

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Diplomová práce

2020

Bc. Ondřej Pražák

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

**Mediální prezentace videohry Kingdom Come: Deliverance ve
vybraných médiích**

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Ondřej Pražák

Studijní program: Žurnalistika

Vedoucí práce: Mgr. Tereza Krobová

Rok obhajoby: 2020

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 30. 7. 2020

Bc. Ondřej Pražák

Bibliografický záznam

PRAŽÁK, Ondřej. *Mediální prezentace videohry Kingdom Come: Deliverance ve vybraných médiích*. Praha, 2020. 77 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut Komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Tereza Krobová.

Rozsah práce: 115 472 znaků

Anotace

Tato práce se zaměřuje na problematiku herních studií a zkoumá její provázanost se zpravodajskými médii. Vztah těchto oblastí je analyzován na případu počítačové hry Kingdom Come: Deliverance, se kterou čeští tvůrci slavili mezinárodní úspěch. Prostřednictvím obsahové analýzy je sledována především přítomnosti a způsob prezentace tohoto úspěšného herního projektu ve zpravodajském vysílání České televize v letech 2014 až 2019. S ohledem na úspěch hry je předpokládám, že došlo ve zpravodajství ke zvýšené medializaci nejen samotné hry, ale i herního odvětví jako takového. Kromě analýzy mediálních zmínek o hře se práce zaměřuje i na jejich kontextuální rámec a souvislosti, ve kterých bylo o českém projektu informováno. Vedle kvantitativního výzkumu zpravodajství České televize je práce doplněna o srovnání českých a zahraničních recenzí, které poskytuje širší pohled nejen na odlišný přístup ke hře v Česku a ve světě, ale nastiňuje význam i relevanci samotné hry pro případné zařazení do zpravodajského vysílání.

Klíčová slova

Kingdom Come: Deliverance, herní studia, české počítačové hry, mediální analýza, kvantitativní výzkum

Abstract

This diploma theses focuses on the issue of game studies and examines its connection with the news media. The relationship between these areas is analysed on the case study of the computer game Kingdom Come: Deliverance that reached international success. This study uses content analysis to identify the presence and way of presentation of this game project in the Czech Television news since 2014 to 2019. Regarding the international success of the game, I presume that not only the game itself but also the gaming industry as such might been more captured in the news. In addition to the analysis of media mentions of the game, the work also focuses on their contextual framework and context in which the Czech project was discussed. In addition to quantitative research on Czech Television news, the work is supplemented by a comparison of Czech and foreign reviews, which provides a broader view not only of a different approach to the game in the Czech Republic and the world, but also outlines the importance and relevance of the game itself.

Key Words

Kingdom Come: Deliverance, Game studies, Czech PC Games, media analysis, quantitative research

Title/název práce

Media presentation of Kingdom Come: Deliverance in selected media

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucí práce Mgr. Tereze Krobové za její cenné rady a připomínky, a především za její trpělivost. Zároveň děkuji rodině a svým blízkým za podporu během celého studia.

Obsah

Úvod	9
Teoretická část	10
1. Počítačové hry – vymezení pojmu.....	10
2. Game Studies.....	11
2.1 Ludologie	12
2.2 Specifika počítačových her	13
3. Typologie	18
4. Historie počítačových her	21
4.1 60. léta.....	22
4.2 Komerční úspěch her	22
4.3 Moderní hry.....	24
4.4 Historie českých her	26
4.5 České počítačové hry v médiích a česká herní média	28
5 Charakteristika počítačové hry Kingdom Come: Deliverance.....	30
5.1 Crowdfundingová kampaň.....	31
5.2 Problémy před vydáním počítačové hry	32
5.3 Úspěch Kingdom Come: Deliverance	33
5.4 Kingdom Come: Deliverance po vydání.....	34
Praktická část	39
6 Téma počítačových her ve zpravodajství České televize	41
6.1 Souhrn.....	44
7 Obsahová analýza vysílání a zpravodajského webu ČT24	44
7.1 Kingdom Come: Deliverance ve vysílání ČT24	44
7.2 Kingdom Come: Deliverance na webu ČT24	48
7.3 Souhrn.....	50
8 Kvantitativní rozbor recenzí počítačové hry Kingdom Come: Deliverance	50
8.1 Bodové hodnocení počítačové hry Kingdom Come: Deliverance	51
8.2 Rozsah recenzí počítačové hry Kingdom Come: Deliverance.....	52
8.3 Rychlost vydání recenzí na počítačovou Kingdom Come: Deliverance	53
8.4 Kvantitativní analýza DLC	55
9 Kvalitativní rozbor recenzí počítačové hry Kingdom Come: Deliverance.....	59

9.1	Recenze Hrej.cz.....	59
9.2	Recenze Games.cz.....	61
9.3	Recenze IGN.com.....	62
9.4	Recenze Gameinformer.com.....	63
9.5	Souhrn.....	64
	Závěr.....	66
	Seznam literatury	68
	Elektronické zdroje	69
	Záznam vysílání	71

Úvod

Ve své diplomové práci se zabývám počítačovou Kingdom Come: Deliverance a její reflexí v médiích. Hru vytvořilo české vývojářské studio Warhorse, v jehož čele je jeden z nejznámějších českých vývojářů Daniel Vávra. Počítačová hra Kingdom Come: Deliverance je označována za největší a nejnákladnější multimediální projekt, který v České republice kdy vznikl. Před vydáním a po vydání se proto hře věnovala média, která ve své agendě toto téma běžně nemají – tradiční mainstreamová zpravodajská média, jako je televizní kanál ČT24 nebo historické odborné časopisy. Právě na vysílání zpravodajského kanálu ČT24 budu ověřovat jednu ze svých hypotéz. Ta se týká toho, že po vydání Kingdom Come: Deliverance se ve zpravodajství České televize začalo víc mluvit o herním průmyslu.

Pro svoji analýzu mediálního obrazu videohry Kingdom Come: Deliverance jsem si položil také dvě výzkumné otázky. V první se dotazuji na to, jaká herní témata byla v souvislosti s vydáním Kingdom Come: Deliverance medializována. To budu zkoumat na příkladu agendy zpravodajství veřejnoprávní České televize. Tu jsem zvolil z toho důvodu, že zpravodajský kanál ČT24 patří mezi tuzemská média s největším dosahem a jde o nesledovanější zpravodajský kanál veřejné služby v Evropě. (Česká televize, 2020, p. 14) Vedle televizního vysílání navíc provozuje také internetové zpravodajství na svém webu. Ve druhé výzkumné otázce budu zjišťovat, jestli recenze českých herních médií byly vzhledem k českému původu hry méně kritické než ty zahraniční.

Praktické části předchází část teoretická. V té představím základní charakteristiky počítačových her a také principy, na kterých stojí. Tyto aspekty budu vztahovat ke specifikům počítačové hry Kingdom Come: Deliverance, která je předmětem výzkumu. V teoretické části se zaměřím také na historii světového a českého herního průmyslu.

Teoretická část

1. Počítačové hry – vymezení pojmu

Počítačové hry¹ jsou interaktivní softwarové programy, které svým uživatelům zprostředkovávají audiovizuální zážitky. Jejich cílem je zpravidla to, aby hráč dospěl k určité formě vítězství. Například v bitvě nad umělou inteligencí nebo skutečnými protihráči, nebo aby vyhrál sportovní utkání.

Pro definování počítačových her můžeme využít obecné vymezení pojmu „hra“ a hraní“. Podle Rogera Cailloise je hraní aktivita, která je bytostně: svobodná, vydělená z každodenního života, nejistá, neproduktivní, podřízená pravidlům a fiktivní. (Caillois, 1998, pp. 31-32) Tato definice se stala východiskem například pro výzkumníka a herního designéra Grega Costikyana, podle kterého je hra: „*interaktivní struktura s vnitřním významem, která vyžaduje, aby hráč postupoval k cíli.*“ (Costikyan, 2002, p. 16). Syntézu sedmi podobných definic v jeden „klasický herní model“ provedl ve své studii Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds (2005) Jesper Juul. Ten hru vymezuje šesti body:

1. Formální systém založený na pravidlech
2. Systém s variabilními a kvantifikovatelnými výsledky
3. Systém, ve kterém jsou různým výsledkům přiřazeny různé hodnoty
4. Systém, ve kterém hráč vyvíjí úsilí, aby ovlivnil výsledek
5. Systém, ve kterém hráč cítí emoční pouto k výsledku
6. Systém, ve kterém jsou důsledky činnosti volitelné a lze o nich jednat (Juul, 2005, pp. 6-7)

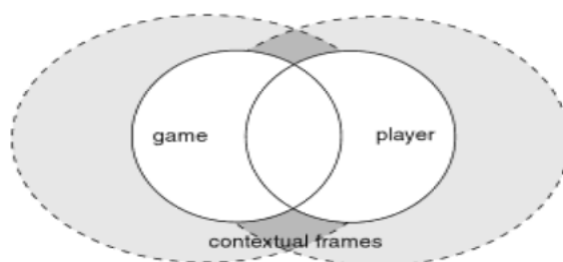
¹ Ve své práci budu používat označení „počítačové hry“, přestože hovořím i o hrách, které se spouští na jiných platformách. Tuto terminologii využívá i Jaroslav Švelch: „V České republice tradičně převažuje hraní na počítačích nad hraním na herních konzolích a automatech.“ (Švelch, 2007, pp. 5) Podobně k terminologii přistupuje i Jaromír Basler a Michal Mrázek: „V české literatuře se využívá především pojem počítačové hry, v zahraniční literatuře jsou ovšem spíše využívány rovnocenné pojmy videohry (z angl. video games) a digitální hry (z angl. digital games).“ (Basler & Mrázek, 2018, p. 13-14)

Antropolog Johann Huizinga, který se v první polovině 20. století zabýval hrami obecně, definoval takzvaný „magický kruh“. Pojem označuje dočasný svět, ve kterém se hra v daný čas odehrává. „Každá hra probíhá uvnitř svého hracího prostoru, svého hřiště, které bylo předem vytyčeno materiálně nebo jen ideálně, úmyslně nebo jaksi samozřejmě.“ (Huizinga, 2000, p. 19) Podobný model pro moderní počítačové hry přinesl Jesper Juul. Ve své knize Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds označil počítačové hry za takzvaně „napůl skutečné“ (half-real). „Odkazuje to na skutečnost, že videohry jsou dvě různé věci zároveň: jsou skutečné v tom, že se skládají z pravidel, se kterými hráči interagují, a také v tom, že výhra nebo prohra je skutečná událost. Když však vyhraje hru tím, že zabije draka, nejedná se o skutečného ale o fiktivního draka. Hraní videoher tedy snoubí interakci se skutečnými pravidly a fiktivní svět.“ (Juul, 2005, p. 1)

2. Game Studies

Teoretickému zkoumání počítačových her se věnují herní studia (Game studies). Frans Mäyrä uvádí obecnou definici: „Herní studia jsou multidisciplinární studijní obor, který se zabývá hrami a jevy s nimi souvisejícími.“ (Mäyrä, 2008, p. 6) Zaměření herních studií pak rozděluje na studium her, studium hráčů a studium vztahů mezi hráči a hrami (viz Graf č. 1)

Graf č. 1



Zdroj: (Mäyrä, 2008, p. 2)

Herní studia se tak zabývají hrami z historického, vědeckého, sociologického, psychologického nebo vzdělávacího hlediska. Jak uvádí Jaroslav Švelch, výzkumník zabývající se určitými aspekty herních studií nemusí do detailu znát technologický

základ počítačových her, když například zkoumá herní avatary. „*Hry jsou především kulturní artefakty, jež lze studovat nezávisle na technických detailech fungování média. Filmový vědec přece také ke své práci nepotřebuje absolvovat promítačský kurz.*“ (Švelch, 2007, pp. 7)

2.1 Ludologie

O ustanovení herních studií jako samostatné vědní disciplíny usiloval Gonzalo Frasca. „*Ve svém pionýrském článku Ludology Meets Narratology (1999) volal po oddělení studia her od naratologie a po takovém studiu hry, jež bude založeno na analýze herních pravidel a principů (hra a příběh jsou totiž podle Frasky dva ontologicky odlišné objekty). Specificky hernímu přístupu, jehož ustanovení považoval za žádoucí, dal název ludologie.*“ (Švelch, 2007, pp. 7) Dalším zastáncem tohoto přístupu byl například Espen Aarseth nebo Jesper Juul. „*Juul nejenže tvrdil, že existují hry bez jakýchkoliv narativních elementů, ale dokonce vyvozoval, že právě to, že hry nevyprávějí příběhy, je jejich síla.*“ (Mäyrä, 2008, p. 9)

Zastánci konceptu ludologie se tak snažili o zvýraznění unikátních složek počítačových her, které je odlišují od románu nebo dramatu. Přesto to neznamená, že by se ludologie snažila omezit podstatu her pouze na prvky interaktivity nebo že by v opačném případě naratologie brala v úvahu pouze vyprávění příběhu. „*Hry můžou mít nejrůznější podoby, záleží na tom, jak k nim přistupujeme. Hledáme-li příběhy, můžeme je najít (nebo si je vybudovat) a stejně tak je možné najít jejich podstatu v jejich interaktivitě a samotném hraní.*“ (Mäyrä, 2008, p. 10) To, že hry vyprávějí příběhy nepopírá ani Jesper Juul. Podle něj se ale vyprávění příběhu a interaktivita, která je jednou z unikátních stránek počítačových her, navzájem vylučují nebo minimálně omezují. „*Je tu konflikt mezi momentem interakce a narací. Nemůžeme mít vyprávění příběhu a interakci současně. Neexistuje nic jako nepřetržitě interaktivní příběh.*“ (Juul, 2001) Autoři moderních počítačových her vnášejí prvky interaktivity do částí, ve kterých se vypráví příběh. V takzvaných „cut scénách“, tedy předpřipravených videosekvencích, využívají mechanismus, který se nazývá „quick time event.“ Jeho princip spočívá například v tom, že hráč musí v rychlém sledu

mačkat jedno nebo více tlačítek, aby se ve videosekvenci ubránil nepříteli nebo překonal překážku.

Oddělení herních studií od obecného oboru nových médií pomohlo v roce 2001 také založení online magazínu Game Studies. Úvodník prvního čísla napsal Espen Aarseth a dal mu příznačný titulek: „Computer Game Studies, Year One.“ Rok 2001 označuje za první rok herních studií jako samostatného oboru i díky tomu, že se v Kodani konala první vědecká konference zaměřená na počítačové hry. (Aarseth, 2001)

2.2 Specifika počítačových her

Na první pohled mají počítačové hry nejbliž k filmů. Na rozdíl od nich jsou ale hry výrazně interaktivnější, přestože existují i filmy, do kterých se může zapojit divák svými volbami (například epizoda seriálu Black Mirror s názvem Bandersnatch). Oproti filmu je totiž hráč zároveň divákem i protagonistou. Specifika, která odlišují počítačové hry od filmů a dalších typů médií rozeberu v následujících podkapitolách.

2.2.1 Interaktivita

Interaktivita v počítačových hrách je míra, do jaké může hráč ovlivňovat dění ve fikčním světě a jak si ho může přizpůsobovat podle svých představ. Arthur R. Raney uvádí jako prvky interaktivity například stupeň modifikace (možnost vytvořit si vlastního avatara, přizpůsobit nastavení hry). To je typické zejména pro žánr RPG, kde si hráči zpravidla mohou do detailu vytvořit vlastní postavu a přiřknout jí různé vlastnosti a schopnosti. Dalším prvkem interaktivity v počítačových hrách je míra linearit vyprávění, respektive možnost hráče činit rozhodnutí, která ovlivňují směřování příběhu. I tento aspekt je typický pro RPG, jako je například Zaklínač 3. Odkazovalo se na něj ale také studio Telltale Games, které se specializovalo na hry adventurního žánru. (Raney, et al., 2006) Naopak nízká míra interaktivity bývá při takzvaných cut scénách, tedy narativních a často předpřipravených videosekvencích, které mají nejbliže k filmovému vyprávění. *„Jde o neinteraktivní filmové sekvence, které často tvoří předěly mezi jednotlivými úrovněmi ve hrách. Tyto scény mohou být mnohem detailnější než zbytek hry, protože jsou neinteraktivní a jsou předtočené;*

herní konzole nebo počítač tak nemusí jejich grafiku sestavovat v reálném čase a v závislosti na hráčově rozhodnutí.“ (Dovey & Kennedy, 2006, p. 54) Mezi takové hry patří například The Last of Us a The Last of Us Part II, které spadají do pomezího žánru akčních adventur.

Interaktivitu posilují také hardwarové ovladače, které podporují vibrace nebo haptickou odezvu. (Raney, et al., 2006) Interaktivitu u moderních her zajišťují také pohybové senzory, které využívá například zařízení Kinect od společnosti Microsoft nebo hybridní konzole Nintendo Switch.

Podle Drewa Davidsona má zážitek z hraní interaktivní počítačové hry tři stupně. Tím prvním je zapojení (involvement), které znamená první seznámení s hrou. Dalším stupněm je vnoření (immersion), kdy hráč už pronikl do jednotlivých mechanik fikčního světa počítačové hry a ovládá ji prakticky automaticky. Posledním třetím stupněm je investice (investment). V této fázi hráč cítí povinnost dohrát počítačovou hru až do samotného konce. (Davidson, 2008, p. 356)

2.2.2 Imerze

Termín imerze v případě počítačových her označuje míru ponoření do zážitku, který ve virtuálním světě hráč prožívá. *„Imerze je metaforický termín odvozený z fyzického zážitku ponoření do vody. Hledáme stejný pocit z psychologicky pohlcujícího zážitku, jako je ponoření do bazénu nebo oceánu. Pocit, že jsme obklopeni úplně jinou realitou. Realitou tak odlišnou, jak jen se může voda lišit od vzduchu. Ten pocit upoutává veškerou naši pozornost, celý náš percepční aparát.*“ (Murray, 1997, p. 98) Drew Davidson označuje imerzi jako druhý ze tří stupňů interaktivity. Je to fáze, kdy se hráč ponoří do herního prostředí a může také přestat vnímat své okolí a plynutí času. Imerze ale není automatická a designéři počítačových her ji musí navodit vhodnými prvky. (Davidson, 2008, p. 356)

Důležitým prvkem je podle Davidsona takzvaná „plynulá křivka učení“ (smooth learning curve). Díky ní hráč získá pocit, že se postupně zlepšuje, na naučení herních mechanik ale dostane čas a nebude frustrován častými neúspěchy. (Davidson, 2008, p.

371) Z hráčovy perspektivy je tak důležitá hratelnost. „*Hratelnost je balanc mezi náročností hry a schopnostmi hráče. Zároveň také určuje, jak bude hráč pohlcen do fikčního světa, protože narušení této iluze vede ke snížení hratelnosti.*“ (Roig et. al., 2009, p. 98)

Vliv na ponoření hráče do herního zážitku má také design počítačové hry. Tedy fikční svět, do kterého je zasazena, nebo také využití hudby. Vliv hudby na imerzi zkoumali Timothy Sanders a Paul Cairns v práci „*Time perception, immersion and music in videogames*“. Imerzi v závislosti na využití hudby zkoumali podle toho, jak hráči dokázali odhadnout dobu hraní s hudbou a bez ní. Hudba přidaná do hry podle nich způsobila, že hráči podhodnocovali čas hraní počítačové hry. Zapojení hudby do počítačových her tak může zvyšovat imerzi. Znovu se ale nejedná o automatický důsledek. Hudba musí být správně zvolená k danému tématu hry i situaci, v níž se hráč právě nachází. (Sanders & Cairns, 2010)

Zážitky z hraní moderních počítačových her prohlubují i dostupné technologie. Například sady pro zobrazení virtuální reality. Ani tam ale není imerze automatická, protože virtuální realita může u některých hráčů vyvolávat pocit nevolnosti. Intenzivnější zážitek z hraní počítačové hry zajišťují také speciální ovladače a komponenty určené pro specifické herní žánry. Například volanty pro závodní hry, nebo joysticky pro letecké simulátory.

2.2.3 Herní avatar

S hraním počítačových her úzce souvisí herní avatar. Na rozdíl od filmového diváka se hráč do svého zážitku vžívá mnohem intenzivněji. A proto se s avatarem, kterého přímo ovládá, identifikuje více než s tím filmovým. „*Jde o postavu, jejímž prostřednictvím se hráč noří do imaginárního světa. Tento vztah může být intenzivní a citově pohlcující. Zároveň je ale tato postava loutkou a objektem, se kterým hráč manipuluje podle pravidel hry.*“ (Salen & Zimmerman, 2004, p. 453)

Avatar ale není spjatý pouze s počítačovými hrami. Rune Klevjer ve své práci „*What is Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*“

jako avatar uvádí i běžné hračky, jako jsou například modely nákladních aut nebo panenky Barbie. Při hře se navíc nemusíme omezovat jen na jednoho avatara. Podmínkou je to, aby jednotliví avataři byli v daný moment srovnatelní a zařaditelní do jednotného do stejného dočasného vesmíru. „*Například při hře s auty lze jednotlivé typy vozidel považovat za varianty stejného základního typu avataru. [...] Dalším příkladem je stolní hokej. Zde hráč z jednoho úhlu pohledu mění avatar každé dvě sekundy (zdatnější hráči i rychleji), ale stále bychom mohli říct, že se celá hra odehrává zprostředkováním jednoho jedinečného avatarového vztahu.*“ (Klevjer, 2006, p. 88) Tato analogie se dá použít i na počítačové sportovní hry. Avatary můžeme stejně rychle střídat také ve sportovních počítačových hrách, jako je série FIFA a Pro Evolution Soccer nebo NHL.

Podle Klevjera lze herního avatara definovat v rámci dvou vlastností, a sice „hmatatelností“ (tangibility) a „miniaturností“ (miniatureness). Hmatatelnost avatara nespočívá přímo v tom, že by si na něj hráč mohl fyzicky sáhnout. Interakce je ale simulována tím, že zobrazovací technologie umožňuje, aby se programovací kódy, ze kterých jsou počítačové hry sestaveny, na obrazovkách objevovaly jako pohyblivé objekty. Herního avatara přirovnává ke kurzoru myši: „*Podobně jako kurzor myši, nám avatar umožňuje pohybovat se po obrazovce.*“ (Klevjer, 2006, p. 124) Herní avatar ale není pouhým kurzorem, protaženou rukou hráče. Na rozdíl od kurzoru totiž na avatara herní svět reaguje, a to například tím, že ho může zabít.

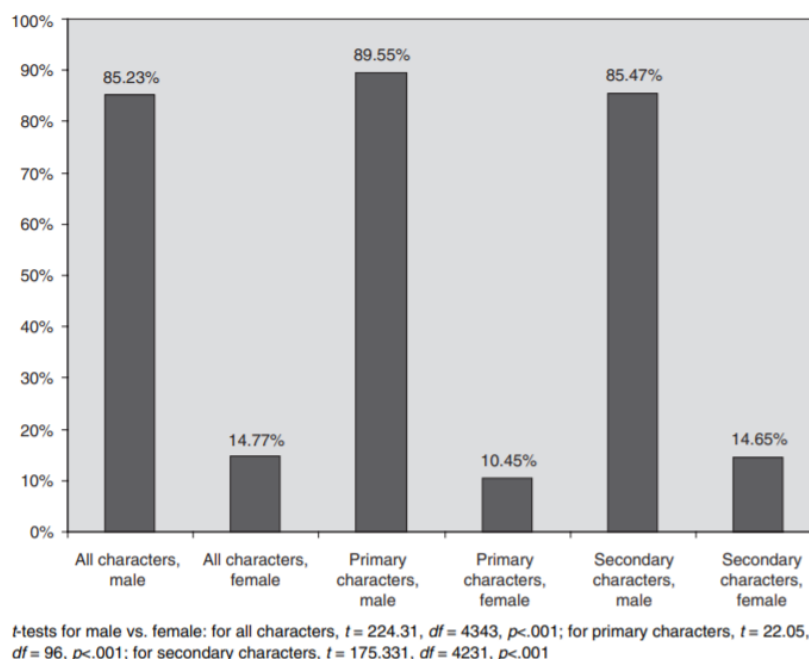
Druhou dimenzí herního avatara je pak rozsah herního světa. Klevjer zmiňuje takzvané miniaturní světy a příklad hry SimCity. V ní má hráč makroskopický pohled na herní plochu a prakticky zastává úlohu boha. Taková hra simuluje skutečný svět, který plyne nezávisle na avatarovi nebo hráči. (Klevjer, 2006, p. 120)

Avatary v počítačových hrách se mohou lišit například v tom, jestli jsou předpřipravené designéry, nebo jestli si je hráč vytváří sám. Předem definované avatary se objevují v lineárních příběhových hrách s pevně daným scénářem (například série Uncharted). Větší míru volnosti mají hráči v RPG hrách. Například v počítačové hře Elder Scrolls V: Skyrim si může hráč volit mezi fiktivními rasami a

následně dotvářet vzhled avatara. Herní avataři se liší také tím, jestli jsou zpracované ve 2D nebo 3D. To nutně nemusí souviset s technologickým pokrokem. Neznamená tedy, že by 2D avatary využívaly technologicky méně pokročilé hry (například Pac-Man). I dnes herní tvůrci vyvíjejí hry ve 2D zobrazení (například Feudal Alloy). Tyto dva příklady navíc ukazují, že herními avatary nemusí být nutně lidské postavy. V případě Pac-Mana je to jednoduchý piktogram žlutého hlavy s pusou, ve Feudal Alloy zase robot s akváriem na místě hlavy.

Většinu avatarů v počítačových hrách dlouhodobě tvoří muži. Ukázal to i výzkum Dmitrije Williamse, Nicole Martins, Mii Consalvo a Jamese D. Ivoryho. Ti na vzorku 150 počítačových her analyzovali 8572 herních avatarů. Jejich výzkum ukázal, že téměř v devadesáti procentech případů jsou v roli hlavního herního avatara mužské postavy (viz Graf č. 2). (Williams, et al., 2009)

Graf č. 2



Zdroj: (Williams, et al., 2009)

V posledních letech se ženské hlavní hrdinky v počítačových hrách objevily v titulech, jako je například The Last of Us Part II, Horizon Zero Dawn, Control nebo Hellblade.

Jednou z nejznámějších ženských herních postav je Lara Croft ze série Tomb Raider. Tato postava přesáhla hranice herního světa a stala se také filmovou hrdinkou (ztvárněna herečkou Angelinou Jolie a Alicií Vikander). Vzhled herní Lary Croft završoval jejímu zpodobnění také jako erotického symbolu. „*Extra-herní manifestace znamenají řadu jiných ztvárnění Lary Croft, která existují mimo samotnou videohru, zvláště na fanouškovských internetových stránkách.*“ (Dovey & Kennedy, 2006, p. 90) Autoři přidávají další pohled: „*Můžeme spekulovat také o tom, že kódování Lary Croft jako sexuálního objektu u části mužských hráčů pochází ze znepokojení tím, že všemi těmito dobrodružstvími prochází žena a toto je způsob, jak identifikaci s ní popřít.*“ (Dovey & Kennedy, 2006, p. 90)

3. Typologie

Hry můžeme dělit například podle platform, pro které jsou určeny: počítačové, konzolové, handheldové a mobilní. Zatímco počítačové a konzolové hry se od sebe zpravidla liší jen v detailech – jiné způsoby ovládní nebo v případě výkonnějších počítačů možnost detailnějšího grafického zpracování – pro chytré telefony se vyvíjí méně graficky nebo časově náročné tituly. Na moderních chytrých telefonech si v dnešních dobách mohou lidé zahrát také hry, které na začátku nového tisíciletí vycházely na počítače a konzole – například první díly série Grand Theft Auto. Nejrozšířenějším handheldem na současném trhu je Nintendo Switch. To se svojí přenositelností blíží mobilním telefonům, technologicky má ale blíž k tradičním konzolám od Sony a Microsoftu. Nintendo Switch se dá ostatně označit za hybridní zařízení, protože se dá připojit k televizní obrazovce a používat jako zmiňované konzole. V době vzniku prvních her byly častou platformou také arkádové automaty, ty jsou už dnes ale raritou určenou pro sběratele a herní muzea.

Pod pojmem „počítačové hry“ se skrývá nepřeberné množství titulů. Jejich společným rysem je to, že hráč v nich čelí určité formě umělé inteligence, v řadě dalších prvků se ale mohou výrazně odlišovat, a to například grafickou náročností, nároky na hráče nebo pravidly. Hry se proto řadí do jednotlivých žánrů, které usnadňují orientaci například při nákupu počítačových her. Podle tohoto dělení známe hry:

- a) **Akční** – náplní těchto her je většinou boj, pro který má hráč k dispozici zbraně. Častým tématem jsou válečné konflikty. S rozvojem online hraní jsou populární PVP souboje (Player versus Player). Příkladem her v této kategorii je například Counter Strike nebo série Call of Duty.
- b) **Adventury** – tyto hry se zaměřují především na příběhovou složku. Hráči řeší například záhady nebo detektivní zápletky – například Broken Sword, Monkey Island nebo adventury na motivy populárních seriálů od studia Telltale Games, jako je The Walking Dead nebo Game of Thrones.
- c) **RPG** – takzvané Role Playing Games. Hráči ovládají postavu, kterou si buď vytvoří, nebo využijí předdefinovanou postavu od autorů hry. Této postavě postupným hraním vylepšují vybrané vlastnosti a atributy a osvojují pro ni nové schopnosti. Nejznámějším zástupcem tohoto žánru je World of Warcraft nebo právě Kingdom Come: Deliverance.
- d) **Sportovní** – hry v této kategorii hráčům zprostředkovávají zážitek ze skutečných sportů – nejčastěji fotbal, basketbal nebo hokej. Tyto hry ale zpracovávají i fiktivní sporty, například titul Rocket League je založený na principu fotbalu s auty. Nejvíce her v tomto žánru vydává studio EA Sports.
- e) **Logické** – často se jedná o deskové hry převedené do digitální podoby – například šachy, dáma nebo piškvorky.
- f) **Strategie** – do tohoto žánru spadají například budovatelské hry, ve kterých hráč staví město nebo celou civilizaci. Na rozdíl od ostatních žánrů mají tyto hry stále nejsilnější hráčskou základnu v počítačových uživateli. To souvisí s ovládním, které je nejvhodnější díky počítačové myši. Zástupcem této kategorie jsou série Civilizace nebo Anno.
- g) **Simulátory** – tyto hry se snaží co nejvěrněji zachytit skutečnost. Proto existují simulátory různých profesí – například pilota letadla, zemědělce nebo řidiče kamionu v české sérii Euro Truck Simulator a American Truck Simulator. (Nádběla, 2006)

Podobnou typologii uvádí ve své stati i Švelch, který rozlišuje deset různých herních žánrů, a sice: akční hry, „plošinovky“, žánr adventure, RPG hry, strategické hry,

sportovní hry, simulátory, hádanky, logické hry a adaptace stolních her. Zároveň dodává, že řada her se nedá zařadit jen do jedné žánrové kategorie a dochází k promísení těchto skupin: „*Existuje samozřejmě celá řada her, které do žádných žánrových kategorií jednoznačně nezapadají, protože kombinují výstavbové jednotky různých žánrů – elementy simulace, strategie a hry v hlavní roli například využívá japonská hra Princess Maker 2 (Gainax, 1996), simulátor výchovy princezny, který lze vnímat jako herní adaptaci Rousseauova Emila či Alexandreidy*“ (Švelch, 2007, p. 16) Podobným příkladem konvergence herních žánrů je například také série Football Manager, která kombinuje prvky sportovní hry, simulace a strategie.

Jako další aspekt pro kategorizaci počítačových her Švelch uvádí prvky, které souvisejí s jejich hratelností. Například to, jestli hráči hrají v reálném čase, kdy kroky jednotlivých hráčů nebo umělé inteligence probíhají simultánně (například multiplayerové hry). Opačným typem jsou pak tahové hry, kdy se jednotliví hráči nebo umělá inteligence střídají, a mají tak čas na rozmyšlenou. Další dělení uvádí podle toho, jestli jsou založené na postupu (progression) nebo na takzvaném vyvěrání (emergence). První typ her staví před hráče předem připravené situace, druhý typ pak reflektuje rozhodnutí hráče, podle kterých hra generuje kombinace, které autor nemohl předvídat. (Švelch, 2007, p. 17) Hry založené na postupu jsou typicky lineární příběhové hry, s předem napsaným scénářem. Příkladem jsou hry z produkce studia Naughty Dog, jako je série Uncharted nebo The Last of Us. Příkladem her založených na vyvěrání jsou pak takzvané sandboxy, kde si sami hráči můžou určovat cíle svého hrdiny, například hra Minecraft.

Další dělení počítačových her je možné například podle doporučeného věku hráčů. Pro tyto účely v roce 2003 vznikl evropský ratingový systém PEGI, který má celkem pět kategorií. V České republice ale dodržování tohoto ratingu není vymezené zákonem. Jde tedy o doporučení například pro rodiče, kteří svým dětem hry kupují. Ve Spojených státech a v Kanadě uděluje obdobné hodnocení organizace ESRB (Entertainment Software Rating Board).

4. Historie počítačových her

O využití počítačů na jiné účely než vypočítávání matematických rovnic, začali vědci uvažovat ve druhé polovině čtyřicátých let. (Švára, 2013) Jednoduché algoritmy byly v lepších případech naprogramované pro velké sálové počítače. V horších případech zůstaly jen na papíře. Tak jako tak se v této době ještě nedostaly mezi širší veřejnost. „V roce 1948 Alan Turing píše algoritmus pro šachovou hru, která myslí na dva tahy dopředu. Avšak chybí počítač, který by takový program uměl ovládat. Až v červnu 2012 si proti algoritmu zahraje velmistr Garry Kasparov a porazí ho po šesti tazích.“ (Švára, 2013, p. 19)

K tomu, aby se o počítačových hrách a jejich komerční produkci vůbec začalo uvažovat, pomohl v polovině šedesátých let Gordon Moore. Tento vizionář totiž předpověděl vývoj hardwarových součástek – takzvaných mikročipů. V článku „Jak do integrovaných obvodů nacpat více součástek“, který v roce 1965 vyšel v časopisu Electronics, Moore napsal: „Integrované obvody povedou k divům, jako jsou domácí počítače – nebo alespoň terminály připojené k centrálnímu počítači – automatické řízení automobilů a osobní přenosná komunikační zařízení. [...] Složitost při minimální ceně součástek se každý rok zvyšovala zhruba dvojnásobně. [...] Není důvod se domnívat, že by se to přinejmenším v dalších deseti letech mělo změnit.“ (Isaacson, 2015, p. 230) Teze, která se později vžila jako Mooreův zákon, tedy říká, že výkon mikročipů se bude každý rok zdvojnásobovat, součástky se budou navíc zmenšovat a jejich cena bude nižší. Díky tomu bude v budoucnu možné vytvořit hru doma v pokoji a tam si ji také zahrát.

Důležitou institucí nejen pro vznik a vývoj prvních počítačových her je MIT (Massachusetts Institute of Technology). S příchodem masové produkce mikročipů a jiných komponent se celá počítačová výroba zrychlila i zlevnila. Díky tomu se počítače ve druhé polovině dvacátého století rozšířily z vědeckých laboratoří mezi širší veřejnost.

4.1 60. léta

První hry, které vznikaly v padesátých letech byly založené na jednoduchých principech. Například titul NIM z roku 1951 spočíval v tom, že hráči postupně odstraňovali kameny z hromádek na herním poli. Hráč, který odebral poslední kámen, prohrál. O rok později vznikla hra Noughts and Crosses – hráč soupeřil v piškvorkách s počítačem, který jako jeden z prvních používal umělou inteligenci.

V šedesátých letech se na rozvoji herního průmyslu výrazně podílel programátor Steve Russel. Ten se svým týmem vytvořil hru Spacewars. Ve hře pro dva hráče bylo cílem zničit pomocí střelby soupeřovu vesmírnou loď. Hra byla vyvinuta týmem na univerzitě MIT a měla pouze demonstrovat výkon jejich počítače. Nebyla tedy určena pro komerční trh a její kód byl proto volně dostupný i pro ostatní programátory. Díky tomu se kolem Spacewars vytvořila komunita nadšenců, kteří hru upravovali.

Popularity Spacewars využil student Nolan Bushnell, který se snažil vyrobit herní automat s touto hrou. Bushnellovi se jeho plán podařilo zrealizovat, a přestože konverze pro herní automaty vyžadovala značné grafické ústupky, prodalo se 1500 herních automatů. Bushnellova verze Spacewars se tak stala první komerčně vydanou hrou.

4.2 Komerční úspěch her

Nolan Bushnell na úspěch navázal, v roce 1972 založil vlastní společnost Atari. „*Pojem ,atari‘ vychází z japonské stolní hry Go, kde znamená něco podobného jako v šachách ,šach‘.*“ (Horčík, 2007, p. 6) Posléze přišel i s novou hrou. Prvním produktem Bushnellovy společnosti Atari byly herní automaty s hrou Pong. Bushnellovy nové herní automaty byly jednoduché svojí konstrukcí, a proto byla jejich výrobní cena nízká (280 dolarů). Jednoduchá byla i Bushnellova hra Pong, která se zakládala na principu stolního tenisu. Bushnellovi se tato nenáročnost napříč konstrukcí přístrojů i hratelostí Pongu vyplatila a automaty se rozšířily do studentských klubů i běžných hospod. Po sérii inovací se sice zvýšila výrobní cena automatů na 300 dolarů, stoupla však i prodejní cena, která nyní čítala hodnotu 1200 dolarů.

Právě s firmou Atari byl v sedmdesátých letech spojený největší rozmach počítačových her. V roce 1977 společnost vydala jednu z prvních herních konzolí známou pod označením Atari 2600. Hry se na ní ovládaly pomocí joysticku. Konzole se připojovala k televizím a daly se na ní hrát barevné hry s možností nastavovat úroveň obtížnosti. Z milionů Američanů tak udělala domácí hráče. (Museum of Play, 2020) Jednotlivé hry navíc nebyly nainstalovány přímo v konzoli, ale dodávaly se na paměťových médiích. Proto v roce 1979 vznikla společnost Activision, která hry pro konzoli Atari vyvíjela a dodávala. Stala se tak první firmou, která se specializovala čistě na vývoj softwaru.

Z dnešního pohledu na produkci hardwaru a vývoj her je důležité datum 4. dubna 1975 – tehdy Bill Gates založil firmu Microsoft, která dnes vlastní řadu vývojářských studií a vyrábí herní konzoli Xbox. Rok po Gatesovi (1. dubna 1976) se zrodila další technologická společnost – Apple Steva Jobse.

V osmdesátých letech přicházejí na trh hry, které mají sice stále jednoduchou hratelnost a jen základní grafiku, principy, na kterých jsou založené, ale přetrvávají dodnes. Například na mobilních platformách. Jde například o hru Pac-Man, kterou japonské studio Namco vydalo v květnu 1980. Úkolem hráče je sníst s Pac-Manem – žlutým piktogramem znázorňující hlavu s ústy – všechny tečky v bludišti a nenechat se při tom chytit nepřátelskými duchy.

Jiná japonská firma – Nintendo – vytvořila v osmdesátých letech pro herní průmysl jednu z nejkoničtějších postav – Maria. Instalatér s hustým hnědým knírem se původně objevil jako vedlejší postava v jiné hře, od roku 1983 už se ale pravidelně objevuje ve svých vlastních titulech. Neutuchající popularitu Maria dokládá žebříček herního serveru IGN, který hned dvě hry s postavou Maria zařadil do žebříčku deseti nejprodávanějších titulů všech dob. Hry Mario Kart Wii z roku 2008 se podle IGN prodalo 37,14 milionů kusů, ještě úspěšnější je titul Super Mario Bros. vydaný v roce 1985 – Nintendo prodalo podle IGN víc než 40 milionů kusů hry. (Sirani, 2020)

Vůbec nejprodávanější hrou v historii je podle statistiky IGN jiný titul, který vznikl v osmdesátých letech – Tetris. V roce 1985 ho vyvinul Rus Alexej Pažinov. Cílem puzzle hry je skládat různé tvary kostek tak, aby do sebe co nejlépe zapadaly a

vytvořily souvislou plochu. Tetris se z původních automatů dostal přes domácí počítače, konzole až na chytré telefony. Na této platformě pětatřicet let stará hra reaguje i na moderní herní trendy – titul Tetris 99 nabízí v dnešní době populární battle royale režim, ve kterém proti sobě stojí devadesát devět hráčů, ze kterých na konci vzejde jeden vítěz.

4.3 Moderní hry

Do odvětví herních konzolí v devadesátých letech vstoupila firmy Sony, která je dnes spolu s Nintendem a Microsoftem defacto jediným výrobcem herních konzolí. Japonské Sony uvedlo na trh svůj první PlayStation 3. prosince 1994. Dnes je na trhu čtvrtá generace této konzole (PlayStation 4) a ještě letos má Sony spolu s Microsoftem uvést na trh pátou generaci konzole.

Microsoft následoval vzor Sony až v roce 2001, kdy začal nabízet svoji konzoli Xbox. Ze Sony a Microsoftu a jejich PlayStationu, respektive Xboxu se staly největší konkurenti na trhu s herními konzolemi. Pokud srovnáme prodejnost aktuální generace konzolí, tedy PlayStationu 4 a Xboxu One, jasně vede konzole od Sony. Japonská firma na konci roku 2019 oznámila, že prodala 103 milionů konzolí PlayStation 4. (PlayStation, 2020) Poslední oficiální dostupná data společnosti Microsoft říkají, že Microsoft za druhé čtvrtletí roku 2019 prodal 46,9 milionů konzolí. Tato čísla se ale stále zvyšují, protože obě konzole zatím nenahradila nová generace.

Technologie v devadesátých letech vývojářům umožnily zpracování her ve 3D. Takový zážitek hráčům nabídl akční titul Quake, který vyšel v roce 1996. O zasazení her do prostorového světa se vývojáři snažili už dřív – šlo však pouze o částečné 3D – objekty a postavy v trojrozměrném prostředí byly stále 2D.

Na přelomu devadesátých let a nového tisíciletí začaly hry častěji využívat také internetové připojení. Zatímco na konci devadesátých let bylo podle Mezinárodní telekomunikační unie v rozvinutých zemích k internetu připojeno 24 % obyvatelstva, v roce 2007 už internet mělo 62 % domácností. (International Telecommunication Union, 2011) Podle dat Eurostatu bylo v roce 2019 v zemích Evropské unie k internetu připojeno 87 % lidí (stejný poměr platí i pro samotnou Českou republiku) (Eurostat,

2019) Vývojáři díky tomu pro své hry získali další rozměr. Vznikají multiplayerové hry založené na online spolupráci nebo naopak soupeření hráčů na celém světě. Rychlé šíření dat pomocí internetu navíc vývojářům dovoluje pracovat na svých hrách i po vydání. Díky datovým balíkům, takzvaným patchům, můžou vývojáři své hry opravovat nebo do nich dodávat nový obsah, který si pak uživatelé stáhnou z internetu.

V současné době se další rozvoj zabývá co nejautentičtějším vnímáním počítačových her. Technologické společnosti dodávají na trh brýle a helmy, které hráčům zprostředkovávají herní zážitky ve virtuální realitě. Ta hráčům navozuje iluzi, že se nacházejí přímo ve fikčním světě, ve kterém se hra odehrává. Mobilní hry pak využívají princip takzvané rozšířené reality – hry a aplikace do skutečného světa, který snímá například fotoaparát chytrého telefonu, přidávají digitální prvky. Tento systém využívá například titul Pokémon GO. Hra vyšla už v roce 2016, ale příjmy, které z ní japonská společnost Nintendo má, stále rostou. Za loňský rok hra vydělala meziročně o deset procent víc – celkem 894 milionů dolarů. (Chroust, 2020)

Jiným fenoménem posledních let je rozvoj e-sportu. Online soupeření hráčů počítačových her se začalo profesionalizovat. Velké mezinárodní turnaje se pořádají v akčních, strategických nebo sportovních hrách. Podle magazínu Forbes loni sledovalo e-sportové turnaje na 443 milionu diváků, což je víc než počet lidí, kteří sledovali americký fotbal a ragby dohromady. Pro letošní rok se předpokládá nárůst až na 645 milionů diváků. (Ayles, 2019)

Další technologický krok herního průmyslu se týká takzvaného streamovaného hraní. Stojí na principu, že hráči se přes internet připojí ke vzdálenému severu, který je natolik výkonný, že danou hru zvládne spustit. Hráči by tak v budoucnu nemuseli ke hraní her potřebovat výkonné počítače nebo herní konzole, ale pouze rychlý internet. Taková technologie by mohla celosvětový počet hráčů ještě navýšit.

4.4 Historie českých her

Počítačové hry se v Česku, respektive Československu začaly rozvíjet opožděně oproti západním zemím. Souviselo to s komunistickým režimem, který tu byl v letech 1948-1989 u moci. „*Cesta k počítačovým hrám tedy často vedla přes výpočetní střediska velkých podniků, kde se hráči scházeli mimo pracovní dobu.*“ (Švelch, 2007, p. 40) Český herní průmysl se tak začal utvářet až po sametové revoluci. První tituly byly přesto spíš studentské projekty určené pro domácí trh.

Jednou takovou hrou je Tajemství oslího ostrova. Vyšla v roce 1994 pod hlavičkou týmu Pterodon Software, který tvořili studenti gymnázia Jaroslav Kolář a Petr Vlček. Hra tehdejší recenzenty polarizovala. Zatímco někteří by rádi viděli, že se může rovnat se světovou produkcí, jiní byli strážlivější. „*Tajemství oslího ostrova je opravdu skvělou adventurou, která v mnohém předčí i některé zahraniční hry.*“ (Beast, 1994, pp. 10-11) „*Tahle hra, ač je dobrá a zábavná, se pochopitelně nemůže srovnat s produkty některých gigantů, které chrlí stovky a tisíce her již několik let.*“ (Eisler, 1994)

Žánr adventur byl v devadesátých letech velmi populární, českým vývojářům se navíc dařilo navazovat spolupráci se známými tuzemskými dabéry. Svůj hlas tak českým hrám propůjčil například Luděk Sobota (série Polda), Zdeněk Izer (Horké léto) nebo například Jiří Lábus (Ve stínu havrana). Zmínění herci v uvedených titulech mnohdy nedabovali jen hlavního hrdinu, ale všechny postavy ve hře.

Pro pozdější rozvoj českého herního průmyslu je důležitý rok 1997 a vznik studia Illusion Softworks. Studio, které se stalo největším u nás, založil Petr Vochozka. Prvním úspěchem byla v roce 1999 hra Hidden&Dangerous, jde o akční hru s taktickými prvky z prostředí druhé světové války. Největší úspěch studia znamenala hra Mafia: The City of Lost Heaven vydaná v roce 2002. Scénáristicky se na ni podílel Daniel Vávra, a právě díky zasazení do atraktivního prostředí i ucelenému příběhu byla hra úspěšná i v zahraničí. Na internetovém serveru Metacritic, který agreguje recenze a hodnocení jak od herních kritiků, tak od samotných hráčů, získala Mafia 88 bodů ze 100 od 27 recenzentů a skóre 9,1 z 10 od 1321 hráčů.

„Mafia je skvělá hra s drobnými problémy, které ale snadno zapomenete, jakmile se ponoříte do hraní. [...] Mafia je stylová hra a bezpochyby se bude objevovat v seznamech nejlepších her letošního roku,“ psal v roce 2002 recenzent IGN Dan Adams, který hře udělil známku 9,2. (Adams, 2002)

Mafia vyšla přibližně ve stejnou dobu jako třetí díl tehdy už zavedené značky Grand Theft Auto od studia Rockstar Games. Přestože je Mafia lineárnější, byla srovnávána právě s touto městskou akční hrou. Recenzent média GamerWeb PC na Mafii ocenil, že na rozdíl od GTA 3 je autentičtější a realističtější: *„Není to GTA 3. Je daleko před arkádovým stylem GTA a díky tomu je pocit z hraní uspokojivější“* (Metacritic, 2002)

V Česku měla hra, která se odehrává v prostředí mafiánské rodiny ve fiktivním americkém městě ve třicátých letech minulého století, úspěch mimo jiné díky českému dabingu. Na něm se podílela řada známých českých herců – hlavního hrdinu namluvil Marek Vašut, jednu z vedlejších postav pak například Petr Rychlý. Hry se prodalo víc než milion kusů, což se do té doby jinému českému titulu nepodařilo.

Pod hlavičkou studia Illusion Softworks vznikla také dvoudílná akční hra Vietcong, která se odehrává v době války ve Vietnamu. Podobně jako Mafia je u tuzemských hráčů populární díky jadrnému českému dabingu. Dnes Illusion Softworks jako samostatné studio neexistuje, v roce 2008 totiž toto české studio koupila mezinárodní společnost Také Two, která studio přejmenovala na 2K Czech. Toto studio se podílelo například na druhém dílu Mafie.

Nejúspěšnější česká vývojářská studia jsou v současnosti Bohemia Interactive a SCS Software. Právě SCS Software vytvořilo v současné době nejprodávanější českou počítačovou hru. Simulátoru kamionové dopravy Euro Truck Simulator 2 se prodalo už 8,5 milionu kusů (Mašek, 2020) Mezi další úspěšné české tituly patří Arma III a DayZ (obě od studia Bohemia Interactive). Studio Warhorse v červnu 2020 oznámilo, že Kingdom Come: Deliverance se prodaly tři miliony kopií.

4.5 České počítačové hry v médiích a česká herní média

V českém prostředí v současné době působí několik médií, která se specializují ryze na informování o počítačových hrách. V jejich agendě jsou především recenze nově vydaných titulů, zpravodajství z herního průmyslu nebo rozhovory s lidmi, kteří hry vyvíjejí nebo se jinak podílejí na jejich distribuci. Rozšířenou kategorií obsahu je také živé vysílání úseků z jednotlivých her. Novináři pro tento účel nejčastěji využívají servery, které jim umožňují obsah živě vysílat a také archivovat – například YouTube nebo Twitch.

Většina herních médií má dnes elektronickou podobu na internetu, kde publikují textový obsah nebo videoobsah. Jde například o weby Hrej, Games, Indian, Bonusweb, Doupě nebo Zing. Mladým tuzemským herním médiem je Vortex – autoři tohoto projektu Zdeněk Princ a Jiří Bigas původně tvořili pouze videoobsah a až s časovým odstupem si vytvořili i webovou stránku. V tištěné podobě jsou dodnes vydávány časopisy Score a Level. Magazín Level v roce 2019 změnil periodicitu vydávání – od té doby vychází každý rok osm čísel, nejde tedy o měsíčník v pravém slova smyslu. V minulosti v tuzemsku vycházely ještě české mutace zahraničních magazínů jako například Gamestar nebo PlayStation magazín. Jedním z prvních časopisů o hrách, který v Česku začal vycházet, byl v roce 1991 magazín Excalibur. „*Hráčská komunita tedy do značné míry fungovala odděleně od mainstreamu a měla jisté subkulturní rysy, které se textuálně projevíly v časopise Excalibur a v prvním ročníku časopisu Score.*“ (Švelch, 2007, p. 40)

Mainstreamová česká zpravodajská média nemají pro počítačové hry vyhrazený pravidelný čas nebo rubriku. Veřejnoprávní Česká televize v minulosti vysílala pořad Game Page. Televizní magazín ale od počátku působil experimentálním dojmem. Měl kolísavou stopáž, která se pohybovala mezi sedmi, dvaceti i třiceti minutami. Spolu s tím Česká televize měnila i formát pořadu – ten byl vysílán jako týdeník i jako měsíčník. Česká televize vysílala pořad Game Page s přestávkami třináct let – 30. června 2012 Česká televize odvysílala poslední díl magazínu. Veřejnoprávní televize tehdy ve svém vyjádření argumentovala tím, že počítačovým hrám nedávají prostor média veřejné služby ani jinde v Evropě: „*Specializovaný pořad pro počítačové hry je*

z hlediska veřejné služby kdekoliv v Evropě nonsens. ČT2 se nově profiluje jako vzdělávací a kulturní program zaměřený na dokumenty, dramatickou tvorbu a publicistiku zaměřenou na společenská témata a alternativní zábavu. V internetovém věku se počítačové hry propagují a recenzují mnoha cestami samy.“ (Game Page, 2012)

V současnosti vysílá Česká televize pořad věnovaný počítačovým hrám na dětském kanálu ČT :D. Zhruba patnáctiminutový pořad se na ČT :D vysílá jednou týdně. Jednotlivé díly se zabývají jak konkrétními tituly (Minecraft, farmářské simulátory), tak herními trendy (streamování). Starší publikum se snaží oslovit veřejnoprávní Český rozhlas. Ten na své stanici Radio Wave vysílá aktuálně hodinový pořad Quest, na jehož tvorbě se podílí Jaromír Möwald, jeden z tvůrců českotelevizního Game Page.

Televizní pořad o počítačových hrách do svého vysílání v roce 2009 zařadila také komerční televize Prima. Magazín Re-play se vysílá dodnes i u něj se ale objevují kolísavé vysílací časy. V březnu 2019 uvedla pořad o hrách i Televize Seznam – magazínu New Game + se ale odvysílalo jen šestnáct epizod, v červenci se jeho produkce pozastavila a zatím neobnovila. Internetová herní média mají oproti tištěným a televizním magazínům několik výhod. Nemusí čekat na vydání tištěného čísla nebo odvysílání televizního pořadu – díky tomu mohou o hrách informovat prakticky nepřetržitě, bez časové prodlevy, a stejným způsobem můžou vydávat i recenze.

V takzvaných mainstreamových médiích počítačové hry dostávají prostor při výročních nebo ekonomických událostech – například když české vývojářské studio jako svoji novou akvizici koupí některá nadnárodní společnost. Na konci roku 2019 se výrazně prosadilo studio Beat Games. To stojí za úspěšnou hrou Beat Saber, která je navržena pro hraní ve virtuální realitě. Spočívá v tom, že hráči musí do rytmu hudby virtuálními šavlemi rozsekávat kostky, které na něj nalétají. Hra vyšla v květnu roku 2018 a už deset měsíců po vydání překonala hranici milionu prodaných kusů. Na konci roku 2019 navíc získala cenu The Game Awards pro nejlepší hru ve virtuální realitě. Prakticky vzápětí studio, které tvoří čeští a slovenští vývojáři, odkoupil Facebook. Zprávu o tomto obchodu přinesla všechna česká mainstreamová média, tedy i ta neherní. Zpravodajský kanál ČT24 na konci ledna přinesl v pořadu Události, komentáře zhruba desetiminutový rozhovor s jedním ze zakladatelů studia Vladimírem Hrinčárem.

Zprávu o odkupu českého herního studia americkou společností AppLovin přinesla jen herní nebo ekonomicky zaměřená média. Například magazín Forbes přišel s informací, že cena obchodu se pohybuje kolem 350 milionů korun. (Mareš, 2020)

Hry bývají v některých případech dávány do souvislosti s politicky nebo nábožensky motivovanými teroristickými útoky nebo s útoky jednotlivců bez zjevných motivů. Zpravodajství České televize za sledované období publikovalo nebo odvysílalo šest takových příspěvků. Možnou příčinnou souvislost počítačových her s útoky samo médium nikdy nevydává za své stanovisko a neuvádí tuto spojitost ani v titulku ani v perexu článků. Dva ze šesti příspěvků se týkají vyjádření amerického prezidenta Donalda Trumpa, podle kterého právě počítačové hry vedou k radikalizaci některých lidí ve společnosti: „...*musíme zatavit nárůst násilí v naší společnosti. To v sobě obsahuje i ty děsivé videohry, které jsou k dispozici. Je to kultura, která oslavuje násilí. Musíme to zastavit nebo zásadně omezit a musí to začít okamžitě.*“ (90' ČT24, 2019) V dalších příspěvcích byly hry zmiňovány v souvislosti se střeleckým útokem v německém Halle, žhářským útokem v Kjótu v Japonsku nebo s přepadením benzinové pumpy a vraždou čerpadlářky v Nelahozevsi.

5 Charakteristika hry Kingdom Come: Deliverance

Kingdom Come: Deliverance se žánrově řadí mezi RPG hry, tedy Role Playing Games, v překladu takzvané hry na hrdiny. Její děj se odehrává v Českém království v roce 1403. Hráč ovládá postavu kovářského syna Jindřicha, kterému žoldácká armáda zavraždí rodinu. V příběhu, který trvá zhruba 40 hodin, hráči rozvíjejí Jindřichovy schopnosti a sami se rozhodují, jak budou na určité situace reagovat, například jestli budou podstupovat souboje s ostatními postavami, nebo jestli tyto situace raději vyřeší diplomaticky a bez násilí. Díky technologii motion capture tvůrci hry nemuseli vzhled herního avatara modelovat od nuly. Předobrazem je skutečný herec Tom McKay, jehož reálnou tvář a pohyby vývojáři převedli do digitální podoby.

Příběh odkazuje na reálné dějinné události. Odehrává se v době po smrti Karla IV., kterého na trůnu českého krále nahradil jeho syn Václav IV. Realitě odpovídá také

prostředí – děj se odehrává v Posázaví a autoři hry například digitálně zrekonstruovali tamní Sázavský klášter a další dvě obce. „*Středověká podoba obce je od té dnešní velmi odlišná. Na kopci od osmnáctého století stojí kostel sv. Jana Nepomuckého místo někdejšího hradu, v němž se ve skutečnosti i ve hře podařilo ukryt část vesničanů před nájezdem žoldnéřů placených Zikmundem Lucemburským.*“ (ČT24, 2018)

Hra vyšla 13. února na všechny rozšířené platformy, tedy na PC a aktuální generaci herních konzolí PlayStation 4 a Xbox One. V průběhu následujícího zhruba roku a půl vyšla pro hru ještě čtyři příběhová rozšíření, takzvaná DLC (Downloadable content). První s názvem Kolonizace vyšlo 5. července 2018, druhé Milostné dobrodružství bodrého rytíře Pana Jana Ptáčka bylo uvedeno 16. října 2018, třetí rozšíření Kunovi harcíři vyšlo 5. února 2019 a poslední příběhový doplněk Úděl ženy vyšel 28. května 2019.

Hru jako svůj první titul vydalo studio Warhorse založené v roce 2011. Hlavními tvářemi studia jsou Martin Frývaldský jako výkonný ředitel společnosti, Martin Klíma ve funkci výkonného producenta a Daniel Vávra coby kreativní ředitel. Poslední dva zmínění mají mnohaleté zkušenosti z herního průmyslu. Martin Klíma v roce 1998 vydal například českou logickou hru Fish Fillets a působil také jako producent vojenského simulátoru Operation Flashpoint. Daniel Vávra se v herním průmyslu angažuje především jako scénárista – napsal příběh prvních dvou dílů série Mafia.

5.1 Crowdfundingová kampaň

Právě díky počítačové hře Mafia: The City of Lost Heaven a Mafia 2 se Daniel Vávra v herním průmyslu dokázal prosadit. Ani to mu ale nestačilo k tomu, aby na začátku projektu našel vydavatele, který by jeho myšlenku autentického středověkého RPG pomohl zrealizovat. „*Projektu Kingdom Come: Deliverance se nepodařilo získat finanční podporu tradičních vydavatelství, a zájem o titul tak muselo potvrdit komunitní financování. Pokud by se nevybrala minimální požadovaná částka, vývoj by pravděpodobně skončil,*“ psal v únoru roku 2014 český herní web Bonusweb. (Brabec, 2014)

Důvodů, proč světová herní vydavatelství vize hry jako Kingdom Come nezaujala, může být několik. Vydavatelé patrně nevěřili, že hráči o náročnou hru, ve které musí herní postava pravidelně spát, jíst, a dokonce si práť oblečení, vůbec stojí. „*Většina ho odmítla, protože jim taková hra v té době (finanční krize) připadala velmi riziková,*“ napsal v únoru 2018 web Gamebro.cz (Sillmen, 2018) Vávrovi a jeho týmu se nakonec podařilo přesvědčit samotnou komunitu hráčů a s projektem vstoupil na crowdfundingový server Kickstarter.

Cílem studia Warhorse bylo při vstupu na Kickstarter vybrat deset milionů korun. To se podařilo už během 36 hodin. Za tu dobu projekt podpořilo 9 921 lidí, kteří studiu poslali částku přesahující deset milionů korun. (Kingdomcome.cz, 2014)

I tak ale byly peníze, které se autorům podařilo vybrat v rámci crowdfundingové akce na Kickstarteru, pouhým zlomkem toho, co vznik hry stál. Pro autory šlo spíš o impuls a potvrzení toho, že vydat hru má smysl a že si najde své hráče a odbytiště. Server Lidovky.cz uváděl, že náklady na výrobu hry se vyšplhaly do stovek milionů korun. (Sedlák, 2018)

„*Vývoj hry takového typu vyžaduje stovky milionů korun. A když jsem se díval, kolik stojí vývoj, nebo kolik stojí natáčení velkých českých filmů, tak ty dneska stojí tak čtyřicet, padesát nebo šedesát milionů korun. Nejdražší český film byl Tmavomodrý svět, ten stál myslím 230 milionů korun. A my jsme násobek té věci,*“ řekl chief executive producer studia Warhorse Martin Frývaldský v dokumentu pro herní youtube kanál Vortex (Epilogue Kingdom Come: Deliverance, 2018). Když bylo vidět, že hráči o vývoj takové hry stojí – za celý měsíc, co kampaň na Kickstarteru probíhala, přispělo 35 384 lidí zhruba 36,5 milionu korun – začali i investoři měnit svůj názor. Vývoj hry tak podpořil český kontroverzní miliardář Zdeněk Bakala, který podle serveru ihned.cz podpořil vývoj hry „velkou částí peněz.“ (Ihned, 2018)

5.2 Problémy před vydáním hry

Kampaně na Kickstarteru a dalších podobných crowdfundingových serverech nekončí tím, že lidé darují peníze jiným lidem, kteří mají nápad, o kterém jsou více či méně přesvědčeni, že bude fungovat a uspěje na trhu. Je pravidlem, že podporovatelé takových společností nebo jednotlivců dostanou za svoji ochotu nějakou odměnu. Výjimkou nebylo

ani studio Warhorse. To hráčům, kteří podpořili vývoj hry, slíbilo několik odměn. Nejčastěji to byly sběratelské edice, které obsahovaly drobné odměny jako například hrací kostky. Součástí dražších balíčků ale byly i masivní meče. V této věci ale studio selhalo. Tvůrci možná nečekali, že jejich nápad podpoří tolik lidí, ani to je ale nemůže omluvit, že si řada „backerů“ stěžovala na to, že jim odměny dorazily poškozené, že jejich hodnota neodpovídala výši finanční podpory, nebo že věci adresátům dokonce nedorazily vůbec. Lidé ze studia zaváhali i v dalším kroku, a to při následné komunikaci s veřejností. *„Nejdůležitější odměnou je pro vás a zvláště pro nás samotná hra,“* citoval tiskovou zprávu herní web Games.cz. (Pecháček, 2018) Jako by si vývojáři hry samolibě mysleli, že výsledek jejich práce je natolik dokonalý, že ani nepotřebuje další dodatečné bonusy, které navíc studio předem slíbilo.

Hru sužovaly také technické nedostatky. Studio mělo přesné datum vydání hry naplánované s několikaměsíčním předstihem. Herní studia po celém světě se při plánování vydání své hry řídí i konkurencí – nevydávají je v měsících a týdnech, kdy své hry na pulty uvádějí největší a nejbohatší herní studia. A to kvůli tomu, že předem ví, že s jejich hrami nemůžou co do prodeje soutěžit, i kdyby byla jejich hra kvalitnější. Spousta hráčů totiž kupuje hry od největších herních studií automaticky, bez ohledu například na hodnocení recenzentů. I proto ve Warhorse vydání titulu neodkládali, přestože věděli, že není technicky v pořádku a hráči při hraní narazí na problémy. Je to zvláštní a vůči hráčům nepřiliš korektní. Jako kdyby automobilka začala prodávat nový vůz, přestože ví, že pravé zadní kolo by ještě potřebovalo dotáhnout pár šroubů. *„Nechat tam chyby, o kterých stoprocentně víme, nebo tam udělat nějaký, o kterých nevíme? [...] Jelikož ta hra je dlouhá, tak se nedá jednoduše zahrát a najít ty věci. Kdybych si teď sednul a měl to dohrát, tak jak by to mělo být, tak mi to bude trvat týden, což je asi tak ta doba, kterou mám na to, aby se ty chyby opravily,“* řekl v dokumentu Epilogue Kingdom Come: Deliverance Daniel Vávra. (Epilogue Kingdom Come: Deliverance, 2018)

5.3 Úspěch Kingdom Come: Deliverance

Jak bylo zmíněno, hra Kingdom Come se stala pravděpodobně nejdražším audiovizuálním projektem, který kdy v České republice vznikl. Titul proto potřeboval i

rekordní prodeje, aby se jeho vývoj zaplatil. „*Musíme prodat stovky tisíc kusů. Je to víc než půl milionu, aby se ten projekt vrátil. Výhodou je, že je to globální projekt. Čekáme, že v České republice prodáme jednotky procent a zbytek bude venku. Tím, že míří na globální trh, je větší šance, že projekt ekonomicky uspěje, než kdybychom v Česku natočili za stovky milionů obří film,*“ rozvedl v dokumentu *Epilogue Kingdom Come: Deliverance* Martin Frývaldský. (Epilogue Kingdom Come: Deliverance, 2018) Prání autorů hry se vyplnila možná rychleji, než sami čekali. Hra byla na trh uvedena 13. února a už o dva dny později studio Warhorse ohlásilo, že se blíží počtu pěti set tisíc prodaných kopií potřebných k tomu, aby se vývoj hry zaplatil. „*Já myslím, že se hra zaplatí už zítra. Cokoliv nad milion prodaných kusů pro nás bude hezké. A asi už jsme za dva dny od vydání na půlce,*“ řekl Daniel Vávra v rozhovoru pro Českou televizi dva dny po vydání titulu. (Vávra, 2018)

5.4 Kingdom Come: Deliverance po vydání

Česká média před i po vydání hry psala o tom, že je Kingdom Come pravděpodobně tím nejdražším audiovizuálním dílem v historii Česka. Přestože vývoj hry podle jejích autorů spolykal stovky milionů korun, při porovnání s těmi největšími světovými hráči je to kapka v moři. Tomu odpovídají i slova Martina Frývaldského: „*Dnes je to tak, že velké hry mají skoro padesát na padesát marketing versus náklady na vývoj. V našem případě bych řekl, že je to z osmdesáti procent vývoj. Proto musíme ten marketing udělat jinak – to znamená moderní termíny jako sociální sítě a tak dále. Pracujeme i s naší komunitou,*“ řekl. (Epilogue Kingdom Come: Deliverance, 2018) Co je tedy v kontextu České republiky nejdražší, je v celosvětovém měřítku malá hra. Tomu odpovídaly i problémy a nedostatky, které doprovázely vývoj, distribuci a plnění slibů. Pokud si čeští vývojáři přáli prodej pěti set tisíc kopií jejich hry, pod rozlišovací schopnosti jiných studií se prodej jejich her dostává až při desítkách milionů prodaných kusů. Přesto hra i v konkurenci nesrovnatelně dražších titulů obstála.

Na už dříve zmiňovaném serveru Metacritic, který shromažďuje recenze herních novinářů i hodnocení hráčů počítačových her, je Kingdom Come: Deliverance v „zelených“ číslech. Na základě šedesáti novinářských recenzí má známku 76 bodů ze 100. Od hráčů má průměrnou známku 8,0 bodů z deseti. (Metacritic, 2018) To, jestli se liší hodnocení českých kritiků od zahraničních a jestli se v jejich recenzích promítá předpojatost kvůli

původu a rozsahu celého projektu, podrobněji rozeberu v praktické části této práce. Možnou předpojatost beru v úvahu z toho důvodu, že se jedná o českou počítačovou hru, která byla označována jako největší a nejdražší audiovizuální projekt v české historii. Budu tedy sledovat, jestli tento aspekt „národní hrdosti“ na české recenzenty zapůsobil. *„Předpojatost může znamenat, že se skrze politiku dané mediální organizace různě podporují jisté prvky mediální kultury a zvyšuje se konformita.“* (McQuail, 1999, p. 259)

Kingdom Come: Deliverance v českých herních a neherních médiích nebyla pouze předmětem desítek textů a recenzí. O vydání jednoho z nejnákladnějších multimediálních projektů v dějinách České republiky vznikl i dokumentární film. Necelý měsíc po vydání hry ho na serveru YouTube zveřejnilo české herní médium Vortex. Zhruba padesát minut dlouhý snímek mapuje poslední dny před uvedením Kingdom Come: Deliverance na trh. Dva a čtvrt roku po uveřejnění má dokument na serveru YouTube 250 tisíc shlédnutí a autoři jej opatřili také anglickými, německými, francouzskými, španělskými a polskými titulky. Diváci dokument hodnotí kladně, na YouTube má 7 900 kladných hodnocení proti 109 negativním. Na Česko-slovenské filmové databázi mu diváci v průměru udělili hodnocení 75 %.

Tvůrci Jiří Bigas a Zdeněk Princ, kteří založili herní médium Vortex, se později podíleli na natáčení druhého dokumentu o Kingdom Come: Deliverance. Snímek Vykoupení – Zrození Kingdom Come: Deliverance pojednává více než šest let dlouhé období, po které vývojáři ze studia Warhorse na hře pracovali. Tento dokument má menší diváckou základnu. Od jeho uveřejnění 24. července 2018 na serveru YouTube jej vidělo zhruba 87 tisíc diváků.

Zájem českých herních médií, který vygradoval i do dokumentární tvorby je logický a pochopitelný. Auru Kingdom Come: Deliverance jako nejdražšího audiovizuálního projektu v českých dějinách převzala i mainstreamová média. Počítačová hra však pronikla i do historických odborných médií. Historici ve svých článcích a komentářích usměrňovali nadšení mainstreamového publika i herních novinářů z dojmu autentičnosti a realističnosti, který hra budila. V dubnovém čísle ročníku 2018 se Kingdom Come: Deliverance věnoval odborný historický časopis Dějiny a současnost. Historik Martin Váňa v textu, který v časopise zabírá dvě strany, srovnává herní prvky se středověkou realitou, jak ji historici znají. *„Problémem středověké reality přirozeně je, že není. Jakým*

způsobem je tedy realita zmizelého zobrazena? Zaměříme se na reprodukce předmětů denní potřeby. Artefakty, jež jsou ve hře ztvárněné tak věrně, nejsou muzejními replikami či archeologickými nálezy. Jestliže mají být realistické, musí být použity za herním účelem. [...] Hra je v tomto ohledu více než skanzen. Řídí se pravidly – mechanikou vytváří svět. Postava, za niž hrajeme, má na tomto světě podíl a on na ni reaguje. Když má v noci ve městě rozžatou louč, kráčí nepodezírána, když se plíží ve tmě, čeká ji zadržení strážným. Když tasí zbraň, vyvolá konflikt, když ji v rukou nese, projde městem poklidně.“ (Váňa, 2018, p. 42) Ne všechno se ale podle Váni autorům podařilo. Jako nepřesné a zkratkovité vnímá zpracování náboženství: „Dočteme se například, že mše svatá byla, budu-li parafrázovat, v zásadě společenskou formalitou. Taková interpretace vrhá dějiny na mělčinu. Středověký svět se zde stal obětí herní mechaniky. Chceš získat předmět, zaplat'. Chceš přesvědčit druhého, zaplat'. Chceš loupit, vraždit? Zaplat' a bude ti odpuštěno. Spásy však nelze dojít na trhu.“ (Váňa, 2018, p. 43)

V tomtéž vydání časopisu Dějiny a současnost vyšly o Kingdom Come: Deliverance ještě další tři komentáře historiků. Stanislav Bárta z Ústavu pomocných věd historických a archivnictví na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity ve svém textu „Posedlost detaily“ oceňuje prvky, které autoři do své hry zakomponovali, jako je například podrobná encyklopedie dobových reálií nebo snaha o věrné zpracování dobového oblékání. Pro laiky jsou ale ještě přínosnější body, ve kterých se pohledy historiků a herních vývojářů rozcházejí: „Například že nebylo zcela běžné změnit svůj společenský status, což hlavní hrdina Jindra učiní hned několikrát, že komunikace probíhala určitým způsobem a moravský markrabě by patrně vlastnoručně nesepisoval kredenční listinu. Mladý muž Jindrova věku by nejspíš nežil u rodičů, natož aby vyspával po flámu, zatímco jeho otec již tvrdě pracuje. Ani představa hospody, kde venkované za bílého dne u piva zasvěceně debatuji o celoevropské politice, se zřejmě neblíží dobovým zvyklostem. Také proto je hra daleko více zprávou o naší než o středověké společnosti.“ (Bárta, 2018, p. 44)

Podobně se ve svém komentáři „Na co si hrajeme“ v odborném časopise vyjadřuje i historik Jan Kremer z Centra mediévistických studií Filosofického ústavu Akademie věd České republiky. Oceňuje vizuální stránku počítačové hry, samotné fungování světa v Kingdom Come: Deliverance ale podle něj středověké společnosti příliš neodpovídá: „Společnost Kingdom Come je nepřirozeně konzistentní – „česká“ a maskulinní –

postrádá neschematické postavy žen a cizinců, děti zmizely úplně. Ještě zásadnější je absence implicitních koncepcí, na kterých středověká společnost stála. Jde o specifické sociální reality a myšlenkové světy jednotlivých postav. Švýcarský herní kritik Andreas Inderwildi trefně poznamenal, že za vše mluví skutečnost, že hráč je schopen vklouznout do kůže hlavního hrdiny, aniž by zažil kulturní šok. A dodává, že středověký dialog nevznikne tím, že začne frází ‚bůh s tebou‘. Ostatně právě religiozita je velkou slabinou herního světa, dlužno poznamenat, že nejen tohoto titulu.“ (Kremer, 2018, p. 45) Co se týče výtky k nezahrnutí dětí do herního světa, počítačová hra Kingdom Come není v tomto ohledu ojedinelá. Vývojáři dětské postavy do svých her nekládají například kvůli tomu, aby na nich hráči nemohli páchat násilí.

Odborný kritický pohled na reálie zobrazené v Kingdom Come: Deliverance přinesl v dubnovém čísle časopisu Dějiny a současnost také Jan Dienstbier z Ústavu dějin umění Akademie věd České republiky. Hru srovnává s filmovým muzikálem Noc na Karlštejně. Vývojáři podle něj stejně jako filmaři vytvořili dojem historicky autentického zážitku. Prvky, které u laiků vykreslují středověkou atmosféru, však odborníci vidí jako nelogické. *„Daniel Vávra ve skutečnosti používá stejné triky jako Hollywood, proti jehož postupům rád brojí. Místo historické věrnosti je proto devízou hry spíš odvaha nabídnout konzumentům dosud opomíjené téma. Přesto by hra pozornosti historiků uniknout neměla. Už jen proto aby namísto poklonování ‚realističnosti‘ upozorňovali na to, že skutečnost byla složitější, rozporuplnější, a tak vlastně i zajímavější než hyperreálná ‚limonáda‘ z dílny Warhorse Studios.“ (Dientsbier, 2018, p. 45)*

Kingdom Come: Deliverance se po jejím vydání nevěnovala pouze média. Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně na podzim roku 2018 otevřela na jeden semestr kurz, který se jmenoval „Kingdom Come, aneb jak zkonstruovat středověk“. Předmět určený převážně pro studenty historie srovnával pohled na středověké dějiny vývojářů her a historiků. *„Na základě rozboru hry Kingdom Come: Deliverance se studenti seznámí s růzností obou přístupů. V kurzu bude s ohledem na zasazení uvedené hry do dobových a místních souvislostí představen v jednotlivých tematických blocích událostní kontext přelomu 14. a 15. století v českých zemích a různé aspekty života pozdně středověké společnosti. Pozornost bude zaměřena také na otázky historické paměti a přežívání stereotypních představ o minulosti, stejně jako využití historické látky pro prezentování ideologických postojů,“* stojí v sylabu kurzu. (Masarykova univerzita,

2018) Podle dat univerzity předmět splnilo 99 studentů. V kurzu se nenaučili, jak se historické hry vyvíjejí, ale seznámili se s postupy herních vývojářů, kteří připravují historicky zaměřené tituly. Právě historici se podíleli i na vývoji Kingdom Come: Deliverance, mezi nimi například historik a odborník na český středověk Petr Čornej.

Praktická část

V praktické části své práce budu analyzovat mediální pokrytí Kingdom Come: Deliverance na vzorku vysílání zpravodajského kanálu ČT24 a zpravodajského webu České televize. Veřejnoprávní médium jsem zvolil z toho důvodu, že její zpravodajství má v českém prostředí největší dosah. (Česká televize, 2020) Na vzorku tuzemských a zahraničních ryze herních médií pak budu porovnávat recenze na hru Kingdom Come: Deliverance. Analýzu budu provádět na třech úrovních. V té první budu ověřovat hypotézu, že díky vydání Kingdom Come: Deliverance se ve vysílání veřejnoprávního zpravodajského kanálu ČT24 začalo více informovat o počítačových hrách. Pro tento výzkum využiji metodu kvantitativní analýzy. Jako nástroj použiji mediální archiv Newton Media, do kterého jako klíčová slova zadám „videohry“, „počítačové hry“, „herní průmysl“ a „videoherní průmysl“. Tato klíčová slova budu vyhledávat ve vysílání zpravodajského kanálu ČT24 pro jednotlivé roky v období let 2014-2019.

Druhou částí analýzy bude hledání odpovědi na výzkumnou otázku, jaká témata veřejnoprávní zpravodajský kanál ČT24 v souvislosti s hrou Kingdom Come: Deliverance přinášel. Sledované období vymezím pomocí základních dat, která jsou pro vydání počítačové hry podstatná. Web a vysílání ČT24 v souvislosti s Kingdom Come: Deliverance tak budu sledovat v období od oznámení Kickstarterové kampaně 22. 1. 2014 do oznámení o třech milionech prodaných kopií hry 17. 6. 2020. Obsah internetového portálu a vysílání ČT24 budu zkoumat pomocí monitorovací aplikace Newton Media. Jako klíčová slova využiji spojení: „Kingdom Come“, Kingdom Come: Deliverance“, „Daniel Vávra“, „studio Warhorse“ a „Warhorse“.

Třetí úroveň analýzy pak bude tvořit porovnání recenzí českých herních médií a těch světových. V tomto srovnání budu kombinovat jak kvantitativní, tak kvalitativní přístup. Pro kvantitativní obsahovou analýzu využiji typ, který definuje Trampota jako „výzkum sledující postavení jednoho tématu v agendě médií.“ (Trampota & Vojtěchovská, 2010, p. 100) V tomto případě to bude recenze Kingdom Come: Deliverance a jejich čtyř příběhových rozšíření v zahraničních a českých herních médiích. Jako vzorek jsem vybral osm českých a osm zahraničních herních médií. Recenze budou zkoumat podle následujících parametrů: výsledné bodové hodnocení hry Kingdom Come: Deliverance a dalších doplňků, takzvaných DLC. U textových recenzí zohledním celkový rozsah textu

měřený v počtu znaků bez mezer a v případě internetových herních médií také datum vydání recenze, tedy kolik dní po uvedení Kingdom Come: Deliverance a dalších DLC na trh dané internetové médium uveřejnilo svoji recenzi. Datum vydání recenze zohledňuji pouze u internetových médií, protože například u tištěných magazínů nebo televizních pořadů by tím došlo ke zkreslení. Tištěné magazíny jako například časopis Level vycházejí s měsíční periodicitou, televizní pořady věnující se hrám jsou zpravidla týdeníky. Na rozdíl od internetových médií tak nemohou recenze vydat bezprostředně po uvedení hry na trh.

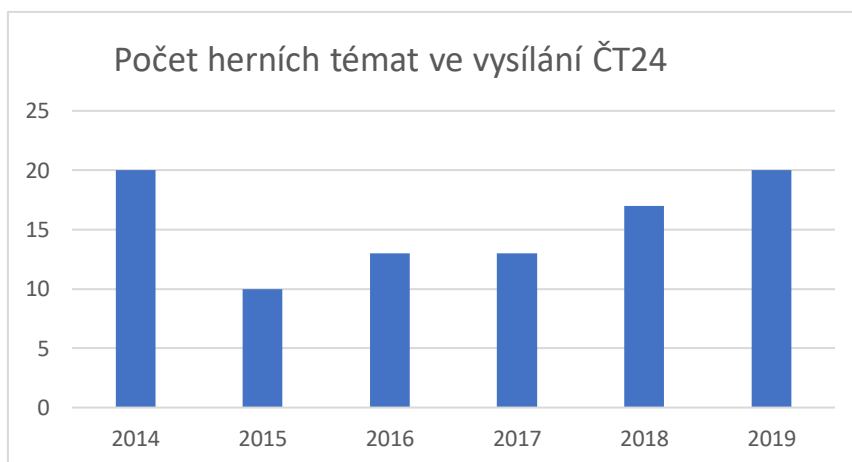
Kvalitativní část výzkumu bude založena na zkoumání obsahových významů vybraných recenzí na hru Kingdom Come: Deliverance. V textové analýze budu zkoumat zejména lingvistické prvky, protože jde o textové nikoliv audiovizuální recenze. Budu tak sledovat paradigmatické a syntagmatické uspořádání textů. *„Paradigma je uspořádáním vertikálním – vztahuje se k výběru použitých znaků z možností, které se při kódování sdělení nabízejí.“* Zatímco syntagma: *„... představuje způsob řazení znaků na horizontální úrovni. Jde například o sekvenci jednotlivých slov ve větě, posloupnosti vyšších celků (např. odstavců) ...“* (Trampota & Vojtěchovská, 2010, p. 121) Textové analýze podrobím dvě recenze z českých herních webů Hrej.cz a Games.cz a dvě ze zahraničních herních médií IGN a Gameinformer. Cílem bude zjistit, jestli byli čeští recenzenti ke Kingdom Come: Deliverance shovívavější než ti zahraniční. Tedy jestli ve svých recenzích a kritikách méně akcentovali nedostatky hry, více zmiňovali její klady a jestli se to projevilo i ve stylistice, kterou zvolili. Jeden z faktorů, který by mohl ovlivnit výsledek mé analýzy, může být dlouhodobě přísnější postoj zahraničních recenzentů. Toto riziko se pokusím zmírnit tím, že do vzorku zahraničních herních médií zahrnu média z více než jedné země (například Spojené státy, Německo, Španělsko). Případnou předpojatost zkoumám také na základě číselných hodnocení, která jednotliví recenzenti a kritici hře udělili.

6 Téma počítačových her ve zpravodajství České televize

Pro svou práci jsem si jako jeden z cílů určil potvrzení, nebo vyvrácení následující hypotézy: „*Díky počítačové hře Kingdom Come: Deliverance se ve zpravodajství České televize začalo víc mluvit o počítačových hrách.*“

Pro potvrzení, nebo vyvrácení této hypotézy jsem provedl kvantitativní analýzu mediálních obsahů ve vysílání ČT24 v letech 2014 až 2019.

Graf č. 3



Zdroj: vlastní výpočet

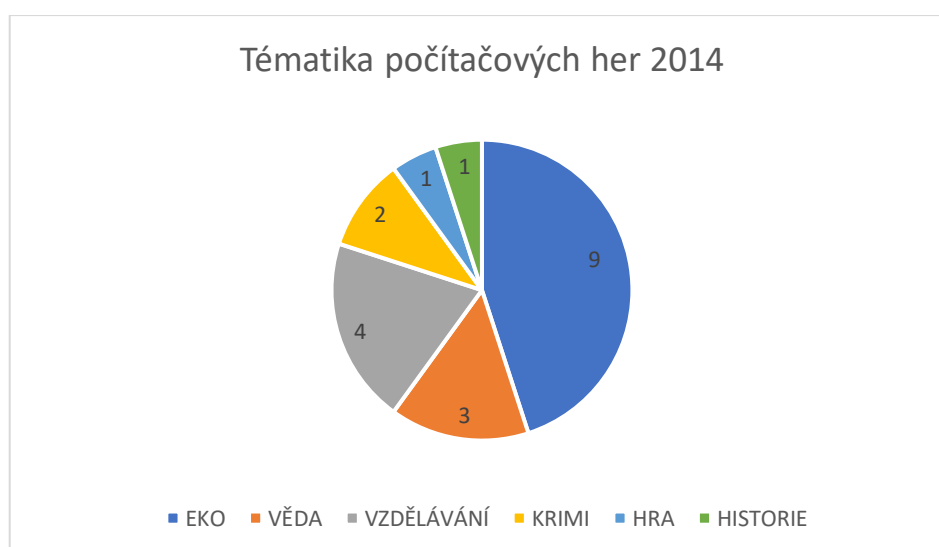
Z Grafu č. 3 vyplývá, že počet témat spojených s počítačovými hrami ve vysílání ČT24 od roku 2015 do roku 2019 měl stoupající tendenci. V roce 2019 ale počet dosáhl stejné hodnoty jako v roce 2014. V letech 2014 i 2019 bylo ve zpravodajství České televize 20 témat, která souvisejí s počítačovými hrami. Ty tak prostor ve vysílání České televize dostávají jen při výjimečných případech jako je například vydání hry Kingdom Come: Deliverance. Speciální pořad nebo rubriku o herním průmyslu zpravodajství České televize nemá.

Podíváme-li se u let 2014 a 2019 na tematickou skladbu zmínek o počítačových hrách, zjistíme, že Česká televize o nich informuje nejčastěji z ekonomického hlediska. To dokazuje i to, že 11 z 20 témat bylo odvysíláno v pořadu Ekonomika ČT24.

Ekonomické zaměření jako nejčastější tematiku zpráv o počítačových hrách potvrzuje i Graf č. 4. Z ekonomického hlediska ČT24 ve svém vysílání informovala například o herních veletrzích: „Obří herní veletrh v Japonsku“ (19. 9. 2014, Ekonomika ČT24),

„Veletrh videoher v Madridu (21. 10. 2014, Ekonomika ČT24) nebo o akvizicích: „Facebook koupí firmu Oculus VR“ (26. 3. 2014, Ekonomika ČT24), „Microsoft převezme švédskou firmu Mojang (15. 9. 2014, Události, komentáře). Ekonomické herní zpravodajství se týkalo i herního průmyslu obecně: „Miliardy v herním průmyslu“ (7. 5. 2014, Ekonomika ČT24), „Hry i herní konzole jdou v Česku pořád na odbyt“ (26. 9. 2014, Ekonomika ČT24).

Graf č. 4

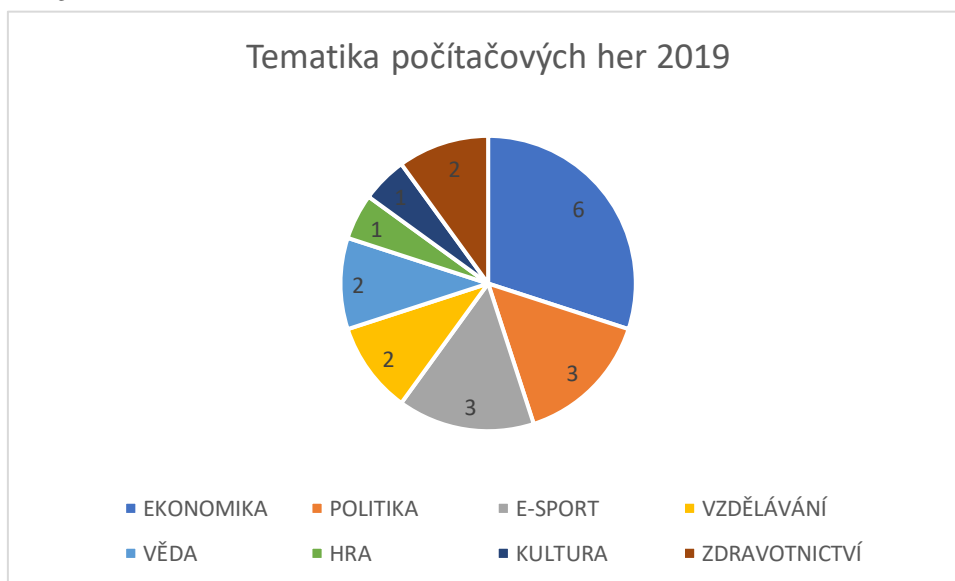


Zdroj: vlastní výpočet

Druhé nejčastěji zastoupené téma pojednává o využitelnosti počítačových her ve vzdělávání. Například reportáž odvysílaná v pořadu Události v regionech „Naučí se hospodařit na PC“ (22. 4. 2014, Události v regionech). Téma věda spojovalo počítačové hry s technologiemi, které využívají: „Význam 3D skenování rychle roste“ (23. 5. 2014, Ekonomika ČT24), „Počítač ovládaný ústy“ (21. 9. 2014, Události).

Většina zpráv, které ČT24 odvysílala se tak nesou v pozitivním (vzdělávací témata) nebo neutrálním duchu (ekonomická témata). Ve výčtu se ve dvou případech objevuje spojení počítačových her také s kriminalistickými tématy. První pojednává o pátém výročí střeleckého útoku na německé školy ve Winnendenu. Počítačové hry jsou v reportáži zmíněné v souvislosti s útočníkem: „Vina se svalovala i na bojové hry, i protože Krečmer šel zabít rovnou od počítače.“ (11. 3. 2014, Horizont ČT24) Druhá zmínka se pak váže k hackerskému útoku: „Hackerský útok na PlayStation Network“ (25. 8. 2014).

Graf č. 5



Zdroj: vlastní výpočet

I ve zkoumaném roce 2019 převažovala ve vysílání zpravodajského kanálu ČT24 herní témata s ekonomickým zaměřením. Podobně jako v roce 2014 se tato témata vázala například k akvizicím jednotlivých studií a stavu herního průmyslu: „Facebook koupí české studio Beat Games“ (27. 11. 2019, Zprávy ve 12), „Češi jsou na špičce ve vývoji počítačových her“ (23. 11. 2019, Události), „Digitální ekonomika roste díky počítačovým hrám“ (30. 3. 2019, Události).

Zpravodajství ČT24 ve vysílání reflektovalo také současné trendy v herním průmyslu. To se projevuje na větším informování o takzvaném e-sportu. Toho se v daném roce týkaly tři zprávy: „Rekordní suma na e-sport turnaji“ (29. 7. 2019, Horizont ČT24), „Profesionální hraní počítačových her jako byznys (25. 8. 2019, Události) a „Počítačovní hráči ve světě Formule 1“ (4. 12. 2019, Horizont ČT24). Jak je vidět i zprávy týkající se e-sportu rámuje ČT24 do ekonomického kontextu. Informuje například o výnosnosti tohoto herního odvětví, ne hrách nebo hráčích samotných.

Na rozdíl od roku 2014 se mezi tématy neobjevilo spojení počítačových her s teroristickými útoky. Zpravodajství ČT24 reflektovalo vývoj politických protestů v Hongkongu ve spojení s počítačovými hrami. Ve dvou reportážích s názvem „Spor o Hongkong ve městě videoher“ ČT24 sledovala vývoj kolem profesionálního hráče, kterého herní vývojářské studio Blizzard kvůli podpoře protestujících potrestalo tak, že mu vzalo výhru z turnaje, a navíc mu na rok zakázalo soutěžit („18. 10. 2019 a 20. 10.

2019, Horizont ČT24). Třetí reportáž s politickým a herním podtextem se týkala zpracování protestů v Hongkongu do hry ve virtuální realitě: „Hongkongské protesty jako videohra“ (9. 12. 2019).

6.1 Souhrn

Po vydání počítačové hry Kingdom Come: Deliverance se zvýšil počet zpráv s herní tematikou ve vysílání ČT24. Tuto zásluhu ale nelze přikládat pouze Kingdom Come: Deliverance. Nárůst herních témat navíc není nijak dramatický a počítačové hry celkově nemají ve vysílání zpravodajského kanálu ČT24 velké zastoupení. Analýza ukázala, že za rok 2019 se ve vysílání ČT24 v souvislosti s počítačovými objevilo dvacet různých témat. Je to dáno i tím, že Česká televize na svém zpravodajském kanále nevysílá pravidelný herní magazín a nemá pro počítačové hry vyčleněnou rubriku v některém z jiných zpravodajských pořadů (výjimku tvoří pořad Dva3 vysílaný na dětském programu ČT :D).

Zpravodajství České televize o počítačových hrách nejčastěji informuje z ekonomického hlediska. Zprávy se zabývají stavem herního průmyslu. ČT24 reflektuje ale i současné trendy ze světa počítačových her, jako je například e-sport. Počítačové hry ve svém zpravodajství naopak prakticky nevystavuje spojení s teroristickými útoky.

7 Obsahová analýza vysílání a zpravodajského webu ČT24

7.1 Kingdom Come: Deliverance ve vysílání ČT24

Ve sledovaném více než šestiletém období v souvislosti s Kingdom Come: Deliverance mapujeme několik důležitých milníků. Jedná se o spuštění crowdfundingové kampaně (22. 1. 2014), vydání hry na trh (13. 2. 2018) vydání čtyř příběhových rozšíření (5. 7. 2018, 16. 10. 2018, 5.2. 2019 a 28. 5. 2019), dále pak rok od vydání počítačové hry a s tím spojené oznámení o odkupu studia společností THQ Nordic (13. 2. 2019) a hranice tří milionů prodaných kopií titulu (17. 6. 2020).

Tabulka č. 1

Pořad	datum	stopáž (v minutách)	umístění v relaci
Ekonomika ČT24	24. 1. 2014	2:00	7. příspěvek z 9
Události ČT	12. 2. 2018	1:50	19. příspěvek z 29
Zprávy ve 12	13. 2. 2018	1:50	12. příspěvek z 12
Devadesátka ČT24	14. 2. 2018	60:00	hlavní téma pořadu
Věda ČT24	18. 2. 2018	5:10	3. příspěvek z 11
Devadesátka ČT24	22. 2. 2018	1:10	rubrika Byznys týdne
Studio 6	16. 3. 2018	10:00	3. příspěvek z 12
Události ČT	11. 8. 2018	1:50	20. příspěvek z 27
Studio ČT24	13. 2. 2019	7:30	live rozhovor
Byznys ČT24	14. 2. 2019	1:30	rubrika Tvář týdne

Zdroj: mediální archiv Newton Media

Jak je patrné z výsledků zanesených do Tabulky č. 1, v souvislosti s výše uvedenými milníky se Kingdom Come: Deliverance objevila ve vysílání ČT24 v deseti případech. Ve vysílání veřejnoprávního zpravodajského kanálu nebyly reflektovány všechny milníky vývojářského studia Warhorse. Televizní zpravodajství tak například nepokrývalo vydání čtyř příběhových DLC nebo oznámení o třech milionech prodaných kopií počítačové hry.

Nejvíce prostoru ve vysílání ČT24 měla hra v nejbližších dnech okolo svého vydání. Den před oficiálním uvedením na trh se reportáž o hře objevila v Událostech, hlavní a nejsledovanější zpravodajské relaci České televize. Jednalo se o téměř dvouminutový příspěvek. Ekonomický redaktor Petr Kozlíček v prvních padesáti vteřinách reportáže sledoval poslední hodiny ve studiu Warhorse před vydáním hry a stručně nastínil její děj. Větší část pak věnoval ekonomické stránce titulu – nákladům na vývoj a shánění financí pomocí crowdfundingu – a zasazení do kontextu českého herního průmyslu.

V den vydání byla o počítačové hře další reportáž v poledních zprávách České televize. Příspěvek měl podobný koncept jako výše zmíněná reportáž z Událostí. Ekonomičtí redaktoři Radovan Stoklasa a Eliška Brzkovská nejprve představili hru samotnou. K tomu

byli jako respondenti v reportáži generální ředitel studia Warhorse Martin Frývaldský a spoluzakladatel studia Martin Klíma. Ve druhé části reportáže pak redaktoři stručně představili český herní průmysl, o kterém v příspěvku hovořil Petr Poláček, tehdy šéfredaktor magazínu Level. Den před vydáním a v den uvedení na trh Česká televize informovala o vydání Kingdom Come: Deliverance ve svých předních zpravodajských relacích, které se navíc vysílají jak na zpravodajském kanálu ČT24, tak na programu ČT1. V rámci těchto relací se ale příspěvky s tématem hry dostaly až na koncové pozice. V Událostech z 12. 2. 2018 byla reportáž odvysílána až jako devatenáctý příspěvek z devětatvaceť. V den vydání uzavírala reportáž o Kingdom Come polední zprávy jako dvanáctý příspěvek z dvanácti. Editoři zpravodajství tak sice téma reflektovali, ve svých relacích mu ale nepřikládali takovou důležitost jako ostatním tématům.

Nejvíce prostoru ve vysílání ČT24 Kingdom Come: Deliverance získalo den po svém uvedení na trh 14. 2. 2018. Kingdom Come: Deliverance bylo hlavním tématem pořadu Devadesátka ČT24, který Česká televize vysílá každý všední den od 20 hodin, tedy v takzvaném prime time. Hodinový blok měl podobně vystavěnou dramaturgii jako výše uvedené dvouminutové reportáže. V úvodní části moderátor Tomáš Drahoňovský rozebíral samotnou hru Kingdom Come: Deliverance, její vývoj, příběh ale i ekonomické aspekty přímo ve studiu s kreativním šéfem studia Warhorse Danielem Vávrou. Tento blok tvořil zhruba polovinu celého pořadu. Druhá polovina pořadu pak pojednávala o ekonomických aspektech herního průmyslu. K tomuto tématu ve studiu hovořil předseda asociace České hry Pavel Barák a herní novinář Jiří Bigas. Záměrem České televize bylo reflektovat také moderní trendy v herním průmyslu. Další tematický blok tak tvořil fenomén e-sportu, o kterém ve studiu mluvil manažer týmu eSuba Alexandr Ambroz a profesionální hráč tohoto týmu Ondřej Zeman. V krátkém třiminutovém bloku v Devadesátce zazněl také zdravotní dopad hraní her, a především otázka závislosti na hraní. V tom se moderátor Tomáš Drahoňovský odkazoval na průzkum Světové zdravotnické organizace a výzkum katedry psychologie Filosofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. K tomuto tématu Česká televize speciálního hosta nepozvala.

Nejvíce zpráv o Kingdom Come: Deliverance přinášela zpravodajská ČT24 v týdnu vydání hry. To vyvrcholilo 18. 2. 2018 v pořadu Věda ČT24. Ten na rozdíl od zpravodajských relací zařadil reportáž o hře na přední místa bodového scénáře. Více než pětiminutový příspěvek byl tak odvysílán jako třetí reportáž z jedenácti. Z hlediska

stopáže byl tematický blok v tomto vydání pořadu druhý nejdelší. I přes velkorysou stopáž ale příspěvek nové informace nepřinášel. Moderátor Daniel Stach opakoval už dříve medializované charakteristiky hry jako nejnákladnějšího audiovizuálního projektu v české historii, který se snaží o věrné zachycení středověké reality. Blok nepřinesl ani nová vyjádření autorů hry nebo herních novinářů. Místo toho byly v příspěvku sestříhané výpovědi Daniela Vávry nebo Pavla Baráka z pořadu Devadesátka. Pětiminutový příspěvek tak působí jako recyklát, který divákům, kteří viděli speciální vydání Devadesátky, nepřináší nové informace.

Zpravodajský kanál ČT24 se více než hodnocením hry samotné zabýval jejími dopady na český herní průmysl. Diváky tak neinformoval o tom, že v dalším průběhu roku 2018 a 2019 vyšla čtyři příběhová rozšíření pro základní hru. Místo toho kontinuální vysílání ČT24 převzalo zprávu o tom, že studio Warhorse odkoupila společnost Koch Media spadající pod THQ Nordic. Zpráva se objevila v celodenním zpravodajském bloku Studio ČT24. Agentura ČTK ji zveřejnila ve 12:32, v 15:45 pak ČT24 k tématu odvysílala živý telefonický rozhovor s Petrem Poláčkem. Následující den se tato zpráva objevila i v rubrice Tvář týdne pořadu Byznys ČT24. Tvář týdne byl s ohledem na roční výročí a odkup studia Daniel Vávra. Jednalo se o minutu a půl dlouhý vstup moderátorky bez hosta.

Zprávy, které ČT24 v souvislosti Kingdom Come: Deliverance odvysílala v období po vydání počítačové hry, už sledovaly i jiné než ekonomické souvislosti. V menší míře se začaly objevovat zprávy i s kulturním a společenským přesahem. Příkladem je příspěvek v pořadu Studio 6, který se týká plánované výuky na Masarykově univerzitě o Kingdom Come: Deliverance. Respondentem v desetiminutovém rozhovoru je historik Stanislav Bárta a Daniel Vávra. Tématem rozhovoru je výhradně historický základ hry a její přesah pro výuku historie. Moderátorka Jolka Krásná už s Danielem Vávrou neřeší ekonomickou stránku hry, kterou zpravodajství České televize řešilo po vydání titulu. Reportáž, která se také odchýlila od ekonomického pohledu na počítačovou hru, byla odvysílána v Událostech ČT 11. srpna 2018. Týká se průvodce vytvořeného podle příběhu Kingdom Come: Deliverance, který pro turisty vytvořila Středočeská centrála cestovního ruchu. Téměř dvouminutová reportáž je znovu zařazena do závěrečné části hlavní zpravodajské relace. Hlavním respondentem je herní novinářka Šárka Tmějová. Ta se na přípravě průvodce nepodílela, autorce reportáže Kateřině Polákové ale vysvětluje příběh Kingdom

Come: Deliverance a jeho spojitost s reálnými místy. V závěru reportáže Poláková připomíná další přesah hry, a sice její zařazení do výuky na Masarykově univerzitě.

7.2 Kingdom Come: Deliverance na webu ČT24

Mediální archiv Newton po zadání klíčových slov „Kingdom Come“, „Daniel Vávra“ nebo „studio Warhorse“ vyhledá v období od 21. ledna 2014 do 17. června 2020 celkem 38 článků publikovaných na zpravodajském webu ČT24. Ne všechny ale pojednávají o hře jako o ústředním tématu. Některé se týkají herního průmyslu obecně a pouze zmiňují Kingdom Come: Deliverance jako jeden z příkladů. Textů, které reflektují dění kolem Kingdom Come: Deliverance, uvádí mediální archiv deset (viz Tabulka č. 2). Tedy stejný počet jako příspěvků ve vysílání ČT24.

Tabulka č. 2

titulek článku	datum	rubrika	autor
Úspěch českých vývojářů: Na novou hru jim fanoušci přispěli 35 milionů	20. 2. 2014	Média, Ekonomika	ČT24
Vychází neočekávanější česká hra. Kingdom Come ukazuje středověké Čechy drsně a realisticky	12. 2. 2018	Média, Věda	ČT24
Ve hře Kingdom Come jsme vysázeli přes milion a půl stromů, říká její tvůrce Daniel Vávra	13. 2. 2018	Média, Věda	ČT24
České počítačové hry Kingdom Come se již prodalo milion kusů. Stačil týden	22. 2. 2018	Ekonomika	ČT24, ČTK
Na Masarykově univerzitě se bude učit o videohře Kingdom Come	9. 3. 2018	Věda	ČT24
Nový průvodce Posázavím jde po stopách hrdiny ze hry Kingdom Come	12. 8. 2018	Kultura	ČT24

Napřed na počítači, pak po svých. Mapa ukazuje místa ze hry Kingdom Come	14. 8. 2018	Kultura	ČT24, ČTK
V Brně se učí historie podle videohry Kingdom Come. Podívejte se, jak přednášky vypadají	20. 11. 2018	Věda	ČT24
THQ Nordic koupila za 850 milionů české vývojářské studio, které stojí za populární hrou Kingdom Come: Deliverance	13. 2. 2019	Ekonomika	ČTK, HN, E15
Turistický průvodce následuje cestu hrdiny počítačové hry Kingdom Come	19. 5. 2019	Kultura	ČT24

Zdroj: mediální archiv Newton Media

Redakce webového zpravodajství ČT24 se v souvislosti s hrou Kingdom Come: Deliverance zabývala stejnými tématy, která se objevovala ve vysílání zpravodajského kanálu. Nejvíce článků na zpravodajském webu ČT24 vyšlo ve dnech kolem vydání Kingdom Come: Deliverance. I když text s titulkem: „Vychází neočekávanější česká hra. Kingdom Come ukazuje středověké Čechy drsně a realisticky“ působí jako hodnotící, tak se nejedná o recenzi. Zpravodajství České televize v tomto ohledu nesuplovalo herní média a hru nerecenzovalo. Články se podobně jako reportáže ve vysílání ČT24 týkají ekonomických aspektů a zasazování hry do kontextu českého a světového herního průmyslu.

Většinu publikovaných textů Česká televize označuje jako původní. Nejedná se tak o texty, které by redaktoři webové redakce pouze převzali z České tiskové agentury. Tu jako zdroj označují ve třech z deseti případů. To naznačuje, že téma přimělo redaktory, aby hledali v souvislosti s Kingdom Come: Deliverance nové linky (vyučování na Masarykově univerzitě, turistický průvodce) nebo aby psali rozsáhlé texty, které čtenářům představí široký kontext herního průmyslu.

Ani webové zpravodajství ČT24 neinformovalo o dalších milnících studia Warhorse, jako je vydání čtyř příběhových DLC nebo překročení hranice tří milionů prodaných kusů hry.

Tato oznámení nicméně nepřinesla ani Česká tisková agentura, ze které redakce často vycházejí a ze které čerpají své zdroje.

7.3 Souhrn

Na začátku své práce jsem si položil výzkumnou otázku: *Jaká témata byla v souvislosti s hrou Kingdom Come: Deliverance mediována ve zpravodajství České televize?*

Česká televize informovala o vydání Kingdom Come: Deliverance především v ekonomických souvislostech. To dokreslují i výsledky předchozí analýzy, které ukázaly, že počítačové hry ve vysílání zpravodajského kanálu ČT24 se nejčastěji staví právě do ekonomického kontextu. Co se týče pouze Kingdom Come: Deliverance, televizní vysílání i články na webu ČT24 přinášely informace o crowdfundingové kampani, nákladnosti hry i o jejím prodejním úspěchu. Informace o hře redaktoři vždy zasazovali do všeobecného kontextu českého i světového herního průmyslu. Zpravodajství České televize nezastupovalo agendu herních webů, a proto Kingdom Come: Deliverance nerecenzovalo. Zároveň zpravodajství České televize neinformovalo o vydání dalších příběhových rozšíření nebo o překročení hranice tří milionů prodaných kusů. Místo toho ČT24 informovalo o dalším životě hry jako výukovém předmětu na Masarykově univerzitě nebo jako zdroji turistického průvodce Posázavím, kde se příběh hry odehrává.

8 Kvantitativní rozbor recenzí počítačové hry Kingdom Come: Deliverance

Ke srovnání bodového hodnocení Kingdom Come: Deliverance a jejích dalších přídavek, které studio Warhorse vydalo, jsem vybral osm českých a osm zahraničních médií zabývajících se herním zpravodajstvím. Výběr osmi českých médií tohoto typu zahrnuje prakticky všechna relevantní tuzemská herní média, která v době vydání Kingdom Come: Deliverance na českém mediálním trhu působila.

Při výběru vzorku osmi zahraničních médií jsem zohledňoval jejich dosah podle počtu odběratelů na sociální síti Facebook. Musel jsem ale zohlednit také přístup daných médií k recenzování počítačových her. Některá světová herní média totiž při recenzování nevyužívají známkovací systém, a hrám tak neudělují číselné hodnocení. Mezi taková

média patří například Kotaku nebo Eurogamer. Kvůli tomu jsem je do svého výzkumu nezařadil. Ve vybraném vzorku jsou také dvě německá média, která se zabývají herním zpravodajstvím. Jde o weby Gamestar a PCGames. Vybral jsem je, protože historické zasazení hry je blízké jak českému, tak právě německému publiku a dá se tedy očekávat, že i v německých herních médiích byl o hru zvýšený zájem.

8.1 Bodové hodnocení počítačové hry Kingdom Come: Deliverance

Weby, které se zabývají recenzováním her, využívají pro číselná hodnocení různé stupnice. Některá média hodnotí hry procentuální známkou, jiné udělují hodnocení na stupnici od jedné do pěti nebo od jedné do deseti, kdy větší číslo znamená lepší hodnocení. Pro snazší orientaci jsem známky recenzentů přepočítal na procenta (viz Tabulka č. 3).

Tabulka č. 3

české herní médium	hodnocení v % (originální hodnocení)	zahraniční herní médium	hodnocení v % (originální hodnocení)
Bonusweb	90 % (90 %)	Gameinformer	57,5 % (5,75/10)
Doupě	90 % (4,5/5)	Gamespot	80 % (8/10)
Games	80 % (8/10)	Gamestar	77 % (77 %)
Hrej	80 % (4/5)	IGN	80 % (8/10)
Indian	80 % (8/10)	LevelUp	83 % (8,3/10)
Level	80 % (4/5)	PCGamer	84 % (84/100)
Re-play	90 % (9/10)	PCGames	75 % (75 %)
Zing	70 % (7/10)	PCGamesN	80 % (8/10)
Průměr	82,5 %	Průměr	77,1 %

zdroj: jednotlivé herní servery

Podle průměru přepočítaného procentuálního hodnocení vidíme, že čeští recenzenti udělili Kingdom Come: Deliverance v průměru o 5,4procentního bodu vyšší známky než zahraniční kritici. Průměr zahraničních recenzí snižuje recenze webu Gameinformer, který známkou 5,75 bodů z 10 ohodnotil hru jako průměrnou. Zatímco trojice českých recenzentů ohodnotila hru jako vysoce nadprůměrnou a dali jí 9 bodů z 10. České recenze

jsou nadhodnocené i ve srovnání se serverem Metacritic, který shromažďuje data o recenzích z herních webů po celém světě. Na tomto serveru má Kingdom Come: Deliverance na základě 60 novinářských recenzí průměrné hodnocení 76 %. Více se tak blíží vzorku zahraničních recenzí než vzorku českých recenzí.

8.2 Rozsah recenzí počítačové hry Kingdom Come: Deliverance

U recenzí, které vyšly textovou formou na herních zpravodajských webech nebo v herních tištěných magazínech, jsem zkoumal také jejich rozsah. Díky tomu lze zjistit, jaký prostor recenzenti Kingdom Come: Deliverance ve svém médiu věnovali.

Tabulka č. 4

české herní médium	rozsah recenze (počet znaků včetně mezer)	zahraniční herní médium	rozsah recenze (počet znaků včetně mezer)
Bonusweb	14 214	Gameinformer	5 153
Doupě	10 766	Gamespot	12 480
Games	20 088	Gamestar	29 572
Hrej	17 661	IGN	10 164
Indian	-	LevelUp	17 816
Level	13 840	PCGamer	9 903
Re-play	-	PCGames	23 378
Zing	27 621	PCGamesN	11 773
Průměr	17 365	Průměr	15 030

zdroj: vlastní výpočet

Z Tabulky č. 4 vyplývá, že recenze českých herních novinářů byly v průměru o 2 335 znaků (včetně mezer) delší než recenze zahraničních herních kritiků. To se rovná rozsahu více než jedné normostrany (1 800 znaků včetně mezer). Paradoxně vůbec nejdelší z porovnávaných recenzí nepsal český autor. Z vybraného vzorku médií publikoval vůbec nejrozsáhlejší kritiku německý web Gamestar. Autor recenze Dimitry Halley se rozepsal na 29 572 znaků včetně mezer, což odpovídá rozsahu téměř 16,5 normostrany. Vzhledem k historickému zasazení hry, se dá vyvodit, že podobný zájem jako v českém herním prostředí byl o hru srovnatelný zájem i v tom německém. I web PCGames, na kterém byla

publikována druhá nejdelší recenze ze vzorku zahraničních médií, totiž působí v Německu.

Recenze vydaná na webu Gameinformer vybočovala už v předchozím srovnání, kdy autor Kingdom Come: Deliverance udělil ze vzorku porovnávaných recenzí nejnižší známku. Z analýzy dále vyplývá, že recenze z webu Gameinformer je zároveň nejstručnější a vydala jen na 5 153 znaků včetně mezer. To odpovídá rozsahu necelých tří normostran. I to je dvakrát méně než recenze, kterou vydalo Doupě a která je ve vzorku českých médií nejkratší.

Vzorek českých herních médií je v tomto případě menší. Indian a Re-play jsou totiž audiovizuální média, která recenzi Kingdom Come: Deliverance pojala formou videa. Minutovou stopáž nelze přesně přepočítat na počet slov, proto jsem tato dvě média v tomto případě do průměru nezahrnoval.

8.3 Rychlost vydání recenzí na počítačovou Kingdom Come: Deliverance

Dalším aspektem, který ve své analýze zohledňuji je to, jak rychle po oficiálním vydání hry Kingdom Come: Deliverance publikovaly recenzi jednotlivé weby. Vývojáři her nezřídka poskytují herním novinářům své tituly ještě před oficiálním vydáním na trh. Novinářům tak dávají čas, aby hru stihli dohrát a napsat na ni recenzi. V takových případech první kritiky vycházejí právě s oficiálním uvedením dané hry na trh. V tomto případě jsem ze statistiky vyřadil magazín Re-play. Vysílá se totiž na televizní stanici Prima Cool a kvůli danému zařazení v programovém schématu televize nemohli autoři publikování recenze cílit například na den vydání Kingdom Come: Deliverance. Ze stejného důvodu pro tentokrát do statistiky nezařadím ani tištěný magazín Level, který vychází s měsíční periodicitou.

Tabulka č. 5

české herní médium	datum publikování recenze	zahraniční herní médium	datum publikování recenze
Bonusweb	20. 2. 2018	Gameinformer	28. 2. 2018
Doupě	13. 2. 2018	Gamespot	20. 2. 2018
Games	14. 2. 2018	Gamestar	13. 2. 2018

Hrej	16. 2. 2018	IGN	17. 2. 2018
Indian	23. 2. 2018	LevelUp	23. 2. 2018
Level	-	PCGamer	14. 2. 2018
Re-play	-	PCGames	23. 2. 2018
Zing	13. 2. 2018	PCGamesN	14. 2. 2018
Průměr	4 dny po vydání	Průměr	6 dní po vydání

zdroj: vlastní výpočet

Z výsledků statistiky vyplývá, že čeští recenzenti na vydání recenze spěchali v průměru více než zahraniční novináři (viz Tabulka č. 5). Kingdom Come: Deliverance oficiálně vyšlo 13. února 2018. Od tohoto tak mohli hru hrát i běžní hráči. Recenzi na hru v českých médiích si ale mohli přečíst v průměru až čtyři dny po vydání hry. Čtenáři zahraničních web pak na texty čekali v průměru šest dní po vydání hry.

Přestože Kingdom Come: Deliverance bylo označováno za jednu z největších událostí českého herního průmyslu, recenzi hned v den vydání hry přinesla pouze dvě média. Jedná se o web Zing a Doupě, které navíc nepatří k nejnavštěvovanějším herním médiím v Česku. Podle serveru Netmonitor eviduje web Doupě za den zhruba 47 tisíc zobrazení stránky. Dosah webu Games, který patří pod doménu Tiscali má za den téměř 150 tisíc zobrazení a Bonusweb spadající pod iDnes má za jeden den 108 tisíc zobrazení stránky. (Gemius Audience, 2020)

Ze vzorku zahraničních médií uveřejnil recenzi v den vydání pouze německý Gamestar. Ten podle výsledků předchozí analýzy přinesl také vůbec nejdélejší recenzi mezi zkoumanými herními médii.

I z hlediska rychlosti vydání recenze se potvrzuje přístup recenzenta webu Gameinformer. Novinář Jeff Marchiafava podle předchozích výsledků udělil Kingdom Come: Deliverance ze zkoumaných recenzí nejnižší známku. Zároveň napsal nejkratší text a s vydáním recenze také čekal nejdélejší dobu. Svůj kritický text vydal až patnáct dní poté, co se hra objevila na pultech obchodů.

8.4 Kvantitativní analýza DLC

Vývojáři ze studia Warhorse vydali k základní hře Kingdom Come: Deliverance ještě čtyři menší příběhová rozšíření. Ta podrobím kvantitativní analýze podle stejných hledisek jako v případě hlavní hry Kingdom Come: Deliverance. U českých a zahraničních recenzí těchto DLC tak porovnáám bodové hodnocení, rozsah textu a datum uveřejnění recenze. Zjistím tak, jestli zájem českých recenzentů v porovnání s těmi zahraničními trval i v případě všech čtyř příběhových rozšíření.

8.4.1 Bodové hodnocení DLC

Tabulka č. 6

české herní médium	DLC Kolonizace	DLC Milostné dobrodružství bodrého rytíře Pana Jana Ptáčka	DLC Kunovi harcíři	DLC Úděl ženy
Bonusweb	65 %	40 %	70 %	80 %
Doupě	50 %	60 %	70 %	80 %
Games	60 %	-	70 %	70 %
Hrej	60 %	-	60 %	-
Indian	-	-	-	-
Level	-	-	-	-
Re-play	80 %	-	-	-
Zing	70 %	50 %	70 %	80 %
Průměr	64 %	50 %	68 %	77,5 %

Zdroj: jednotlivé servery

Z analýzy hodnocení příběhových dodatků k původní hře vyplývá, že několik českých herních médií recenzi těchto DLC úplně vypustilo (viz Tabulka č. 6). Ani jedno ze čtyř příběhových rozšíření nerecenzoval internetový magazín Indian a tištěný časopis Level. Nejnavštěvovanější tuzemské herně-zpravodajské weby Games.cz a Hrej.cz pak recenzovaly pouze tři, respektive dvě ze čtyř DLC. Plnou pozornost v podobě recenzí pak přídávům věnovaly pouze tři weby ze vzorku osmi českých médií, a to Bonusweb, Doupě a Zing.

Z dostupných dat je vidět, že čeští recenzenti se v obecné rovině shodli na kvalitě jednotlivých DLC. Ta podle nich mají s výjimkou v pořadí druhého vydaného rozšíření rostoucí kvalitu. Většina editorů českých herních webů dodržovala také to, že hlavní hru Kingdom Come: Deliverance a její příběhová DLC recenzoval stejný novinář. Výjimkou byl pouze server Games.cz. Pro něj hlavní hru a první DLC recenzoval novinář Jan Slavík. V pořadí třetí a čtvrté rozšíření už ale hodnotila recenzentka Šárka Tmějová.

Tabulka č. 7

zahraniční herní médium	DLC Kolonizace	DLC Milostné dobrodružství bodrého rytíře Pana Jana Ptáčka	DLC Kunovi harcíři	DLC Úděl ženy
Gameinformer	-	-	-	-
Gamespot	-	-	-	-
Gamestar	-	-	-	-
IGN	-	-	-	-
LevelUp	-	-	-	-
PCGamer	-	-	-	-
PCGames	60 %	-	-	-
PCGamesN	-	-	-	-
Průměr	-	-	-	-

Zdroj: jednotlivé servery

Ještě menší zájem o recenzování příběhových dodatků k původní hře projevila zahraniční média (viz Tabulka č. 7). Z vybraného vzorku osmi herních magazínů recenzoval DLC pouze web PCGames. Ten ale hodnotil pouze první ze čtyř DLC. Zahraniční média se tak omezila pouze na zprávu, že daná příběhová rozšíření vycházejí na trh a popsala jejich náplň. Tímto způsobem vydání příběhových rozšíření pokryl i německý herní web Gamestar. Recenzování hlavní hry přitom věnoval větší prostor než česká herní média.

8.4.2 Rozsah recenzí DLC

České recenze na příběhová DLC, která vyšla textovou formou, jsem analyzoval také podle rozsahu dané recenze. Podobně jako u recenzí hlavní hry Kingdom Come: Deliverance tím zjistím, jaký prostor česká herní média recenzím věnovala.

Tabulka č. 8

české herní médium	DLC Kolonizace (počet slov vč. mezer)	DLC Milostné dobrodružství bodrého rytíře Pana Jana Ptáčka (počet slov vč. mezer)	DLC Kunovi harcíři (počet slov vč. mezer)	DLC Úděl ženy (počet slov vč. mezer)
Bonusweb	3 547	4 930	3 335	4 728
Doupě	5 563	5 997	4 970	8 015
Games	7 914	-	4 837	9 830
Hrej	4 768	-	4 887	-
Indian	-	-	-	-
Level	-	-	-	-
Re-play	Videorecenze	-	-	-
Zing	12 734	7 098	6 967	10 590
Průměr	6 905	6 008	4 999	8 290

Zdroj: vlastní výpočet

Z tabulky porovnávající rozsah jednotlivých textových recenzí vyplývá, že novináři psali recenze na čtyři příběhová DLC výrazně kratší, než když recenzovali hlavní hru. Nejstručnější texty v porovnávaném vzorku psal novinář severu Bonusweb Jan Srp. Jeho recenze mají v přepočtu rozsah zhruba dvou až tří normostran. To je až pětkrát méně než rozsah jeho recenze na hlavní hru. Je to dané i tím, že DLC mají menší rozsah než hlavní hra. Obsáhlou recenzi přesto přinesl herní zpravodajský web Zing. Novinář Martin Cvrček napsal kritiku na první příběhové DLC o rozsahu sedmi normostran. Jeho recenze na toto rozšíření je tak o víc než jednu normostranu delší než například recenze webu Doupě na hlavní hru.

Jako jediné zahraniční médium z vybraného vzorku recenzoval některé z DLC pouze německý herní zpravodajský web PCGames. Analýza recenzí na hlavní hru Kingdom

Come: Deliverance ukázala, že recenzenti v německých herních médiích věnovali hře velký prostor. V případě příběhových doplňků se to potvrdilo jen z části, protože německý Gamestar ani jedno z DLC nerecenzoval. Německý web PCGames pak recenzoval pouze první ze čtyř DLC. I tato kritika ale potvrdila, že němečtí recenzenti hodnotili hru od studia Warhorse obsáhlými texty. Hodnocení prvního DLC na webu PCGames má rozsah 10 823 slov včetně mezer a je tak delší než většina českých recenzí na toto rozšíření původní hry.

8.4.3 Rychlost vydání recenzí DLC

Studio Warhorse vydalo plánovaná čtyři příběhová rozšíření v průběhu jednoho a čtvrt roku od vydání základní hry Kingdom Come: Deliverance.

Tabulka č. 9

české herní médium	DLC Kolonizace (5. 7. 2018)	DLC Milostné dobrodružství boдрého rytíře Pana Jana Ptáčka (16. 10. 2018)	DLC Kunovi harcíři (5. 2. 2019)	DLC Úděl ženy (28. 5. 2019)
Bonusweb	18. 7. 2018	23. 10. 2018	19. 2. 2019	4. 6. 2019
Doupě	10. 7. 2018	28. 10. 2018	11. 2. 2019	12. 6. 2019
Games	25. 7. 2018	-	19. 2. 2019	7. 6. 2019
Hrej	13. 7. 2018	-	12. 2. 2019	-
Indian	-	-	-	-
Level	-	-	-	-
Re-play	TV magazín	-	-	-
Zing	7. 7. 2018	17. 10. 2018	7. 2. 2019	30. 5. 2019
Průměr	10 dní po vydání	7 dní po vydání	9 dní po vydání	7 dní po vydání

Zdroj: vlastní výpočet

Analýza dat vydání recenzí na jednotlivá DLC ukazuje, že česká herní média jejich publikování necílila na den uvedení příběhových rozšíření na trh. Recenze česká herní média publikovala v průměru sedm až deset dní po vydání jednotlivých DLC.

Jde tak o výrazný rozdíl oproti tomu, jak česká herní média přistupovala k recenzování základní hry Kingdom Come: Deliverance. Její hodnocení v den vydání publikoval web Zing a Doupě. Zatímco Zing se tento trend snažil zachovat i v případě rozšíření, kdy jejich recenze vydával jeden až dva dny po uvedení na trh, Doupě tuto strategii opustilo. Recenzi na poslední příběhové rozšíření Doupě vydalo patnáct dní poté, co bylo DLC uvedeno na trh.

Vůbec nejvlažnější přístup k recenzování příběhových rozšíření ukázal server Games.cz. Ten publikoval recenzi na první DLC až dvacet dní poté, co bylo uvedeno na trh. V rychlosti recenzování tak Games.cz zůstal i za německým webem PCGames, který recenzi na první DLC uveřejnil 18. července.

9 Kvalitativní rozbor recenzí počítačové hry Kingdom Come: Deliverance

Pro kvalitativní rozbor čtyř konkrétních recenzí jsem vybral česká média specializující se na herní zpravodajství, a sice weby Hrej.cz a Games.cz. Oba weby patřily v době uveřejnění recenzí k nejnavštěvovanějším českým herním médiím. Stejným způsobem jsem vybral i dvojici zahraničních webů IGN a Gameinformer. Protože se jedná o textové recenze budu na nich analyzovat pouze lingvistické prvky.

9.1 Recenze Hrej.cz

Autor českého herního webu hrej.cz Adam Zámečník napsal recenzi o rozsahu téměř deseti normostran (jeho text má i s mezerami 17 661 znaků). Na webu Hrej.cz recenze vyšla 16. února 2018, tedy tři dny po oficiálním vydání titulu. V prvních dvou odstavcích, které v celkové recenzi zaujímají asi jednu dvacetinu textu, stručně nastiňuje příběh celé hry. V dalších částech už recenzent samotnou hru a její mechanismy hodnotí. Téměř polovinu recenze (7517 znaků včetně mezer) autor věnuje popisu toho, jak je hra v požadavcích na dovednosti hráče náročná a jak se svým ztvárněním snaží přiblížit realitě. Náročnost hry přitom nevnímá jako nedostatek, naopak ji vypichuje jako pozitivní prvek, který souvisí s realističností titulu. Sám Adam Zámečník pak ve své recenzi přiznává, že hra u českých hráčů bude probouzet odlišný typ emocí než u zahraničních hráčů.

„K realistické hratelnosti se váže i pečlivě vybudovaný svět podle dochovaných historických pramenů. Zde nelze nezmínit brnkání na lehce vlastenecké struny každého tuzemského hráče, který si při úvodních několika hodinách prostě občas pomyslí: ‚Hergot, takhle to u nás opravdu vypadá‘. (Zámečník, Hrej.cz)

Věta „Hergot, takhle to u nás opravdu vypadá“ evokuje domáckost a pocit, že autor recenze opouští roli nestranného kritika. Z profesionálního novináře se tak stává uchvácený obdivovatel.

Jako pozitivum autor vyzdvihuje i menší herní mapu a prostředí, ve kterém se celý příběh odehrává. Zde si autor k argumentaci pomáhá klišé „méně je někdy více“ a uzavírá tím, že na rozdíl her, které vytváří jedno z největších herních studií Ubisoft díky menší herní mapě nepůsobí Kingdom Come: Deliverance vyprázdněným dojmem:

„Na rozdíl od titulů ze stáje konglomerátu Ubisoft Kingdom Come: Deliverance netrpí pro dnešní open world hry tak typickým syndromem ‚nákupního seznamu‘, kde je mapa doslova pokrytá ikonkami.“ (Zámečník, Hrej.cz)

Negativní poznatky autor recenze vypichuje na ploše dvou odstavců o rozsahu 2949 slov včetně mezer. Už v první větě této části recenze autor naznačuje, že se jedná o prakticky jediný nedostatek celé hry. Volbou slov navíc naznačuje, že i přes to je hra „krásná“ a tedy téměř dokonalá. Zvolená stylistika působí dojmem, jako by zmínění alespoň jednoho nedostatku bylo nutnou povinností, kterou si recenzent musí splnit:

„Řekl jsem toho už opravdu mnoho, stále však zůstává nutnost zmínit tu největší vadu na kráse Kingdom Come: Deliverance. Kingdom Come: Deliverance je totiž prošpikovaná chybami technického rázu.“ (Zámečník, Hrej.cz)

Zmíněným největším nedostatkem celé hry je podle recenzenta technické zpracování hry. To se může týkat řady problémů, jako jsou například grafické chyby, problémy se spuštěním hry, její kolísání nebo například chyby, které hráčům brání pokračovat v hraní. Právě tyto nedostatky recenzent Adam Zámečník sice v textu naznačuje, nerozvádí je však do hlubších detailů, jako to dělal v předchozích odstavcích, když psal o pozitivěch, která na hře vidí. Část, ve které autor kritizuje nedostatky tak působí povrchním a v některých případech i zlehčujícím dojmem:

„Historiky z PS4, která se i přes opatchování nepřestávala sekát a zpomalovat jsou pro PC naštěstí jen k zasmání.“ (Zámečnick, Hrej.cz)

Co se týče autorovy stylistiky, vyjma některých klišé, se v textu objevuje jen několik slov, která by hru na první pohled přehnaně adorovala, a působila tak dojmem zaujatosti. Mezi taková slovní spojení, která působí přehnaně patří například: „třešničkou na dortu je vliv alkoholu na Jindřicha“, „v čem Kingdom Come: Deliverance opravdu vyniká jsou samotné questy“ a „velkoleposti scénérie umně sekunduje zvukové zpracování“). Přičemž tvary slova „vynikat“ se v textu objevují čtyřikrát v rychlém sledu za sebou. Recenze je zakončena číselným hodnocením, ve kterém autor hře udělil čtyři body z pěti možných. Při přepočtu na procenta se tedy jedná o hodnocení 80 %.

9.2 Recenze Games.cz

Herní web Games.cz přinesl ještě obsáhlejší recenzi než výše zmiňovaný portál Hrej.cz. Autor Jan Slavík napsal text o rozsahu víc než jedenácti normostran (20 088 znaků včetně mezer). Jeho recenze vyšla 14. února 2018, tedy jeden den po uvedení Kingdom Come: Deliverance na trh.

Na rozdíl od recenzenta Hrej.cz autor textu na Games.cz působí už v úvodu smířlivějším dojmem. Jeho recenze není tak zřetelně oddělená na blok chválicí a blok kritický. Hned v úvodu otevřeně říká, že hra má pozitivní i negativní stránky. *„Kingdom Come rozhodně není dokonalý prožitek. Ale zároveň je výjimečný.“ (Slavík, Games.cz)*

Zároveň však autor mnohem častěji využívá velmi silně citově zabarvené slovní spojení, jako je například: *„umožňuje ponořit se do dechberoucí a neuvěřitelně autentické atmosféry“* nebo *„zažijete nejlepší zpracování středověku, jaké jste kdy mohli hrát“*. Jednostranně emociálně zabarvená je zvláště následující pasáž: *„zpracování bojových technik a jejich navázání na sebe je bezkonkurenční a i šermířský laik, jakým jsem, pochopí, že tady se podařilo něco neobyčejného. Něco, co tu ještě nebylo.“ (Slavík, Games.cz)* Autor jako by se služebnický skláněl před vývojáři hry. V celém textu jsem napočítal celkem patnáct takových výrazů, které jsou silně citově zabarvené a působí jako adorace tvůrců hry.

Stejně jako recenzent webu Hrej.cz se i Jan Slavík zmiňuje o velikosti mapy a herního prostředí v Kingdom Come: Deliverance. Oba k tomu dokonce používají stejné srovnání

se studiem Ubisoft, a dokonce používají i stejný pejorativní výraz „nákupní seznam“: „Z hlediska hrátelnosti je mapa poměrně sympatickým kompromisem mezi strohostí *Morrowindu* a nákupním seznamem známým třeba z *ubisoftích* světů.“ (Slavík, Games.cz)

V konečném hodnocení udělil recenzent Games.cz hře známku 8 z 10. V přepočtu na procenta ji tedy hodnotil stejně jako jeho kolega z portálu Hrej.cz.

9.3 Recenze IGN.com

Recenze amerického herního webu IGN se od rozebíraných českých textů na první pohled liší svojí délkou. Autor T. J. Hafer se rozepsal na necelých šest normostran (10 164 znaků včetně mezer), což je zhruba o polovinu méně než například recenzent Games.cz. Svoji recenzi vydal také později, konkrétně 17. února 2018, tedy čtyři dny po vydání hry.

Kritik IGN na rozdíl od českých recenzentů nevěnoval ve svém textu tolik prostoru popisu prostředí. To je českým hráčům a novinářům blízké, a i proto ho ve svých textech vyzdvihují a rozebírají. T. J. Hafer takové vazby nemá, a proto tento aspekt popisuje věcněji: „*Herecké výkony, scenérie a textury jsou na vysoké úrovni detailů a vypadají fantasticky.*“ (Hafer, IGN) Výraz „fantastic“ je jediným takto emočně zabarveným slovem, které v textu použil. Svou stylistiku autor staví na věcném rozebírání jednotlivých aspektů hry.

Podobně jako čeští recenzenti i T. J. Hafer věnuje značnou část své recenze prvkům, které ve hře podporují autenticitu a realističnost zážitku. Na rozdíl od českých kritiků se detailněji zabývá také historickými konotacemi ve hře. Pohledem zvenčí kritizuje pohled tvůrců na zastoupené turecké Kumány:

„Příběh je odvážný, strhující a propracovaný. Má ale tendenci sklouzávat k některým staromódním zkrslým představám o středověku. Zejména s Kumány, tureckými kočovníky, se ve hře občas zachází jako s cizáky bez tváře. Tyto postavy jdou snadno odklidit a neustále se na ně odkazuje jako na barbary – jako to jistě viděla většina původních Čechů.“ (Hafer, IGN)

V konečném verdiktu T. J. Hafer udělil hře známku 8 bodů z 10. Tedy stejnou jako autoři dvou výše zmíněných recenzí.

9.4 Recenze Gameinformer.com

Recenze webu Gameinformer, který se zaměřuje na herní zpravodajství, byla vydána 28. února 2018. Tedy patnáct dní po oficiálním vydání hry. Text kritika Jeffa Marchiafava je výrazně kratší než předchozí vybrané ukázky. Autor hodnotí hru na ploše mírně přesahující tři normostrany (5 153 znaků včetně mezer).

Tak jako ostatní recenzenti Jeff Machiafava na hře nejvíc oceňuje snahu co nejvíce se přiblížit středověké realitě. I v pochvalných pasážích si autor drží věcnou stylistiku a nepoužívá emočně zabarvené hodnotící výrazy. Na rozdíl od českých recenzentů logicky nevěnuje pozornost popisu digitalizované české krajiny, která v tuzemských kritikách vzbuzuje patetické emoce. Místo toho chválí uvěřitelný příběh kovářského syna, který se zaplete do dějinných událostí, které dokáže ovlivnit právě do té míry, do jaké může člověk jeho původu politické dějiny ovlivnit.

„Jedním z nejúspěšnějších příkladů toho, jak se Kingdom Come zaměřuje na realismus, je příběh. Místo toho, abyste všemocného válečníka vedli k jeho předurčené slávě, hrajete za nenáročného syna kováře, jehož svět se obrátí vzhůru nohama, když jeho vesnici napadne armáda. Kingdom Come je úspěšné nejen ve zprostředkování historických událostí hráčům, ale také v tom, že tyto události ukazuje z pohledu rolníka; mnoho politických rozhodnutí, která ovlivňují osud jeho země, je zcela mimo jeho kontrolu.“
(Marchiafava, 2018)

Víc než polovinu svého textu (2 712 znaků včetně mezer) věnuje autor recenze kritice počítačové hry. Tím se tak odlišuje od českých recenzentů, kteří negativní stránky Kingdom Come upozadovali. Kritika Jeffa Marchiafavy souvisí se záměrem vývojářů o co největší míru realismu. Marchiafava tak negativně hodnotí například to, že hráči pro uložení postupu musí přímo ve hře využít speciální lektvar, zatímco běžně vývojáři umožňují uložit pozici kdykoliv v menu hry.

„Jednoduše řečeno, tohle je ten typ hry, ve které ukládáte svoji pozici každých pět minut, abyste o svůj postup nepřišli – jenže tady nemůžete.“ (Marchiafava, 2018)

Další kritiku směřuje na technické zpracování, které hráčům kazí zážitek, nebo jim nedovoluje další postup v příběhu. Technický stav hry je pak podle recenzenta natolik

špatný, že doporučil, aby hráči Kingdom Come: Deliverance nehráli do té doby, než vývojáři z Warhorse hru opraví.

„Dokud vývojáři nevydají rozsáhlé patche, měli byste se Kingdom Come vyhnout stejně jako moru.“

Expresivní přirovnání hraní hry k moru nemá v českých recenzích obdoby. Velké kritice odpovídá i výsledná známka 5,75 bodu z 10.

9.5 Souhrn

Třetím cílem mé práce bylo odpovědět na výzkumnou otázku, jestli čeští herní novináři hodnotili Kingdom Come: Deliverance pozitivněji než zahraniční herní novináři. Z provedené analýzy vyplývá, že čeští novináři dávali hře v průměru lepší známky o 5,4procentního bodu. Nejvyšší hodnocení mezi českými recenzenty dosahovalo 90 % (Bonusweb, Doupě a magazín Re-play), zatímco ve vzorku zahraničních recenzí udělil nejvyšší hodnocení 84 % web PCGamer. Větší rozdíl je vidět u nejnižších udělených známek. Mezi českými recenzenty byl ke hře nejkritičtější web Zing, který hru ohodnotil 70 %, zatímco nejnižší známku ve výběru zahraničních herních recenzí udělil Gameinformer, který hře dal 57,5 %.

Zkoumané textové recenze českých a zahraničních herních kritiků se liší také v rozsahu. Zatímco čeští autoři z webů Hrej.cz a Games.cz napsali velmi dlouhé texty o rozsahu až jedenácti normostran, zahraniční novináři byli při hodnocení hry výrazně stručnější – v některých případech se jedná i o čtyřikrát kratší texty.

Většinu prostoru věnovali čeští recenzenti kladným aspektům hry, které často rámovali patetickými přirovnáními. Ve svých textech využívají výrazně expresivní výrazy jako „dechberoucí“ nebo „bezkonkurenční“. Čeští novináři zároveň na hře akcentovali prvky, které zahraniční recenzenti nerozebírali, protože v nich nevyvolávaly emoce. Obšrně a citově zabarveně popisovali především jim známou krajinu Posázaví, ve které se Kingdom Come: Deliverance odehrává.

Negativa a výtky vůči hře se čeští recenzenti snažili rozředit právě ve velkém množství textu. V některých momentech dokonce jako by nedostatky hry zlehčovali. Recenze

zahraničních novinářů byly v tomto ohledu více vyvážené, novinář z webu Gameinformer, dokonce hráčům hru nedoporučil do té doby, než ji vývojáři opraví.

Důležitost Kingdom Come pro české recenzenty dokládá i to, jak jejich recenze vycházely. Zatímco české weby přinášely hodnotící texty zpravidla jeden nebo dva dny po oficiálním vydání hry, některá zahraniční média čekala s vydáním recenze i víc než dva týdny.

To se však výrazně změnilo v případě recenzování čtyř příběhových dodatků, které studio Warhorse k základní hře Kingdom Come: Deliverance vydalo. I přes zájem, který hra v českých herních novinářích vyvolávala, řada webů tato DLC vůbec nerecenzovala. Ani jeden z dodatků neohodnotil web Indian a tištěný magazín LEVEL. Nejpopulárnější české herní weby Hrej a Games pak recenzovaly jen dvě, respektive tři DLC. Recenzenti z českých médií, kteří dodatky hodnotili, už navíc necílili vydání svých textů na bezprostřední hodiny po vydání jednotlivých DLC. Tyto recenze vycházely v průměru sedm až deset dní poté, co byla jednotlivá příběhová rozšíření uvedena na trh.

Závěr

Ve své diplomové práci jsem analyzoval vliv vydání české počítačové hry Kingdom Come: Deliverance na česká média. A to nejen na ta herní. Potvrdil jsem hypotézu, že ve vysílání zpravodajského kanálu ČT24 se po vydání hry v únoru 2018 začala více objevovat témata související s herním průmyslem. Větší medializaci herního průmyslu ale nelze přisuzovat pouze jediné hře. Z analýzy je ale zřejmé, že Kingdom Come: Deliverance dostávala velký prostor v hlavních zpravodajských relacích.

Zaznamenaný výskyt 20 různých herních témat v roce 2019 přesto značí, že pokrytí dění ze světa počítačových her je ve vysílání veřejnoprávní zpravodajské stanice stále nízké. Je to dáno i tím, že zpravodajství České televize nevysílá pořad, který by se tímto progresivním odvětvím zabýval (jediný pořad zaměřený na hry vysílá na dětském kanále ČT :D). Pro počítačové hry nemá zpravodajství Česká televize vyčleněnou ani žádnou rubriku v některém ze svých pořadů.

Tato rubrika by se teoreticky mohla objevit v některém z ekonomických pořadů ČT24. Právě z tohoto hlediska totiž zpravodajství České televize o hře nejčastěji informovalo. To potvrdila druhá část mé analýzy. V ní jsem odpověděl na výzkumnou otázku, která se týkala toho, jaká témata zpravodajství České televize v souvislosti s Kingdom Come: Deliverance nejčastěji přinášelo. Veřejnoprávní televize se nejčastěji věnovala finančním nákladům na vývoj hry, její prodejnosti a celkovému stavu českého herního průmyslu. Nejvíce pozornosti věnovala ČT24 hře při jejím vydání. Tehdy se titul a český herní průmysl stal hlavním tématem pořadu 90' ČT24 a reportáže se objevily také v hlavní zpravodajské relaci Události. Česká televize nesuplovala roli herních médií. Hru tak nerecenzovala ani v následujících měsících po vydání neinformovala například o vydání dalších příběhových dodatků. Místo toho přinášela zprávy o vlivu Kingdom Come: Deliverance na společnost. Hra se totiž stala výukovým předmětem na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně a podle jejího příběhu také vznikl průvodce Posázavím, kde se děj odehrává.

Kingdom Come: Deliverance se už před vydáním pokládalo za nejnákladnější a největší český audiovizuální projekt v historii. Na tuto rétoriku přistoupila i česká herní média, a proto jsem ve třetí části své analýzy zkoumal, jestli čeští recenzenti hodnotili hru mírněji

než jejich zahraniční kolegové. Kvantitativní analýza ukázala, že čeští recenzenti dávali hře vyšší známky v průměru o 5,4procentního bodu. Ke hře také přistupovali s větším zájmem, a proto své hodnotící texty publikovali v průměru rychleji než zahraniční recenzenti. Kvalitativní analýza vybraných recenzí českých a zahraničních kritiků ukázala, že čeští kritici byli ve svých textech patetičtější a negativní stránky hry upozadovali, nebo dokonce zlehčovali.

Zájem českých novinářů o Kingdom Come: Deliverance však opadl v případě příběhových rozšíření. Kompletní recenze na všechna čtyři DLC publikovala pouze tři z osmi sledovaných českých herních médií.

Všechny tři linie mého výzkumu tak vytvářejí ucelenější pohled na postoj českých médií k hernímu průmyslu.

Seznam literatury

- Bárta, S., 2018. Posedlost detaily. *Dějiny a současnost*, Duben.
- Basler, J. & Mrázek, M., 2018. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Beast, 1994. Tajemství Oslího ostrova. *Excalibur*.
- Caillois, R., 1998. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Costikyan, G., 2002. *I Have No Words & I Must Design Toward a Critical Vocabulary for Games*. Tampere: Tampere University Press.
- Davidson, D., 2008. Well Played: Interpreting Prince of Persia: The Sands of Time. *Games and Culture*, Červenec.
- Dientsbier, J., 2018. Výlet do středověké hyperreality. *Dějiny a současnost*, Duben.
- Dovey, J. & Kennedy, H. W., 2006. *Game Cultures: Computer Games As New Media*. Londýn: McGraw-Hill Education.
- Eisler, J., 1994. Tajemství Oslího ostrova. *Score*.
- Horčík, J., 2007. *Videohry jako masová zábava pro 21. století*. Brno: Masarykova Univerzita.
- Huizinga, J., 2000. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.
- Isaacson, W., 2015. *Inovátoři: jak skupinka vynálezců, hackerů, géníů a nadšenců vytvořila digitální revoluci*. Praha: Práh.
- Juul, J., 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Klevjer, R., 2006. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Bergen: University of Bergen.
- Kremer, J., 2018. Na co si hrajeme. *Dějiny a současnost*, Duben.
- Macek, P., Horáková, J. & Flašar, M., 2011. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita.
- Mäyrä, F., 2008. *An introduction to Game Studies*. Sage Publications.
- McQuail, D., 1999. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál.
- Murray, J. H., 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. místo neznámé: Simon and Schuster.
- Nádběla, J., 2006. *Velký počítačový slovník*. Kralice na Hané: Computer Media.

- Raney, A. A., Smith, J. K. & Baker, K., 2006. Adolescents and the Appeal of Video Games. V: *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, pp. 165-179.
- Roig, A. a další, 2009. Videogame as Media Practice. *Convergence*.
- Salen, K. & Zimmerman, E., 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.
- Sanders, T. & Cairns, P., 2010. *Time perception, immersion and music in videogames*. Edinburgh: Stevenson CollegeCRAFT.
- Švára, O., 2013. *Videohry: Historie virtuální zábavy*. Nové Město na Moravě: Databook Publishing.
- Švelch, J., 2007. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. V: *Pražské sociálně vědní studie*. Praha: Univerzita Karlova.
- Trampota, T. & Vojtěchovská, M., 2010. *Metody výzkumu médií*. Praha: Portál.
- Váňa, M., 2018. Za reálný středověk. *Dějiny a současnost*, Duben.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. & D. Ivory, J., 2009. *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*. Los Angeles: Sage Publications.

Elektronické zdroje

- Aarseth, E., 2001. *Game Studies*. [Online]
Available at: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
[Přístup získán 20. července 2020].
- Adams, D., 2002. *IGN*. [Online]
Available at: <https://www.ign.com/articles/2002/08/29/mafia-review>
[Přístup získán 12. května 2020].
- Ayles, J., 2019. *Forbes*. [Online]
Available at: <https://www.forbes.com/sites/jamesayles/2019/12/03/global-esports-revenue-reaches-more-than-1-billion-as-audience-figures-exceed-433-million/#5d537a461329>
[Přístup získán 11. května 2020].
- Burian, M., 2019. *Zing*. [Online]
Available at: <https://www.zing.cz/novinky/96050854/konec-nadejim-kingdom-come-deliverance-cesky-dabing-mit-nebude/>
[Přístup získán 15. června 2020].
- Česká televize, 2020. *Výroční zpráva o činnosti České televize v roce 2019*. Praha: Česká televize.

- ČT24, 2018. *ČT24*. [Online]
Available at: <https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/2564479-napred-na-pocitaci-pak-po-svych-mapa-ukazuje-mista-ze-hry-kingdom-come>
[Přístup získán 15. června 2020].
- ČT24, 2019. *ČT24*. [Online]
Available at: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2797757-sezeni-pred-obrazovkou-detem-skodi-varuje-who-do-dvou-let-veku-se-ji-mely-vyhybat-uplne>
[Přístup získán 14. května 2020].
- ČT24, 2019. *ČT24*. [Online]
Available at: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2833025-novy-simulator-nauci-zachranare-na-lince-155-jak-se-vyporadat-s-krizemi-i-padem-letadla>
[Přístup získán 14. května 2020].
- ESRB, 2020. *ESRB*. [Online]
Available at: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
[Přístup získán 14. června 2020].
- Eurostat, 2019. *Eurostat*. [Online]
Available at:
<https://ec.europa.eu/eurostat/tgm/table.do?tab=table&init=1&language=en&pcode=tin00028&plugin=1>
[Přístup získán 11. května 2020].
- Game Page, 2012. *Game Page*. [Online]
Available at: <https://www.facebook.com/gamepage/posts/10150994354715091>
[Přístup získán 13. května 2020].
- Gemius Audience, 2020. *Gemius Audience*. [Online]
Available at: <https://rating.gemius.com/cz/tree/2>
[Přístup získán 21. července 2020].
- Chroust, M., 2020. *Živě*. [Online]
Available at: <https://connect.zive.cz/clanky/hra-pokemon-go-stale-zije-a-zaziva-rekordni-zne-rozsirena-realita-neprestava-bavit-ani-po-ctyrech-letech/sc-320-a-202072/default.aspx>
[Přístup získán 11. května 2020].
- International Telecommunication Union, 2011. *ITU*. [Online]
Available at: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/statistics/ict/>
[Přístup získán 11. Května 2020].
- Juul, J., 2001. *Game Studies*. [Online]
Available at: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/#top>
[Přístup získán 20. července 2020].
- Mareš, M., 2020. *Forbes*. [Online]
Available at: <https://www.forbes.cz/prazske-herni-studio-geewa-miri-do-americkych->

rukou-kupuje-ho-applovin

[Přístup získán 14. května 2020].

Marchiafava, J., 2018. *Gameinformer*. [Online]

Available at:

https://www.gameinformer.com/games/kingdom_come_deliverance/b/xboxone/archive/2018/02/28/kingdom-come-deliverance-review-game-informer.aspx

[Přístup získán 21. července 2020].

Masarykova univerzita, 2018. *MUNI*. [Online]

Available at: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115>

[Přístup získán 14. června 2020].

Mašek, A., 2020. *iHNed.cz*. [Online]

Available at: <https://archiv.ihned.cz/c1-66781890-herni-prumysl-v-cesku-masivne-roste-spolu-s-nim-i-globalni-vehlas-podpora-statu-ale-chybi>

[Přístup získán 25. června 2020].

Metacritic, 2002. *Metacritic*. [Online]

Available at: <https://www.metacritic.com/game/pc/mafia/critic-reviews>

[Přístup získán 13. května 2020].

Metacritic, 2018. *Metacritic*. [Online]

Available at: <https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance>

[Přístup získán 8. června 2020].

Museum of Play, 2020. *Museum of Play*. [Online]

Available at: <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>

[Přístup získán 16. června 2020].

PEGI, 2017. *PEGI*. [Online]

Available at: <https://pegi.info>

[Přístup získán 14. června 2020].

PlayStation, 2020. *PlayStation*. [Online]

Available at: <https://www.playstation.com/en-us/corporate/press-releases/2020/playstation-network-monthly-active-users-reaches-103-million/>

[Přístup získán 17. června 2020].

Sirani, J., 2020. *IGN*. [Online]

Available at: <https://www.ign.com/articles/2019/04/19/top-10-best-selling-video-games-of-all-time>

[Přístup získán 16. června 2020].

Záznam vysílání

90' ČT24, 2019. 90' ČT24. Praha: Česká televize

Analyzované recenze

Bonusweb, Mafra a.s., idnes.cz/hry [online]

Doupě, Czech News Centre a.s., doupe.zive.cz [online]

Games, Tiscali Media a.s., games.tiscali.cz [online]

Hrej, Boosters s.r.o., hrej.cz [online]

Indian, MediaRealms s.r.o., indian-tv.cz [online]

Level, Naked Dog s.r.o.

Re-play, Game Wire, s.r.o., re-play.cz [online]

Zing, Zing s.r.o., zing.cz [online]

Gameinformer, Game Informer Magazine, gameinformer.com [online]

Gamespot, CBS Interactive Inc., Gamespot.com [online]

Gamestar, Webedia, gamestar.de [online]

IGN, IGN Entertainment, ign.com [online]

LevelUp, Levelup, levelup.com [online]

PCGamer, Future US Inc., pcgamer.com [online]

PCGames, Games World, pcgames.de [online]

PCGamesN, PCGamesN, pcgamesn.com [online]

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK

Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:

Ondřej Pražák

Razítko

podatelný:

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:

2017/2018

E-mail diplomantky/diplomanta:

prazak.ondrej@gmail.com

Studijní obor/forma studia:

Žurnalistika

Předpokládaný název práce v češtině:

Mediální prezentace videohry Kingdom Come: Deliverance ve vybraných médiích

Předpokládaný název práce v angličtině:

Media presentation of Kingdom Come: Deliverance videogame in selected media

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2012/2013*)

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezi)

LS 2018/2019

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

V diplomové práci se chci zabývat mediální prezentací české videohry Kingdom Come: Deliverance. Hra vyšla v únoru 2018, a i proto tato tematika dosud nebyla zpracována. Videohra Kingdom Come: Deliverance je jeden z největších českých multimediálních projektů a informovala o ní i česká neherní média včetně veřejnoprávní České televize. Ve své práci budu zkoumat tato média: Českou televizi, Hrej.cz a Youtube kanál Vortex a oborová historická média. Porovnáním vybraných českých a zahraničních recenzí zjistím, zda česká média byla k nedostatkům videohry shovívavější a méně kritická než zahraniční.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Cílem práce je zjistit, s jakou četností vybraná česká média informovala o videohře Kingdom Come: Deliverance. Jaká témata vybraná česká média v souvislosti s videohrou zmiňovala a jestli byly recenze vybraných českých médií méně kritické než recenze vybraných zahraničních médií.

Hypotéza 1: Díky videohře Kingdom Come Deliverance se ve zpravodajství České televize víc mluví o videohrách.

Výzkumná otázka 1: Byly recenze českých médií méně kritické než recenze zahraničních médií?

Výzkumná otázka 2: Jaká herní témata byla v souvislosti s hrou Kingdom Come: Deliverance mediována?

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1. Úvod

2. Teoretická část

2.1 Historie českých videoher

2.2 České videohry v médiích

2.3 Charakteristika hry Kingdom Come: Deliverance

3. Praktická část

3.1 Kingdom Come v České televizi – typ a četnost zpráv a pořad, ve kterých se videohra objevila

3.2 Kingdom Come v herních médiích – typy zpráv a hodnocení recenzí v porovnání se zahraničními médii

3.2.1 Dokument českého kanálu Vortex

3.3 Kingdom Come v oborových médiích

4. Závěr

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

Analyzované období bude od února 2017, tedy rok před vydáním videohry, do 13. května 2018, kdy uběhly tři měsíce od vstoupení hry na trh.

Zpravodajství České televize

Dějiny a současnost 04/2018

Hrej.cz

Vortex

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Materiál nashromážděný prostřednictvím mediálního archivu Newton podrobím kvantitativní i kvalitativní analýze. Kvantitativní analýzou zjistím, kolik zpráv média v jednotlivých měsících před a

po vydání věnovala videohře Kingdom Come a herním tématům s tím spojeným. Výsledky budou zobrazené v grafu, který ukáže, jestli šlo o jednorázovou vlnu, která svého vrcholu dosáhla v den vydání titulu. Mediální obsahy, které o hře referovaly, podrobím i kvalitativní analýze. Ta ukáže, která témata se v souvislosti s hrou otevírala a jestli česká média hodnotila českou hru méně kriticky než zahraniční.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

DISMAN, Miroslav. 1993. Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Karolinum.

Kniha představuje metody a techniky kvantitativního a kvalitativního výzkumu. Zabývá se správným návrhem kvantitativního a kvalitativního výzkumu.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen. Game Cultures: Computer Games as New Media.

Kniha zkoumá videohry v kontextu kulturních a mediálních studií. Analyzuje videohry jako jeden z nejprogresivnějších typů nových médií dneška. Vysvětluje dynamiku produkce a spotřeby videoher.

HORČÍK, Jan. Videohry jako masová zábava pro 21. století [online]. Brno, 2007 [cit. 2018-05-16]. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Mgr. David Kořínek.

Bakalářská práce popsala videohry jako jedny z nejprogresivnějších médií současné digitální vizuální kultury. Popisuje historii, milníky a vývoj videoherního průmyslu. Analyzuje prvky, kterými videohry působí na hráče.

ROIG, Antoni, et al. "Videogame as Media Practice." Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, vol. 15, no. 1, 2009, pp. 89–103.

Text nahlíží na videohry jako na typ nového média. Videohry vidí jako produkt procesu hybridizace audiovizuálních mediálních forem a herní kultury. Ukazuje videohry jako nový způsob konzumování mediálního obsahu.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. In Pražské sociálně vědní studie. Praha : Univerzita Karlova, 2007.

Text se na videohry a herní studia dívá z perspektivy mediálních studií. Pokládá otázku, jestli se videohry dají považovat za médium. Specifikuje prostředí českých hráčů a rozebírá mýty, které kolem her vznikají.

TRAMPOTA, Tomáš, Vojtěchovská, Martina. 2010. Metody výzkumu médií. Praha: Portál.

Kniha představuje metody pro výzkum médií. A to jak z komerčního (výzkum sledovanosti), tak akademického pohledu (analýza reprezentace). Kniha je manuálem pro ty, kteří se výzkumem médií zabývají.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Videohrou Kingdom Come: Deliverance se zabývaly diplomové a disertační práce výhradně s ohledem na marketing a crowdfundingové kampaně. Zpracováním z pohledu mediálních studií se žádná práce nezabývala.

Datum / Podpis studenta/ky

.....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzují, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

.....

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO PROGRAMU/OBORU.