospívajících – mají své vlastní „příběhy zbraně“, které hráč postupem času odemyká ve formě blankversových básniček o zdušených nadějích, s nejasným nebo vůbec žádným morálním poselstvím. Podtrhují tak zážitek z hraní *Automat* jako mistrovskou etudu meditace nad ztrátou, konfliktem a marností, která pokládá mnoho otázek, na něž nedává mnoho jednoznačných odpovědí. Ty ovšem stojí za přečtení i pro toho, kdo herní ovladač nikdy nevezme do ruky.

Emil

Vzácné záblesky útěchy a vřelého citu nabízí Emil, postava svého času lidská, nyní však cosi mnohem horšího. Tato hlava bez těla se ujala role potulného kupce šinoucího se pustinou na benzinové tříkolce, od něhož může hráč nakoupit různé drobné nezbytnosti, doprovázen vlezlým Emilovým zpěvem. Pokud hráč najde specifickou květinu („měsíční slza“), vybídne jej, aby mu přinesl i další kvítky, rozeseté po krajině, aby mu pomohly připomenout minulost. Později může hráč Emila podvést a okrást. V takovém případě uprchne do pouště za svými „klony“, olbřímími šklebícími se hlavami s laserovýma očima, schopné kobercového bombardování ve snaze zlikvidovat hráče. Klony, vystavené celé věčnosti bolesti a osamění „přišly o většinu vědomí svého já“, už „tento svět nepotřebují“. Pokud nejsou všechny zničeny, spálí Emilovy klony svou detonací Zemi na uhel. „I když naši druhové umírali, bojovali jsme dál a dál,“ vzpomíná Emil na válku proti mimozemské rase, hned zkraje hry odhalené coby vyhynulá. Možnosti rozhovoru s Emilovými klony jsou opravdovým a nepřikrášleným vyobrazením deprese a psychózy: „Řvala na nás naše věčná bolest. Prý v tomto světě už nezbylo nic hodné ochrany. Svět nemá smysl. Křičela na nás!“ Emil ale dodává: „Ať to bylo sebevíc bolestivé nebo těžké, nikdy se nevzdali. Vytrvali v boji, protože věřili, že jednoho dne mohou zvítězit.“

Emil ve svých posledních chvílích znovu spatří své dávno mrtvé přátele. Jeho smrt následně ohlašuje plochý tón linoucí se z jeho zničeného mechanického těla. Emilovi se povedlo něco, po čem všechny ostatní postavy světa *Automat* jen marně touží: přijal traumata své minulosti a jim navzdory vybudoval si život soustředěný na krásu a přátelství. Ve svém tajném domově v podzemí má zahradu luminiscentních květin, kde se v klidu a míru probírá svými vzpomínkami. Když dokonale nadabovaní Pod 042 (nula-čtyři-dva) a Pod 153 uvedou 2B a 9S po „Konci YorHy", zničení jejich vesmírné stanice („Bunkr") a s nimi i jejich minulých životů znovu do provozu, dostávají příležitost učinit totéž a začít od znova. Kdo chce jednoho dne triumfovat, musí věřit v hodnoty a smysl přesahující obyčejný konflikt. „Budoucnost jen tak nedostanete… musíte si ji vzít sami," říká Pod 042 v mnohoznačné závěrečné replice hry.

NieR: Automata vypráví příběh „obyvatel nového, mnohem neúprosnějšího světa", 4] z něhož můžeme lépe pochopit, co to znamená být uvězněn v nekonečné spirále; ve věčné válce za sebeutrvrzení a přežití své rasy.

Poznámky

1] Namluvená vynikající Kirou Bucklandovou.

2] Alan Watts, *The Tao of Philosophy* (Rutland, Vt.: Tuttle Publishing, 2002), s. 7.

3] Úvodní dialog 2B.

4] Ernst Jünger, *V ocelových bouřích*.

Úvaha Buttercup Dewa Fighting the Forever War in NieR: Automata vyšla na stránkách Counter-Currents Publishing 20. března 2019.