

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra historie

Ondřej Solanský

**PREZENTACE STŘEDOVĚKU V POČÍTAČOVÉ HŘE
KINGDOM COME: DELIVERANCE**

Bakalářská práce

Vedoucí práce: PhDr. Tomáš Somer, Ph.D.

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a použil jen prameny uvedené v seznamu literatury.

V Olomouci dne 29. 4. 2019

.....

podpis

Poděkování

Mé poděkování patří všem, díky kterým mohla tato práce vzniknout.

Především však PhDr. Tomáši Somerovi, Ph.D. za jeho odborné vedení a cenné rady.

Dále děkuji Mgr. Stanislavu Bártovi, Ph.D. za pomoc při výběru literatury a cenné rady.

Obsah

Úvod	5
1. Počítačové hry a film	10
1.1. Film	10
1.2. Počítačová hra	12
1.3. Počítačová hra a zobrazení historie	13
2. Kingdom Come: Deliverance	16
2.1. Vymezení hry	16
2.2. Představení hry	17
2.2.1. Doba podle vývojářů	17
2.2.2. Doba podle historických reálií	20
3. Pedagogický význam počítačových her	27
4. Pedagogický potenciál Kingdom Come: Deliverance	30
Závěr	40
Seznam použitých pramenů a literatury	42
Prameny	42
Literatura	42
Internetové odkazy	44
Resume	46
Seznam obrázků	47

Úvod

Historikové a odborní badatelé z historických oborů by se měli stát těmi, na které se veřejnost obrátí, když bude třeba objasnit a vyložit otázky z vlastní minulosti, neboť ta utváří a ovlivňuje naši přítomnost. V poslední době se veřejnost setkává s historií ve spojení s populárně laděnými projekty (dokumenty, hudba, publikace, počítačové hry). Tyto historiky spíše přehlížené projekty, mohou u veřejnosti získat nečekaně silnou popularitu, a tudíž významný vliv, proto by historikové měli těmto projektům a dílům věnovat daleko více pozornosti než dosud.

Tématem mé bakalářské práce je srovnání obrazu středověku, který je představen v počítačové hře Kingdom Come: Deliverance s pohledem historiků a výkladem tohoto období. Vybral jsem si toto netradiční téma nejen za účelem hlubšího a detailnějšího poznání historie a osudů českého obyvatelstva v době krátce před vypuknutím husitských válek, ale také proto, že jsou mi velmi blízké počítačové hry, ovšem i četba velkých výpravných příběhů ze středověku a samozřejmě historie, kterou jsem si vybral jako životní profesi. Tato počítačová hra spojuje mé nejoblíbenější koníčky, a tím se stala vynikajícím námětem a výchozím bodem pro moji bakalářskou práci.

Dle mého názoru počítačové hry mají obrovské výhody oproti filmovému zpracování historických příběhů. Pokusím se poukázat na to, že počítačová hra dokáže prezentovat historické reálie nejen aktivněji, ale především vlivem bezprostředního zážitku také uvěřitelněji, ve srovnání s historickým filmem, u kterého divák zůstává jen pasivním pozorovatelem a příjemcem informací.

Ve hře si můžeme, ač virtuálně, vyzkoušet, jak se žilo v dané době, mnohem věrohodněji prožít mnohé z toho, co prožívali a zažívali lidé té doby. Nový, nicméně prozatím pomalu se rozvíjející trend, poukazuje na počítačové hry jako na dobrý způsob, jak přiblížit žákům a studentům doby dávno minulé. Ve školství se v malém měřítku přistoupilo k jejich využití, především v dějepise a různých historických seminářích, ale do budoucna by mohlo dojít k uplatnění ve větším rozsahu. Výukové počítačové hry prozatím našly malé využití jako simulátory nebo naučné prezentace. Příkladem novodobých her s možností výuky je například počítačová hra Assassins Creed Unity, která věrohodně vykresluje prostředí Paříže v době Velké francouzské revoluce. Dále uvedu, proč se tato hra stala důležitou pro detailní zobrazení architektury

katedrály Notre Dame.¹ Dalším významným dílem je hra *Assassin's Creed Origins*,² která nejen velmi věrohodně prezentuje starověký Egypt a jeho velmi slavné památky, ale obsahuje i velké množství speciálních exkurzí s historickou tematikou.

V úvodní teoretické části se zaměřím na podobnost počítačových her s filmem, společně i s jejich odlišnostmi, výhodami a nevýhodami. Nejvýznamnější částí práce bude prezentace historických kontextů doby, historických postav a jejich porovnání s reálnými postavami a případné zachycení míry jejich zkreslení. Porovnáám historickou událost, vykreslenou a prezentovanou ve hře, zda odpovídá historické předloze. Touto předlohou se stalo vypálení hradu Skalice hor stříbrných. V závěru práce představím hlavní historickou pracovníci hry *Kingdom Come: Deliverance* Joannu Nowak, která se podílela na zakomponování historických reálií do hry a přednášky Stanislava Bárty, který působil jako můj poradce při výběru odborné literatury.

V hlavní části mé práce se na úvod obecně zaměřím na informace o zpracovávané středověké době ve hře. Jedná se o období roku 1403 a dalších následujících let, kdy český král Václav IV. Lucemburský byl v zajetí a jeho bratr Zikmund Lucemburský se pokusil ovládnout České království.³ Z lokací, kde probíhá příběh hry, se jedná o jihovýchodní část Středočeského kraje poblíž Kutné Hory, respektive o Posázaví, kde nalezneme města Rataje nad Sázavou, Stříbrnou Skalici, Sázavu, či obce Talmberk, Úžice a další.

Ve své práci se tedy budu primárně zabývat třemi stěžejními body: kontextem doby, osobami a událostí. Událostí, která je ve hře zobrazena s takovým důrazem na lidské jednání a emoce, až si ji díky jejímu silnému působení začnete brát osobně, jako byste byli pravou součástí vývojáři vytvořeného prostředí. Osobami, jež způsobily vaše dobrodružství, a které jsou pevnou zakomponovanou součástí světa. Světa, který se mění před vašimi očima nejen díky vašemu jednání, ale i rozhodnutími a činy těchto postav. Dobou, tak nepřehlednou a zmatečnou, promítající se do krajiny, která vás jednoduše okouzlí natolik, až si uvědomíte, že středověk nebyl jen temnou, obhroublou a krutou částí historie. Dobou, která vás pohltí tak, že začnete psát bakalářskou práci a

¹ Průběh 5. 5. 1789 – 9. 11. 1799.

² DE ROCHEFORT, Simone: *Assassin's Creed Origins' Discovery Tour lets the beauty of Egypt shine*. Polygon, 14. února 2018, online: <https://www.polygon.com/2018/2/14/17008318/assassins-creed-origins-discovery-tour-impressions> [cit. 25. 4. 2019].

³ ČORNEJ, Petr: *Velké dějiny zemí Koruny české V*. Praha: Paseka, 2000. s. 74-77.

věříte, že tak jako vás může počítačová hra přivést i další mladé lidi nejen k naplnění intenzivního prožitku, ale i k chuti poznání a porozumění prezentovaných událostí v této či jiné hře.

V bakalářské práci budu čerpat z písemných pramenů, společně se samotnou hrou Kingdom Come: Deliverance. Výzkum je doplněn informacemi z odborných a internetových článků, publikací a přednášek zaměřených na období popisovaného tématu.

Z metodologického hlediska je tato bakalářská práce teoretickým bádáním, kdy provedu analýzy, jak příslušných pramenů a odborné literatury, tak i následně synteticky vyhodnotím zjištěné poznatky, kterých bylo dosaženo.

Jako prakticky jediný hodnotný narativní pramen poslouží tzv. Staré letopisy české, zejména tzv. Pražská větev.⁴ Tento pramen vyšel ve více vydáních několikrát. Při bližším prostudování těchto vydání se jeví jako nejvýznamnější díl, Staré letopisy české z rukopisu Křižovnického. V tomto vydání lze nalézt nejvíce informací o nepřehledném období roku 1403.

Ve své práci použiji také publikace vhodné k obecnému představení filmu, který se stal výchozím bodem mnoha počítačových her. Jedná se zejména o článek Márie Ferenčuhové: *Historici a film, filmári a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín*.⁵ a dále rozsáhlou publikaci od Jamese Monaca: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*.⁶ Pomocí těchto dvou publikací položím základy v oblasti vztahu filmů a počítačových her. Počítačové hry mají s filmem mnoho společného, ale stejně tak i rozdílného, proto je důležité si v první kapitole na začátku práce tuto důležitou spojitost vysvětlit.

⁴ Jedná se o středověký kompilát, nikoliv o jedno koherentní dílo.

⁵ FERENČUHOVÁ, Mária: *Historici a film, filmári a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín*. Iluminace, 16, 2004 č. 1, s. 5-19.

⁶ MONACO, James – LINDROTH, David – LIŠKA, Tomáš: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004.

Středověkému prostředí okolo roku 1403 se věnují *Velké dějiny zemí Koruny české*. Především bude čerpáno ze *Svazku V.*⁷ (1402-1437) od Petra Čorneje, jenž patří mezi nejvýznamnější historiky pro toto období českých dějin. Hlavním postavám a důležitým aktérům bude věnována druhá rozsáhlá část mé práce, ve které se budu opírat především o již zmíněné *Velké dějiny zemí Koruny české*, ale také o rozsáhlé práce Jiřího Spěváčka: *Karel IV.*⁸ a *Václav IV. 1361-1419.*⁹

V práci budou také použity informace ze záznamů do této doby proběhnuvších přednášek. Jedná se o přednášky na Masarykově univerzitě v Brně, vždy věnované určité oblasti ze světa Kingdom Come: Deliverance.¹⁰ Na Masarykově univerzitě v Brně byl realizován na podzim 2018 seminář přímo věnovaný hře s názvem Kingdom Come aneb jak zkonstruovat středověk. Přednášejícím byl Mgr. Stanislav Bárta, Ph.D. Přednášky byly věnovány tématům souvisejícím se hrou a období zobrazenému ve hře.¹¹

Vzhledem k oblasti, ve které se budeme pohybovat, zabrousím okrajově i do herní teorie, kde použiji práci Josepha Fordhama: *Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Game.*¹² se zajímavým vyprávěním o světě počítačových her.

Z další použité literatury mohu zmínit knihu Mileny Bartlové: *Pop history. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her.*¹³ či publikaci Roberta A. Rosenstona: *History on film, film on history.*¹⁴

⁷ ČORNEJ, P.: *Velké dějiny zemí Koruny české V.*

⁸ SPĚVÁČEK, Jiří: *Karel IV.* Praha: Svoboda, 1979.

⁹ SPĚVÁČEK, Jiří: *Václav IV. 1361-1419.* Praha: Svoboda, 1986.

¹⁰ BÁRTA, Stanislav: *Zjevné i skryté inspirace.*

In: https://www.youtube.com/watch?v=eoFJyFkao_Q&list=PLPugk9D9MueezYIdCEJvOwNA_CcETPcz3 [cit. 30. 10. 2018].

¹¹ Kingdom Come - Informace o předmětu. In: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115> [cit. 21. 4. 2019].

¹² FORDHAM, Joseph: *Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games.*

Online: <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=etd> [cit. 26. 4. 2019].

¹³ BARTLOVÁ, Milena.: *Pop history. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her.* Praha: NLN, 2003.

¹⁴ ROSENSTONE, Robert A.: *History on film, film on history.* Harlow: Pearson Longman, 2012.

Závěr bakalářské práce pak bude věnován shrnutí a následnému zhodnocení výsledků dosažených pomocí výše zmíněných metodologických postupů, zvážení možnosti, jakým směrem se má pokračující zkoumání tématu ubírat, aby bylo dosaženo nových nosných výsledků, které pomohou k hlubšímu a detailnějšímu výzkumu. V mém případě bude největší důraz kladen na zhodnocení počítačových her jako výukového materiálu ve školním prostředí, a především využití této možnosti u hry Kingdom Come: Deliverance.

Nejvhodnějším prostředkem, jak dosáhnout cíle využití počítačové hry jako výukového materiálu, bude pečlivé studium literatury, která se dané tematice přímo věnuje nebo částečně pokrývá probíranou oblast. Co nejdělnější průchod počítačovou hrou, který odhalí podrobnosti výše zmíněných tří stěžejních bodů (kontextu doby, události, zobrazení doby v prostředí), které budou analyzovány a velmi dopodrobna konfrontovány s prameny a odbornými publikacemi.

1. Počítačové hry a film

1.1. Film

„Poezie je to, co nelze přeložit. Umění je to, co nelze definovat. Film je to, co nelze vysvětlit. Ale přesto se o to pokusíme.“¹⁵ Těmito slovy James Monaco uvedl film jako médium, které se prakticky v jediném století rozmohlo do nepředstavitelných rozměrů. Jedním z mnoha filmových odvětví, dalo by se říci, se teoreticky a prakticky staly i počítačové hry. Počítačové hry se svým zpracováním v mnoha ohledech přibližují filmu. Nicméně, než přejdeme k samotným počítačovým hrám, je třeba si představit film jako médium, které se stalo jejich hlavním předstupněm. Právě počítačové hry byly do této doby vcelku opomíjenou možností v historické vědecké obci.

Nejen počítačové hry, ale i film samotný byl dlouhou dobu opomíjen historickou vědeckou obcí.¹⁶ Částečně ještě dnes se historiografie staví k filmu jako médium vhodnému k zobrazení historických skutečností dosti rezervovaně¹⁷ Nejen, že se opomíjela pozornost historiků k filmu, ale také pozornost, kterou věnovali filmovým dokumentům, nepatřila zrovna mezi nejvyšší. S odměřeností sledují historici i práci dokumentaristů. I když úsilí dokumentaristů není profesionální a fundované zobrazení historie, ale snaží se zprostředkovat výsledky výzkumu historických událostí od odborníků do obrazové ukázky, která je vhodná pro co nejširší publikum diváků.¹⁸ Začátky filmu tedy byly u odborné veřejnosti velmi složité, ale nakonec se film prosadil. To stejné platí nyní i pro počítačové hry, které až v poslední době vzala historická vědecká obec na milost. V dnešní době se již situace v mnohém zlepšuje.

Film se stal v průběhu svého vývoje významným vědeckým nástrojem, který nám otevřel nové oblasti zaznamenání historie (jakákoliv událost může být zaznamenána), ale také poskytl nové možnosti, jak historii poznávat, interpretovat, a

¹⁵ MONACO, J.: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie.* s. 61

¹⁶ ROSENSTONE, R. A.: *History on film, film on history.* s. 181.

¹⁷ FERENČUHOVÁ, M.: *Historici a film, filmáři a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín.* s. 5.

¹⁸ Tamtéž, str. 5

dokonce lze s jeho pomocí vytvářet nové alternativní reality¹⁹ (tak oblíbené „co by kdyby“). Neboť obraz a záznam inspirovaly historika ke kladení nových otázek pro již probádaná témata.²⁰

Vezmeme-li na vědomí, že písmo bylo významným komunikačním prostředkem po několik posledních tisíciletí,²¹ film, videa a jiné obrazové záznamy se postupně stávaly, a nakonec staly, jeho rovnocenným partnerem. V současné době si lze pomalu těžko představit nějakou událost nebo zprávu bez adekvátního obrazového doprovodu, který nám je přibližuje co nejdetailněji. Stejná rovnice platí i u knih, čím více obrázků, tím lépe se kniha čte. Ve filmu a vlastně v jakémkoli videu dochází ke spojení dokumentu doby a živé vzpomínky na tuto dobu. Tuto schopnost nemá fotografie ani psaný text, přestože také vypovídají o určité události, nejsou tak komplexní. Film, a především televize, tuto komplexnost celou obsahují. Tím diváka podněcují k tomu, aby tuto komplexnost využili. Diváci se na událostech budou emocionálně podílet a stanou se jejich přímými účastníky.²²

K filmu je třeba přistupovat jako k látce, která charakterizuje dobu, ve které vznikla.²³ Film se tedy stal obecně novým významným komunikačním prostředkem a zaujal rovnocenné místo vedle mluvené řeči. Nestal se jen komunikačním prostředkem, ale stal se i nositelem kultury, představ a hodnot jednotlivých národů. Jako médium se film výrazně prezentuje jako významný fenomén, který je v mnoha ohledech velmi podobný jazyku, který nicméně převádí do obrazů a zvuků.

Postupně vedly jednotlivé experimenty a vývoj elektronických technik záznamů obrazů a zvuků až k přelomové revoluci²⁴ v oblasti záznamů, a to k tzv. digitalizaci. Digitalizace nám umožňuje uchovávat obrazy, video, audio a dokumenty v mnohem větším bezpečí před fyzickou manipulací s nimi, ovšem z hlediska zobrazování pravdy to znamená, že už nebude možné věřit všemu, co vidíme a slyšíme na obrazovce, jak bylo obvyklé posledních sto let.²⁵

¹⁹ ROSENSTONE, R. A.: *History on film, film on history*. s. 130.

²⁰ FERENČUHOVÁ, M.: *Historici a film, filmáři a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín*. s. 10.

²¹ MONACO, J.: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. s. 60.

²² FERENČUHOVÁ, M.: *Historici a film, filmáři a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín*. s. 11.

²³ Tamtéž, s. 9.

²⁴ MONACO, J.: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. s. 552.

²⁵ Tamtéž, s. 141.

V dnešní době už filmaři, především technici a ovšem i sami umělci, mají naprostou kontrolu nad obrazovým i zvukovým záznamem a nejsou již omezovali realitou, která byla po dlouhou dobu jediným zdrojem obrazových a zvukových záznamů. Díky moderní technologii jsou zdrojem těchto záznamů oni sami, nyní se stali tvůrci reality v mnohém právě oni. Kvůli tomuto manipulativnímu přístupu se v dnešní době stalo problémem, že to, co vidíme v televizi nebo na internetu, nebo i v jiných komunikačních prostředcích, nemusí být přesně to, co bylo doopravdy natočeno a zaznamenáno, mohlo dojít k cíleným úpravám. Neboť díky digitalizaci jsou obrazové a zvukové záznamy podřízeny specializovaným počítačovým programům, které mohou jednotlivé údaje upravit podle potřeb techniků a následný výtvar může být v mnoha směrech odlišnější od původního zobrazení reality, jak v obrazové, tak i ve zvukové podobě.

1.2. Počítačová hra

I když manipulace se zobrazením reality má očividně stinné stránky ve filmovém odvětví, na druhou stranu má i světlé stránky u počítačových her. Jednou z těchto stránek je „virtuální realita“,²⁶ která se stala jedním z hlavních hesel digitální revoluce.²⁷ Podle Jamese Monaca je, v komerčním smyslu, cílem virtuální reality využití digitální technologie ve hrách a zábavě,²⁸ neboť virtuální realita je v největší míře využívána právě v oblasti počítačových her, napomáhá vytvářet herní prostředí.

Nicméně s postupem času se virtuální realita začíná více prosazovat i v oblasti filmu. Omezení, o kterém se zmiňuje Mária Ferenčuhová, že způsoby produkce smyslů ve filmu jsou často limitovány filmovou řečí.²⁹ V poslední době se toto nemalé omezení podařilo ve velké míře odstranit i u filmu, právě díky virtuální realitě. Film se tímto stal pro diváky přístupnějším a mnohem jasnějším.

Pomocí využití virtuální reality dochází v počítačových hrách k umělému zvýšení pocitu reality. Máme pocit, že opravdu vnímáme naši realitu a ne, jen virtuální

²⁶ O virtuální realitě lze říct, že se snaží o co největší technologickou pravděpodobnost reality a lidskou interaktivitu.

²⁷ MONACO, J.: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. s. 552.

²⁸ Tamtéž, s. 552

²⁹ FERENČUHOVÁ, M.: *Historici a film, filmaři a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín*. s. 8.

svět vystavěný z jedniček a nul. S technologickým pokrokem se zvyšuje detailnost podobnosti se skutečností, kterou ještě umocňuje trend úplné interaktivity, jak s filmem, tak v našem případě s počítačovou hrou, která nás pomocí interaktivity ještě více vtahuje do tohoto uměle vytvořeného prostředí.

Příkladem takové základní interaktivity je nejčastěji průchod hrou, okamžik, kdy se rozhodujete, co dále podniknete. Často stačí, že pootočíte myši do požadovaného směru a zvolíte chůzi stisknutím klávesy, aniž byste se ve skutečném světě vydali na cestu. Interaktivita se stala základním kamenem počítačových her, díky ní se rozšiřuje a zpevňuje věrohodnost zobrazení virtuální reality, a tím se i vylepšuje celkový prožitek ze hry jako takové.

Počítačové hry umožňují podívat se hráčům do mnoha světů, ovšem za určitý finanční obnos.³⁰ Tomáš Mikesha má pravdu, že díky virtuální realitě v počítačových hrách se můžeme podívat doslova kamkoliv, nicméně za určitý finanční obnos. Může se jednat o hry zábavné i výukové, ale i tak jsme velmi často limitováni jejich cenou. Na druhou stranu si můžeme vybrat, zda nám za to opravdu stojí a před koupí si lze jednoduše zjistit z recenzí, nakolik odpovídá obsah hry slibované skutečnosti.

1.3. Počítačová hra a zobrazení historie

Počítačové hry obecně umožňují něco, co se žádnému jinému médiu dosud nikdy nepodařilo.³¹ Hry dovolují pomocí virtuální reality jednotlivě prožívat vývojáři zpracované historické děje, a tak je poznat podstatně hlouběji a detailněji, poznat jejich obsah a v šíři, než je možné jakýmkoli dosud známým způsobem. V podstatě historií můžeme nazvat to, co tady již není. Poté se to chybějící pokoušíme zrekonstruovat prostřednictvím jiných médiích.³² Tato myšlenka se sice původně obsahově vztahuje k filmovému zpracování historie, ale ve stejné míře jí lze použít a aplikovat i na počítačové hry.

³⁰ MIKESKA, Tomáš: *Staň se sám režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*. In: BARTLOVÁ, Milena (ed.): *Pop History. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*. Praha: Lidové noviny, 2003, s. 141.

³¹ Tamtéž, 148.

³² FERENČUHOVÁ, M.: *Historici a film, filmáři a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín*. s. 11.

Herní vývojáři jak u nás, tak i ve světě, se inspirojí nejčastěji z různých historických událostí, proto roste touha a požadavky jak hráčů, tak i vývojářů po co největším historickém realismu ve hrách. Počátkem 90. let 20. století se počet her, které umístily hráče do středu historických událostí a dějů, drasticky navýšil.³³ Od té doby se tento trend dále rozvíjí a rozšiřuje. Neboť někteří vývojáři, a je jich čím dál větší množství, spoléhají na profesionální historické studie a na odborné historické poradce, kteří jsou schopni navrhnout a zajistit vše do nejmenších i třeba zbytečných detailů.³⁴ Vývojáři nemusí využívat jen odborníky, i samotní hráči na internetových fórech snad každé hry diskutují o přesnosti jednotlivých aspektů her, tudíž působí i na vývojáře, kteří mají díky jejich postřehům rychlou zpětnou reakci a je možné tak získávat i náměty na rozšíření hry pro lepší zážitek a historickou přesnost.³⁵

Z mého pohledu, hráče a uživatele, se počítačové hry dají rozdělit do mnoha kategorií a podkategorií, mohl bych vyjmenovat jejich velké množství, ale vypíchnu jen pár oblastí, které patří v poslední době mezi ty nejfrekventovanější a nejobsáhlejší:

Akční – Často se jedná o bojové nebo střelecké hry, nejčastěji s válečnou tematikou, které mají tu přednost z historického hlediska, že zobrazují válku z její hrůzné a dramatické stránky. Vzhledem k tomu, že se ve hře děje velké množství událostí najednou, nabízí vyšší intenzitu prožitku, které v nás probudí i velké množství adrenalinu.³⁶

Sportovní – Lze se vžít do role známého fotbalisty, lyžaře, pilota, řidiče auta, ale i třeba šachisty.

Umělecké – Hráč se vžije do role nebo přímo života zpěváka, hudebníka nebo malíře.

Strategické – Hráč se stává úplným vládcem a organizátorem života jednoho národa, ve světě vytvořeném hrou nebo inspirovaném skutečností, který ovládá a ovlivňuje z mnoha různých stránek. Někdy je hráčovým protivníkem jiný národ ovládaný spoluhráčem nebo počítačovým systémem, jindy samotní poddaní, kteří žádají

³³ FORDHAM, J.: *Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games*. s. 54.

Online: <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=etd> [cit. 26. 4. 2019].

³⁴ FORDHAM, J.: *Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games*. s. 63.

Online: <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=etd> [cit. 26. 4. 2019].

³⁵ Fórum hry Kingdom Come: Deliverance. In: <https://forum.kingdomcomerpg.com/> [cit. 14. 4. 2019].

³⁶ Mezi velmi populární hry tohoto žánru patří, i ve světě, populární hra Operace Flashpoint.

více jídla, snížení daní nebo více prostoru k bydlení. Nejde tedy jen o boje, války a politické akty, ale také i všední život doslova bezejmenných lidí, kteří vytváří materiální hodnoty, o něž a s jejichž pomocí se pak války vedou.³⁷ Strategie často provedou hráče několika významnými obdobími nebo jej rovnou provedou od doby kamenné až po moderní dobu. Tudíž dostaneme nepřeborné množství úhlů pohledu na vládu a život poddaných, o které se musíme postarat.³⁸

Jednodušeji se počítačové hry mohou rozdělit na hry:

Hry s důrazem na příběh – známá je hra Dračí doupě, ve které si hráč může příběh vytvořit přímo v průběhu hry pomocí vlastní fantazie. Další možností je, že se hráč stane hlavním hrdinou a prožívá příběh, který pro hrdinu vytvořili autoři hry.³⁹

Hry s důrazem na akci – tyto hry kladou důraz na adrenalin, vyvolávají pocit ohrožení, ve hře se neustále něco děje, nejčastěji se jedná o přestřelky, bojové scény nebo rychlé závody aut.

Specifickou kategorii tvoří hry, které se snaží co možná nejvěrněji napodobit skutečnost do opravdu nejmenších detailů, jedná se o tzv. simulátory. V poslední době, právě v této oblasti, začala hrát virtuální realita velmi důležitou a těžko zastupitelnou roli, neboť této oblasti nejvíce využívají letadlové společnosti a nemocnice. Ve skutečnosti takové letové simulátory jsou výtvozem virtuální reality a mají velký pedagogický potenciál.⁴⁰ James Monaco hovoří především o letových simulátorech, ale s jistotou bych přidal do této kategorie i simulátory pro lékaře (chirurgy). V poslední době se také rozvíjejí simulátory historické, když se třeba chceme podívat na historickou památku, lze si jí na dálku v počítačovém simulátoru, kde jsou památky vymodelovány ve 3D rozměru, prostřednictvím internetu projít. Proto ve všech výše zmíněných případech umocňuje virtuální realita pocit opravdovosti, a hlavně zvyšuje účinek počítačové hry či simulace na nás uživatele. Nikdy se mi však v této, tak krátké práci, nepodaří pokrýt zcela celou škálu možných kategorií, do kterých lze počítačové hry i simulátory rozčlenit. Tudíž se v samostatné kapitole věnované přímo počítačové hře Kingdom Come: Deliverance pokusím objasnit jen pojmy a kategorie týkající se jejího zařazení a obsahu.

³⁷ MIKESKA, T.: *Staň se sám režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*. s. 143.

³⁸ Populárním titulem tohoto žánru je například Sid Meier's Civilization.

³⁹ Série počítačových her Assassin's Creed.

⁴⁰ MONACO, J.: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. s. 554.

2. Kingdom Come: Deliverance

2.1. Vymezení hry

V případě Kingdom Come: Deliverance se jedná o počítačovou hru, která spadá do oblasti her, jež kombinuje několik herních kategorií dohromady. Tento žánr her se nazývá RPG.⁴¹ V jádru se jedná o hry obsahující velkou dávku akce, avšak největší důraz se zde klade na silnou příběhovou linii. Vzhledem k možnosti úplné interaktivity se hrou, je zábava založena na silné výpravnosti příběhu, který je sdělován hráči postupně, jak postupujete hrou, mezitím máte k dispozici plno vedlejších aktivit, které zážitek ještě více umocňují.

Nicméně se jedná o žánr realistické RPG, tudíž příběh nejen prožíváte, ale stáváte se jeho plnou součástí, protože jsou příběh a akce doplněny silnými simulačními prvky, neboť žijete život člověka. Člověka, který musí jíst, spát, pracovat, v případě naší hry to není hrdina, ale člověk ze středověké společnosti. Autoři nesimulují jen jeho život, ale celé prostředí, které má působit co nejvěrohodněji, stejně jako další postavy a události v něm. Hra se stala pohledem na středověké období kolem roku 1403, z pohledu hlavního zakladatele studia a výtvarného ředitele Warhorse.⁴² Založena je na historických faktech s jeho vlastními inspiracemi.⁴³

Lidé si v tomto světě mezi sebou povídají, žijí své „naprogramované“⁴⁴ životy během střídajícího se počasí ve dne i v noci. Protože je zde vytvořený systém NPC⁴⁵ a umělé inteligence, který je založený na osobních prioritách, potřebách a dalších faktorech a proměnných. Každá NPC ve hře má svůj „život“, svou funkci v herním světě, svůj denní cyklus, který ve hře hraje nezastupitelnou roli, mimo jiné se také jedná o potřebu průběžně jíst, spát, pracovat a třeba navštěvovat i putyku.

⁴¹ Role-playing game – hra na hrdiny.

⁴² MCCARTER, Reid: *Kingdom Come: Deliverance – Myth-making and Historical Accuracy*. Unwinnable, 2. března 2018, online: <https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/> [cit. 14. 4. 2019].

⁴³ Odpovědi Joanny Nowakové na dotazy ohledně její práce a hry. In: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/53> [cit. 14. 4. 2019].

⁴⁴ Slovníková vysvětlivka. In: <https://it-slovník.cz/pojem/npc> [cit. 14. 4. 2019].

⁴⁵ Non-player character - nehratelná postava.

Hráč si může vyzkoušet, jak bylo těžké třeba takové smlouvání na tržišti, ostření meče, oprava zbraní, brnění a vlastního oděvu, sběr bylinek a jejich následné vaření a míchání léků, ale také jedů, nebo třeba i páčení zámků. Všechny tyto činnosti a události jsou viděny z pohledu očí hlavní postavy (první osoby).⁴⁶ V této pomůcce jde vidět snaha vývojářů o co největší ponoření hráče do hry. Postava vidí své vlastní ruce, nohy a tělo při různých činnostech nebo sklonění pohledu (lze vidět i šípy v brnění, stékající krev po očích nebo omezený pohled se sklopeným hledím).

Chcete-li si promluvit s postavou důležitou pro příběh, autoři si pro vás přichystali několik dialogových možností, kterými můžete rozhovor vést doslova jako v životě. Rozhovor může skončit dobře pro vás, kdy se dozvíte vše potřebné, nebo také špatně, a tudíž na vás postava může zanevřít nebo přímo zaútočit. Příběh tedy přijímáte jako přímý účastník, ale díky své účasti jej můžete ovlivňovat a přetvářet. Proto ačkoli je vaše role fiktivní, budete mít ze svého konání reálný prožitek, v podstatě jako byste obtiskli svou vůli a jednání nejen do fiktivní postavy, ale i celkově do celého herního světa.⁴⁷ Hráč se tedy stává spolutvůrcem celého herního světa. Samozřejmě natolik, nakolik mu to dovolí samotní tvůrci hry.

2.2. Představení hry

2.2.1. Doba podle vývojářů

Veškeré informace o ději jsou čerpány jak ze hry samotné, tak ze stránek vývojářů.⁴⁸ Po zapnutí hry v počátečním intru⁴⁹ se nás vývojáři snaží, v co nejkratším časovém úseku uvést do doby, v níž se hra odehrává, a postupem ve hře se dozvídáme další informace.

⁴⁶ First person view.

⁴⁷ Slovníková vysvětlivka. In: <https://it-slovník.cz/pojem/rpg> [cit. 14. 4. 2019].

⁴⁸ Představení hry Kingdom Come: Deliverance na hlavní webové stránce. In: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs> [cit. 18. 4. 2019].

⁴⁹ Slovníková vysvětlivka. In: <https://it-slovník.cz/pojem/intro> [cit. 18. 4. 2019].

Ocitáme se na počátku 15. století, kdy postupně mizí všechny jistoty v Evropě. Vzpomíná se na vládu českého krále a římského císaře Karla IV., neboť byla nejen dlouhá, ale úspěšná a klidná. Vládl celé Svaté říši římské a Českému království z Prahy, oba tyto územní celky se rozrostly, protože lidé žili v míru a blahobytu. Po smrti Karla, celá říše truchlila a na poslední cestě jeho ostatků jej doprovázelo velké množství lidu, více než 7000 osob.

Na uprázdněný trůn císařský a královský, do čela celé prosperující říše, nastoupil jeho nejstarší syn Václav IV., který byl Karlem pro toto nástupnictví vychováván a připravován. Václav svého poslání nedostál a byl jen spíše stínem svého otce. Nezdědil otcova panovnického ducha, místo toho se věnoval spíše radovánkám, které přinášejí život, a to ve velké míře.⁵⁰ Dokonce se nedostavil na svou vlastní korunovací císařem, tímto skutkem si papeže na svou stranu rozhodně nezískal, a proto jejich vztahy nebyly nejvřelejší a Václav IV. již na počátku své vlády přichází o silného spojence.

Václav získal svým liknavým přístupem k vládě přívlastek Lenocho.⁵¹ Neudělal svým přístupem dobrý dojem nejen na pyšnou a mocnou říšskou šlechtu a Svatou říši římskou dovedl prakticky na pokraj občanské války. Velké rozčarování nastalo i u šlechty české, která také nebyla spokojena. Problémy se kolem Václava kupily valným tempem a část českého panstva, byla pasivitou svého panovníka pobouřena natolik, že se s prosbou o pomoc obrátila na Václavova bratra Zikmunda, který byl v té době uherským panovníkem.

Zikmund vzal věci pevně do svých rukou a začal razantně konat. Nechal Václava tajně unést, aby jej donutil vzdát se koruny v jeho prospěch. Také se snažil pro sebe co nejvíce využít nastalého bezvládní v království, aby posílil svou vlastní moc a postavení v Čechách. Proto shromáždil velké vojsko a táhl s ním do Čech, kde začal postupně dobývat hrady svých odpůrců a nechal drancovat statky svých nepřátel. Zatímco poddaní si stále mysleli, že Václav je na cestě za císařskou korunou, ze které se akorát dlouho nevrací.

⁵⁰ Lov, pitky a krásné ženy.

⁵¹ Ve hře se objevuje přívlastek záhalčivý.

V tomto okamžiku končí uvedení do širších kontextů doby a přichází na řadu hra samotná. Začíná příběh hlavní postavy Jindřicha, syna kováře, který je i vypravěčem celého příběhu. Příběh začíná ve Skalici hor stříbrných (Stříbrné Skalici) v Českém království v březnu roku 1403. Zikmund v tuto dobu napadá České království a jedním z hradů, který oblehne, a nakonec vypálí, je i Skalice, kterou spravuje Racek Kobyla ze Dvorce, Václavův milec a oblíbenec.

Po zavraždění Jindřichových rodičů, kteří jsou zabiti Kumány před jeho vlastníma očima, se Jindřichovi podaří uniknout smrti, s mečem čerstvě ukutým pro pana Racka Kobylu, na nedaleký hrad Talmberk. Zde zalarmuje místního pána Diviše z Talmberka a informuje jej o možném útoku i na jeho hrad. Mezitím se daří Rackovi Kobylu, pod rouškou tmy a za přispění špatného počasí, uniknout z obléhaného hradu Skalice právě kolem Talmberka do Ratají.

Jindřich i přes zákaz se s Rackovým mečem vydává zpět do vypálené Skalice, aby alespoň pohřbil své rodiče a případně se mečem bránil Kumánům nebo lapkům. Co se nestane. Jindřich je přepaden skupinou hrdlořezů a ti jej těžce zraní. Když si lupiči myslí, že Jindřicha zabili, tak jej okradou o meč. V tomto okamžiku začíná přímo samotná hra, kdy se pro hráče otvírá celá herní mapa se všemi významnými místy. Uzdravený Jindřich přísahá hrdlořezům pomstu, a tím obnovení své ztracené cti.

Hráč v podobě Jindřicha se snaží najít člověka, který mu vzal meč a pomstít se lidem zodpovědným za útok na Skalici. Postupně odhaluje herní mapu s dobovými vesnicemi, městem i hrady, pátrá a ke konci hry dokonce rozplétá spiknutí s cílem obsadit celý kraj Posázaví ve prospěch jiného šlechtice. Vskutku hollywoodská zápletka. Díky RPG prvkům a volnému přístupu se hráč může rozhodnout, zda chce zadané úkoly a zadání řešit diplomatickou, násilnou nebo nenápadnou cestou.

2.2.2. Doba podle historických reálií

Děj samotné hry je umístěn do Českého království, které bylo součástí Svaté říše římské. V Českém království je hráči přístupná oblast nacházející se v regionu Posázaví mezi dnešní obcí Stříbrnou Skalicí, městem Sázavou a městem Rataje nad Sázavou. Na mapě hry najdeme tyto tři rozsáhlé oblasti, ale hlavní roli, především z počátku hraje tehdy ještě město Skalice hor stříbrných a poté hradiště Talmberk, mezi další vesnice a obce zobrazené na mapě patří Ledečko, Samopše, Úžice, Vraník a Mrchojedy. Součástí světa jsou již dnes malé vsíky a části obcí Rovná, Přibyslavice a Neuhoř (Nový dvůr).



Obrázek č. 1 Mapa herního světa Kingdom Come: Deliverance⁵²

⁵² Interaktivní mapa hry Kingdom Come: Deliverance.
In: <https://kingdomcomemap.github.io/#2/2048.0/2048.0> [cit. 22. 4. 2019].

Zobrazení míst na mapě odpovídá více méně skutečnosti, jen západní část mapy se Sázavou, Skalicí, Příbyslavicemi a Rovnou by měly být více od sebe vzdáleny a umístěny dále směrem na severozápad. Nicméně je logické, že tuto změnu vývojáři udělali, neboť by museli značně rozšířit herní mapu, a tudíž celé herní prostředí.⁵³

Děj hry se odehrává v průběhu roku 1403, tedy období pozdního středověku.⁵⁴ V této době se ještě jedná o bohaté království dýchající kulturou, osídlené je pyšnou šlechtou sídlící na mohutných hradech a tvrzích, bohatými měšťany sídlícími ve městech, chudými, ale pracovitými vesničany a zbožnými mnichy a faráři. Nad všemi těmito společenskými třídami držel svou ochrannou, ale pevnou ruku autoritativní panovník. Před událostmi, které vykresluje hra, to také tak bylo. Českému království⁵⁵ a celé Říši⁵⁶ vládl Karel IV. a za jeho panování dospělo království rozkvětu. Po Karlově smrti⁵⁷ nastoupil na královský trůn v Říši i v Českém království jeho nejstarší syn Václav IV. Zatímco jeho mladší bratr Zikmund Lucemburský se stává později panovníkem Uherského království.⁵⁸

Václav se ukáže být oproti svému otci slabým panovníkem. Neměl takový cit pro politiku a diplomacii. Otec jej přibíral k jednáním a snažil se jej pro tuto cestu připravit, ale díky této nadměrné péči nebyl Václav zvyklý mít iniciativu a samostatně se politicky projevat. Všechny tituly a hodnosti získal bez námahy, vše mu otec získal a on je obdržel bez velkého snažení.⁵⁹ Chyba je tedy na straně Karlovy výchovy, neboť si syna rozmazlil. Ve vládě byl Václav spíše apatickým a nevýrazným, nicméně když se pro něco nadchl nebo se snažil prosadit, tak byl neústupný a energický, bohužel těchto momentů bylo méně. Množství jeho rozhodnutí bylo krátkozrakých nebo neúčinných, což v Evropě zmítané nejistotou z papežského schizmatu⁶⁰ moc neprospívalo a spíše přilévalo olej do ohně zvyšujícího se chaosu.

⁵³ Dnešní a historické mapy pro území České republiky.

In: <https://archivnimapy.cz/uzk/pohledy/archiv.html?> [cit. 19. 4. 2019].

⁵⁴ Popis reálného děje na hlavním webu hry Kingdom Come: Deliverance.

In: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/game-features/realism> [cit. 14. 4. 2019].

⁵⁵ Dvojvládí s otcem Janem Lucemburským od roku 1341, už tehdy rozhodující postavení. Samostatným panovníkem roku 1346 po smrti svého otce: Spěváček, J.: *Karel IV.*, s. 200.

⁵⁶ Zvolen 11. července 1346, většinou hlasů: Tamtéž, s. 197-198.

⁵⁷ 29. listopadu 1378: Tamtéž, str. 480.

⁵⁸ Roku 1387 získal uherské koruny: ČORNEJ, P.: *Tajemství českých kronik. Cesty ke kořenům husitské tradice*. Praha: Paseka, 2003. s. 73.

⁵⁹ SPĚVÁČEK, J.: *Václav IV. 1361-1419*. s. 102.

⁶⁰ Dvoj-papežství od 20. 9. 1378 pak následuje troj-papežství od 26. 6. 1709: SPĚVÁČEK, J.: *Václav IV. 1361-1419*. s. 771.

Svou nepružností a tvrdohlavostí se stal brzy nepohodlným panovníkem i pro domácí vysokou šlechtu, která se snažila získat co největší podíl na vládě. Panovníkovo jednání založené na ústupcích způsobilo, že se královská autorita pomalu, ale jistě zmenšovala. Václav zadlužoval, rozprodával korunní majetek, v království již nebylo na cestách bezpečno a docházelo k častějším ozbrojeným pŕtkám mezi šlechtou. Jedná se o klasické projevy slabé vlády, které by zkušenější a ambicióznější panovník, jako byl Zikmund, mohl zvládnout velmi rychle a dostat vše pod kontrolu. Největším problémem Václavova panování se stal rozkol společnosti. Rostly rozpory v různých sférahách společenského i hospodářského života. Tyto rozpory postupně přerostly až v krizi v samotných základech království, a tudíž celé společnosti.⁶¹ Selhává tedy centrální vláda. Dalším problémem pozdního středověku byl tristní stav církve, která byla rozdělena papežským schizmatem. Tyto konflikty a projevy krize vyvolávaly u obyvatelstva strach z rozvratu společnosti a hodnot. Strach byl ještě v Čechách umocněn epidemiemi moru, které propukly v roce 1390 a v průběhu let 1400-1406.⁶²

Václav proto čelí velké nespokojenosti s jeho formou panování nejen doma, ale i v Říši. „Mnozí k němu přijížděli jako k římskému králi a přednášeli mu žaloby, když se jim děly křivdy a bezpráví.“⁶³ Jenže Václav jim nevěnoval pozornost a nechtěl některé k sobě ani pustit a raději se věnoval radovánkám.

Odpor dospěl k bodu, kdy byl Václav v Říši sesazen⁶⁴ a jeho protivníkem se zde stal Ruprecht III. Falcký. Nespokojenost s vládou narůstala i v Českém království, i tady Václav ztratil mnohé opory, neboť si za nejbližší spolupracovníky vybíral představitele nižší šlechty a nedával klasicky přednost představitelům vyšší šlechty.⁶⁵ „Takž pak král zdělal sobě milostníky z lidí rovných a byl na ně laskav a pomáhal jim dobře, a na pány jest nic netbal.“⁶⁶ Především se nižší šlechtě vyplácela dvorská služba na Václavově dvoře, neboť umožňovala dosáhnout jedincům značného postavení a vlivu. Vyšší šlechta, která se zklamala ve Václavovi, přesunula svou pozornost, ke splnění svých zájmů, na druhého panovníka z lucemburského rodu, a to na Zikmunda. Zikmund v této

⁶¹ KAVKA, František: *Poslední Lucemburk na českém trůně. Králem uprostřed revoluce*. Praha: Mladá fronta, 1998. s. 21.

⁶² Tamtéž, s. 9.

⁶³ PORÁK, Jaroslav – KAŠPAR, Jaroslav: *Ze starých letopisů českých*. Praha: Svoboda, 1980. s. 29.

⁶⁴ SPĚVÁČEK, J.: *Václav IV. 1361-1419* s. 314.

⁶⁵ ČORNEJ, P.: *Velké dějiny země Koruny české V*. s. 53.

⁶⁶ ŠIMEK, František - Kaňák, Miloslav: *Staré letopisy české. Z rukopisu Křižovnického*. Praha: SNKLHU, 1959. s. 39.

době přestál uvěznění od svých povstalých uherských magnátů,⁶⁷ kteří si po jeho zajetí nevěděli rady, jak dále postupovat, a nakonec jej propustili. Povstání se uklidnilo a Zikmund z něj vyšel v pevnějším postavení, neboť provedl bez odporu změny a dosadil do čela sobě věrné šlechtice.⁶⁸ Nejen, že se k Zikmundovi obrátily naděje panské jednoty z Českého království, ale svou naději na obnovení svého ztraceného postavení v Říši upnul k bratrovi i samotný Václav.⁶⁹ Ze začátku společně bratři zastavili postup Ruprechta, neboť to bylo v zájmu celého lucemburského rodu, bylo pro ně nemyslitelné, aby si někdo činil nárok na říšskou korunu mimo jejich rod.

Poté došlo 4. února 1402 ke schůzce obou panovníků v Hradci Králové, kde se radili, jak uklidnit poměry v Českém království.⁷⁰ Závěrem schůze bylo, že se stal Zikmund správcem Čech, de facto převzal vládu v Českém království. Zikmund využil slabosti bratra a v podstatě si od něj nechal odsouhlasit, že v mnoha důležitých oblastech rozhodoval o království jen on. Václav v podstatě politicky rezignoval, měl mu jen formálně zůstat titul českého a římského krále.⁷¹ Zikmund byl ve svém podniku podporován především členy panské jednoty. Těm vadila Václavova apatie a nevšímavost vůči dění v království a také jeho nedostatečná obranyschopnost. Po Zikmundově převzetí správy, začalo tvrdé potírání zemských škůdců.

Zikmund se poté rozhodl, že společně s bratrem odjede do Uher a odtud by Václav vyrazil na slavnostní jízdu za císařskou korunou do Itálie.⁷² Sledoval tím i to, že vzdálením Václava, a ještě s ním i moravského markraběte Prokopa, by se poté, co by se domluvil s jiným moravským markrabětem Joštem, stal neomezeným vládcem celého království. Jenže se spletl v apatickém Václavovi, který se mu zcela mimořádně postavil na odpor. To už v Zikmundovi přetekl pohár trpělivosti a rozhodl se k uskutečnění radikálních kroků.

⁶⁷ PALACKÝ, František - KALOUSEK, Josef - RIEGER, Bohuš: *Dějiny národu českého v Čechách a v Moravě. Díl II.* Praha: Bursík & Kohout, 1900. s. 627-628.

⁶⁸ DRŠKA, Václav: *Zikmund Lucemburský. Liška na trůně.* Praha: Epoque, 1996. s. 42.

⁶⁹ SPĚVÁČEK, Jiří: *Václav IV. 1361-1419.* s. 332.

⁷⁰ ČORNEJ, Petr: *Velké dějiny země Koruny české V.* s. 73.

⁷¹ DRŠKA, V.: *Zikmund Lucemburský. Liška na trůně.* s. 43.

⁷² SPĚVÁČEK, J.: *Václav IV. 1361-1419.* s. 336.

Dne 6. března roku 1402 vydal rozkaz k zatčení Václava.⁷³ Nicméně jako zástěrku svého konání Zikmund nechával všude nadále rozhlašovat, že se s Václavem chystá za císařskou korunou do Říma.⁷⁴ Václav odmítá i pod nátlakem spolupracovat se Zikmundem a postupně dochází k odhalení Zikmundova úskoku. Proti Zikmundovi se proto staví Prokop s hotovostí a Václavovi věrní poddaní a dochází k boji.

Nakonec se pomocí úskoku ze strany Jošta podaří Prokopa zajmout a internovat společně s Václavem. Oba jsou potom počátkem listopadu 1402 odvezeni do Vídně.⁷⁵ Zde jsou drženi v zajetí poté,⁷⁶ co se Zikmund spojil s rakouskými vévody z rodu Habsburků. Proti Zikmundovi se mezitím v království postavil Jošt, který nechtěl být politicky izolován a také zajat. Jošt chtěl využít nastalé situace a strhnout vládu na sebe, přitom se zaštiťoval solidaritou k Václavovi.⁷⁷ Dynastie se dostala do hlubokého rozvratu. Boj nadále pokračuje zejména Václavových stoupenců a části panské jednoty, která si přála urovnání poměrů a mír, proti přívržencům Zikmundova tábora. V té době opět začaly nepokoje v Uhrách, a proto se Zikmund vrací zpět do Uher, což způsobí ještě větší sblížení s Habsburky, zejména pak s vévodou Albrechtem IV.,⁷⁸ kterého dokonce jmenuje svým nástupcem, aby zajistil bezpečnost uherských zemí.

Když už Zikmund nevěděl, jak uniknout ze své svízelné situace v Českém království, do které se dostal svým úskočným podnikem sám, neboť zajatci se spíše ukázali jako přítěž, sáhl po násilí jako posledního řešení všech svých problémů. Po relativním uklidnění poměrů v Uhrách se Zikmund připravuje na tažení do Čech, a to právě za pomoci Habsburků. Pod jeho zástavu se shromáždilo na několik tisíců žoldnéřů a bojovníků, zejména se jednalo o Kumány.⁷⁹ S tímto velikým vojskem se v prosinci roku 1402⁸⁰ vydal na tažení do Čech.

⁷³ KLOSOVÁ, Markéta – ČERNÁ, Alena – ČORNEJ, Petr: *Staré letopisy české: (texty nejstarší vrstvy)*. Praha: Filosofia, 2003. s. 61.

⁷⁴ ČORNEJ, P.: *Velké dějiny země Koruny české V*. s. 74.

⁷⁵ Prokop je poté převezen do Prešpurku: ŠIMEK, F.: *Staré letopisy české. Z rukopisu Křižovnického*. s. 38

⁷⁶ SPĚVÁČEK, J.: *Václav IV. 1361-1419*. s. 340.

⁷⁷ Tamtéž, s. 343.

⁷⁸ DRŠKA, V.: *Zikmund Lucemburský. Liška na trůně*. s. 43.

⁷⁹ BÁRTFAI, Imre: *Cumans in Kingdom Come: Deliverance*. Medievalists.net, online: <http://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance/> [cit. 22. 4. 2019].

⁸⁰ ČORNEJ, P.: *Velké dějiny země Koruny české V*. s. 76.

„*Vojsko proniklo za hrozného vraždění a plenění až před brány města Kolína nad Labem, kde se položilo táborem.*“⁸¹ Takto děsivě popisuje Jiří Spěváček Zikmundovo tažení, které teprve začalo. Hlavním cílem tažení byly především finanční pohnutky, neboť počátkem roku oblehl a následně dobyl Kutnou Horu,⁸² která byla nejbohatším městem Českého království. Byly zde uschovány velké zásoby stříbra a nacházela se zde i mincovna. Mezitím se po okolních krajích proháněli Kumáni a drancovali ve velkém.

V této době, kdy Zikmund plundruje nejbohatší části Čech, se dostáváme do chvíle, kdy začíná děj počítačové hry. V této části Čech se nachází i hrad Skalice hor stříbrných, který se stal podle dobových záznamů, také cílem dobového útoku s cílem vyplenit stříbrné zásoby, neboť i zde se ve velkém těžilo.⁸³ Skalice byla spravována Václavovým dvořanem z řad nižší šlechty Rackem Kobylou. Zikmundův útok na Skalici je nutno vidět v širším kontextu k situaci v Českém království, kterou jsem popsal výše. Kdy Zikmundovým cílem byl zisk bohaté kořisti stříbra a potření jednoho z Václavových předních šlechticů. Proto v tuto chvíli stojí Racek Kobyla na straně, která tahá za kratší kus provazu, neboť nemá dostatek bojovníků a spojenců.

„*Král Zigmund byl v ty časy přijel do Čech z Uher a dobýval hradu Skalice blíž od Svatého Prokopa a dobyl i rozmetal. Racek Kobyla byl se na něm zavřel, a když srozuměl, že chce k němu šturmovati a že by se neobránil, skradl se v noci doluov s svými se všemi na hrad Rataje, takže na něm nižádného nenalezli, jedínú bábu a svini.*“⁸⁴

Zde je popsána v podstatě celá zápleтка počítačové hry, ze které potom vývojáři rozvíjí děj, podle svého uvážení, ale stále s důrazem na historickou přesnost. Autoři čerpají z této události a následně ji dále rozvíjejí a přidávají k ní různé další zápletky a věci, které byly možné jen v době pozdního středověku.

⁸¹ SPĚVÁČEK, J.: *Václav IV. 1361-1419*. s. 345.

⁸² PALACKÝ, F.: *Dějiny národu českého v Čechách a v Moravě. Díl II*. s. 639.

⁸³ VYSLOUŽILOVÁ, Markéta: *Stříbrná Skalice. Hradové Střimelice. Kostelní Střimelice. Hradec*. Praha: Maroli, 2006. s. 10.

⁸⁴ ŠIMEK, F.: *Staré letopisy české. Z rukopisu Křižovnického*. s. 38.

Jak ve hře, tak i ve skutečnosti je předhradí dobyto, vypáleno a lidé pobiti. Zatímco na hradě je Racek Kobyla schován se svými poddanými. Ve skutečnosti, když obléhání hradu pokračuje, Racek Kobyla pochopí, že se neubrání, a proto zmizí i se všemi lidmi z hradu. Neuteče skrz bránu, ale tajnou chodbou a hrad ponechává svému osudu. S lidmi se poté odebere, pravděpodobně kolem hradu Talmbek, přímo do Ratají, kde je dostatek místa a prostoru pro uprchlíky. Mezitím tažení Zikmunda trvá s přestávkami do druhé poloviny roku 1403.⁸⁵ S lupem spěchá do Uher, kde se proti němu staví neapolský král Ladislav, který chce uplatnit svůj nárok na uherský trůn.⁸⁶

Zikmundovo rozhodnutí použít násilí na svých možných budoucích poddaných, kdy mu jejich okrádání a pobíjení sice přináší okamžitý finanční zisk a také pocit moci, se následně ukáže jako velmi špatné. Navždy mu tento nepřátelský a tvrdý postup nezapomene jak šlechta, tak i královská města a jejich poddaní a obyvatelé. Z politického hlediska zničil to, co budoval politickou cestou, kterou tak ukvapeně opustil. Do budoucna si jednoznačně ztížil jednání v Čechách. V celém království navždy zakořenila nedůvěra k Zikmundovi, byl brán nyní jako kořistník, a ne jako naděje pro upadající České království a naděje pro rod Lucemburků.

⁸⁵ ČORNEJ, P.: *Velké dějiny zemí Koruny české V.* s. 77.

⁸⁶ Tamtéž, s. 77.

3. Pedagogický význam počítačových her

Na základě indicií, které nám zůstaly po určité události, se pokoušíme v jiném médiu tuto událost znovu vytvořit, tak aby se stala atraktivnější pro širší publikum.⁸⁷ Protože vedle školní výuky je to populární kultura, která seznamuje široké masy lidí s historií a jejími zajímavostmi. V populární kultuře a jejích produktech se lidé nejen setkávají s historickými reáliemi, ale jsou ochotni tyto informace přijímat, věřit jim a berou je seriózně, přitom si fundovaných odborných článků a publikací vůbec nevěšmají. Proto historikům a odborným badatelům nezbývá moc prostoru k ovlivnění toho, co si tyto popularizátoři a tvůrci vyberou a jak to pak ve svém jistě inovativním pohledu ztvární. Přesto je právě důležité, aby nad touto oblastí odborníci nezlomili hůl, i když často vidí, jak poctivé vědecké bádání nemá dost průbojnosti ke zdolání mnoha mezi lidmi rozšířených stereotypů.⁸⁸ Nýbrž aby se snažili tuto novou a vlivnou sílu, co nejvíce odborně přizpůsobit a co nejlépe využít ve svůj prospěch, aby došlo k zobrazení správného a co nejrealističtějšího pohledu na danou historickou událost, či problematiku.

Dnešní doba se mění rychlým tempem, a proto si myslím, že by se k těmto změnám měly přizpůsobovat i metody školní výuky, které se v naší republice v mnoha případech mohou jevit jako zastaralé a nepružné. Rád bych poukázal na to, že počítačová hra v dějepise a historických seminářích může posloužit jako jeden z možných způsobů dnešní moderní výuky. Nicméně výuka a celkově pozice pedagoga učitele by určitě neměla být nahrazena jen počítačem a obecně tedy virtuálním prostředím. Úloha učitele se zde přenáší do úrovně toho, kdo by měl žáka přimět touto zábavnou cestou k tomu, že žák bude chtít a mít iniciativu srovnat tento virtuální svět se skutečnou minulostí, kterou nám svým konáním zanechali naši předci ve svých kronikách a historikové ve svých odborných dílech a publikacích.

⁸⁷ FERENČUHOVÁ, M.: *Historici a film, filmáři a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín.* s. 11.

⁸⁸ BARTLOVÁ, M.: *Pop history. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her.* s. 6.

V dnešním moderním, elektronikou napěchovaném světě se čím dál více prosazují počítačové hry. Každý z nás si kouskem svého já chce hrát a rád si hraje, třeba už jen z relaxačních důvodů si zahraje nějakou tu hru. Čím větší popularity tyto hry dosahují, tím více ovlivňují a mají vliv na dnešní děti a překvapivě silně i na svět dospělých. Tento rostoucí trend se u nás i ve světě projevuje již několik desetiletí.

Pokud byste dali dnešním žákům nebo i studentům na výběr mezi zajímavým a napínavým historickým výkladem a počítačovou hrou obsahující historickou tematiku, zvolí si mnozí ze studentů spíše druhou variantu než tu první.⁸⁹ Větší část této skupiny by byla tvořena muži, zatímco ženy by tvořily menší část. „Podle názoru mnohých studentů jsou počítačové hry vhodnou součástí pochopení dějepisu.“⁹⁰ Osobně tento názor podporuji a ztotožňuji se s ním, neboť díky tomu, že jsem hrál a hraji často počítačové hry, jsem se začal více zajímat o historii a kontexty té doby, do které jsem se v rámci hry dostal a „prožíval“.⁹¹

Především díky tomu, že na nás hry působí z emociálního hlediska velmi intenzivně a co nejvíce po nás požadují určitou formu aktivního zapojení, abychom nebyli jen pasivní posluchači v přijímání nám poskytnutých informací. Proto mají počítačové hry nespornou výhodu ve srovnání nejen s tradiční výukou, ale s tzv. výukovými programy.⁹²

K výhodám počítačových her přičítám i jejich rozsáhlou jazykovou variabilitu, která také obsahuje významnou výchovnou možnost. Jak žáky, tak i studenty nenásilným a často pro ně nepovšimnutelným způsobem naučit ovládat aspoň jeden cizí jazyk. Nejčastěji se jedná o jazyk anglický, neboť většina her obsahuje tento světový jazyk. Samozřejmě hra obsahuje často i jazyk země, ve které hra vznikla.⁹³

⁸⁹ MIKESKA, T.: *Staň se sám režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*. s. 141.

⁹⁰ Tamtéž, s. 141.

⁹¹ TRÉPANIÉ, Nicolas: *The Assassin's perspective: Teaching history with video games*. Perspectives on history, 1. května 2014, online: <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassins-perspective> [cit. 21. 4. 2019].

⁹² MIKESKA, T.: *Staň se sám režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*. s. 141.

⁹³ Často se jedná o titulky jako ve filmu, u oblíbenějších titulů je přidán i dabing.

Jak jsem již v úvodu zmiňoval, příkladem hry, která sama cílí na výuku skrze herní svět je v poslední době oblíbená herní série Assassin's Creed. Tato série se v každém ze svých dílů zaměřuje na určité historické období a často doprovázené významnou událostí, která se v té době a oblasti stala.⁹⁴ Poté tvůrci vytvoří příběh na základě historických událostí a vy jste buď jejich hlavním účastníkem, nebo přímo jejich tvůrcem.

Pro nás jsou nejzajímavější díly Assassin's Creed Origins a Assassin's Creed Unity. V prvním díle se dostáváme do starověkého Egypta se všemi jeho památkami. Vývojáři dostali vynikající nápad a vytvořili ve spolupráci se studenty, a především vyučujícími interaktivní muzejní procházku ve hře. Ta se skládá ze 75 okruhů, které spadají pod hlavní oblasti: Egyptský život, Římané, Alexandrie a pyramidy. Každý z okruhů se věnuje určitému historickému aspektu starověkého Egypta a je i názorně ukázán a vysvětlen. Dohromady dávají vyprávěcí okruhy o historii přes šest hodin erudovaného vyprávění.⁹⁵

V druhém výše zmíněném díle se podíváme do revolučně laděné Paříže roku 1789, která je dopodrobna co nejvíce vytvořena a zobrazena. Historické postavy jsou zde odborně popsány v medailoncích, a to stejné platí i o pamětihodných budovách, ty se vývojáři snaží co nejlépe naskenovat a ofotit a poté vložit do hry. Jednou z těchto pamětihodností se stala i Notre Dame. Tato katedrála byla tragicky dne 15. 4. 2019 poškozena rozsáhlým požárem. Překvapivou a velmi zajímavou zprávou je, že pro rekonstrukční a restaurátorské práce budou využity i 3D modely, které byly vytvořeny a použity vývojáři hry. Je to dáno také tím, že kvůli pečlivosti a detailnosti, strávila výtvarnice několik let, aby dosáhla uspokojivě přesného výsledku.⁹⁶

⁹⁴ STEWART, Samuel: *Assassin's Creed Game Order – The Complete List*. Gamingscan, 4. dubna 2019, online: <https://www.gamingscan.com/assassins-creed-game-order/> [cit. 21. 4. 2019].

⁹⁵ POLANCO, Tony: *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt is Interactive Education Done Right*. Geek.com, 13. února 2018, online: <https://www.geek.com/games/discovery-tour-by-assassins-creed-ancient-egypt-is-interactive-education-done-right-1730852/> [cit. 21. 4. 2019].

⁹⁶ MOORE, Ewan: *How Notre Dame Could Be Rebuilt With The Help Of Assassin's Creed: Unity*. Unilad, 16. dubna 2019, online: <https://www.unilad.co.uk/gaming/how-notre-dame-could-be-rebuilt-with-the-help-of-assassins-creed-unity/?source=gamingbible> [cit. 21. 4. 2019].

4. Pedagogický potenciál Kingdom Come: Deliverance

Často dochází k položení otázky, jak a do jaké míry může počítačová hra ukázat a prezentovat seriózně život a události v historii. Tato hra odpovídá na tuto otázku kladně a ukazuje, že není třeba se pozastavovat nad mírou realismu, ale jen nad volnými fabulacemi autorů.

Autorům hry se vcelku zdařile podařilo ve hře zobrazit již výše nastíněnou politickou situaci doby. Avšak vzhledem k popisnosti, se jim toto vyobrazení podařilo ve velmi zkrácené podobě. Můžeme si tedy být jistí, že vývojáři dbali a věnovali velký prostor tomu držet se historických reálií, které si v některých oblastech upravili, aby odpovídaly jejich obrazu, což je běžná praxe v této oblasti. Jen bych měl dvě větší výtky:

Staré letopisy české, ze kterých tvůrci čerpali, nemusí mít pravdu a mohou se odchylovat. Může tedy následně dojít k úpravě některých skutečností, protože momentálně tato pravdivostní otázka visí přímo nad událostí dobytí a vypálení Skalice. Neboť jsem se dočetl, že v dosud nepublikovaném listu italského vyslance, který byl v Zikmundově táboře během tažení, se hovoří o vypálení už v roce 1402, kdy Zikmund v nedaleké Vlašimi dobyl několik loupežnických tvrzí.⁹⁷

Druhou jsou postavy, které ve hře vystupují, ty jsou ihned kladné nebo záporné a je k nim velmi málo dostupných informací v pramenech. Především zobrazení Václava a Zikmunda je dosti úzkoprofilové, kdy Václav je mnohem víc než jen lenoch, opilec a sukničkář. Musel čelit odporu z několika směrů v Říši i na domácí půdě, vlivem špatných rozhodnutí, a také stál proti velmi ambiciózním příslušníkům vysoké šlechty a svým příbuzným.⁹⁸ Zikmund na druhou stranu nebyl jen intrikán a šelma, která se chová nepřátelsky k Českému království. Byl velmi ambiciózním, vytrvalým a také schopným panovníkem, který zdědil po svém otci i diplomatický takt a rozvahu. Jeho největším zájmem byl zisk římské koruny a následně snaha získat České království.⁹⁹

⁹⁷ SCHMIDT, Ondřej: *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?* Magazín M, 14. března 2018, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce> [cit. 22. 4. 2019].

⁹⁸ HÜBNEROVÁ, Klára: *Stereotypy v Kingdom Come: Václav a Zikmund jako z Jirásků.* Magazín M, 5. dubna 2018, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10426-stereotypy-v-kingdom-come-vaclav-a-zikmund-jako-z-jiraska> [cit. 22. 4. 2019].

⁹⁹ Tamtéž, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10426-stereotypy-v-kingdom-come-vaclav-a-zikmund-jako-z-jiraska> [cit. 22. 4. 2019].

Hlavní postava celé hry Jindřich je zcela vymyšlená. Jeho osobnost nám má přiblížit a představit hru. Funguje jako vypravěč, který nám svým pohledem a názory postupně přibližuje děj hry a celkově prostředí ve kterém žije a pohybuje se.

Další významnou postavou pro hru je Racek Kobyla, je nám znám v pramenech jen ve zprávě o dobytí a vypálení Skalice. Osobně se mi podařilo dohledat ve Starých letopisech českých, pravděpodobnou zprávu o jeho zabití v roce 1416.¹⁰⁰ Také se však nemusí jednat o tutěž osobu nebo si autor popletl jména.

Ve hře ještě často vystupují Diviš z Talmberka a Hanuš z Lipé na Ratajích. K nim se mi nepodařilo dohledat nic, co by stálo za zmínku. Jen, že s největší pravděpodobností byly pány řečených hradů, a tudíž se mohli zapojit do lokální války v Posázaví.¹⁰¹

Dvě hlavní záporné postavy Markvart z Úlic a István Tóth jsou s největší pravděpodobností jen nereálné postavy v té době, kdy se odehrává hra. Markvart v té době už nežil a István je vymyšlený.¹⁰² Pokud by však platilo, že se Zikmundovo obléhání Skalice odehrálo doopravdy na konci roku 1402, je s největší pravděpodobností možné, že se Markvart obléhání ještě mohl zúčastnit, a tudíž mají vývojáři pravdu.

Jak je vidět, i když se vývojáři snaží mít co nejpřesnější zobrazení středověké doby ve spolupráci s historiky, nevyhnou se nepřesnostem nebo chybám, které by pak mohly působit při výuce rušivým dojmem. Nejlepší by bylo, kdyby každá hra určená k prezentaci historických reálií obdržela z historické obce, fundovanou zpětnou reakci. Měla by být zohledněna i umělecká hodnota díla, která se může projevit na historické přesnosti. Jednalo by se o určité kritické zhodnocení zobrazovaných skutečností, nakolik jsou důvěryhodné. Toto kritické zhodnocení by bylo poté výchozím bodem pro vyučující a přednášející, kteří by se od těchto připomínek mohli odpíchnout a vytvořit vlastní přednáškový nebo názorový okruh, kterým by studenty a žáky poučili o odchylkách a následně použili připravenou historickou oblast k probírání.

¹⁰⁰ ŠIMEK, F.: *Staré letopisy české z rukopisu Křižovnického*. s. 48.

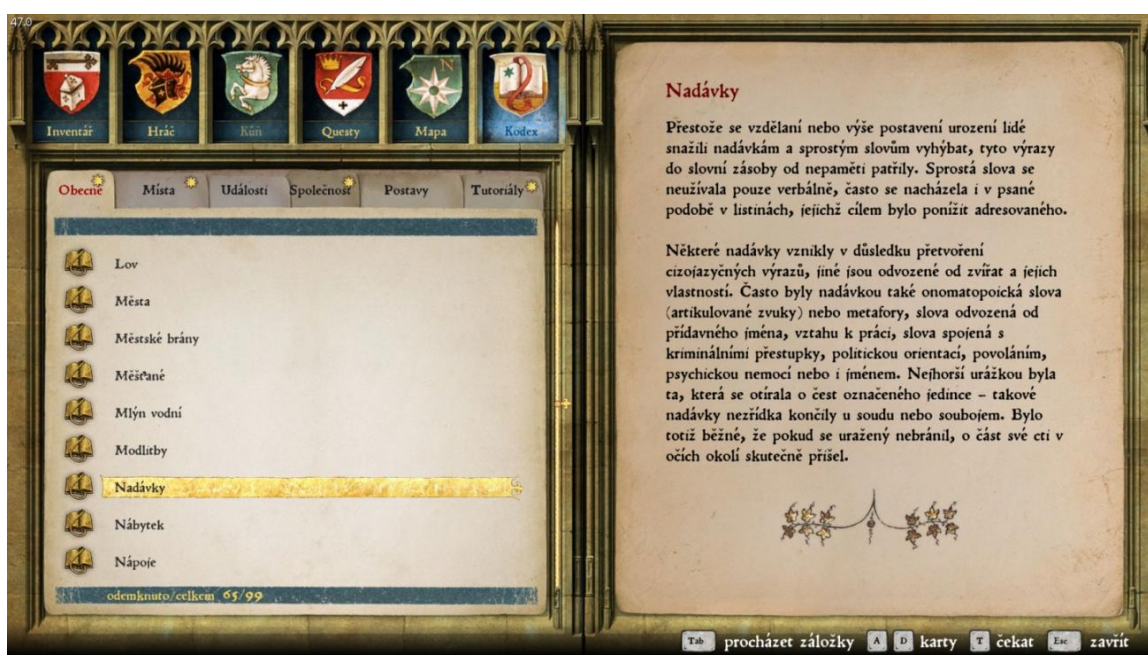
¹⁰¹ SCHMIDT, O.: *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?*

Online: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce> [cit. 22. 4. 2019].

¹⁰² Tamtéž, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce> [cit. 22. 4. 2019].

Ačkoliv se to nemusí zdát, vývojáři sami vytvořili a připravili dost materiálů, jak informativního, tak i námětového, pro vyučování. Pomocí těchto vysvětlivek a medailonků se o hru dá opírat i jako o výukový materiál, který jednoduchou a někdy i vtipnou vysvětlivkou představí pojmy, slova a povolání, která se dnes již nepoužívají a mnoho lidí nemá ani ponětí, co ve skutečnosti znamenají a k čemu byly dobré. Tuto vysvětlovací část vývojáři rozdělili do kategorií: Obecné, Místa, Události, Společnost a Postavy. Bohužel si jednotlivé zápisky odemykáte během hraní, jakmile se o nich někdo zmíní nebo se s nimi setkáte, tudíž se může stát, že se vám některé vysvětlivky nezobrazí.

Z Obecné kategorie bych chtěl poukázat na velmi široký záběr vysvětlivek. Tvůrci věnovali pozornost nejen klasickým vysvětlením, jakými byly lov, města nebo církve, ale zaměřili se i na netradiční oblasti jakými byly nadávky, hygiena, kostelní výbava či představují hráčům lesy a jejich složení v té době.



Obrázek č. 2 Příklad záznamu z kategorie Obecné - Nadávky

Z kategorie Míst se jedná o místa, kterých se hra týká nebo, a to je častější, na která se dostanete a budete zde chvíli působit a pohybovat se. Popisy jsou dosti podrobné, dokonce rozvedené až do dnešní doby, často v doprovodu umělecky ztvárněných maleb, které odpovídají skutečnému zobrazení ve hře.



Obrázek č. 3 Příklad záznamu z kategorie Místa - Talmberk

Z kategorie Událostí se jedná o významné události, kterými v té době mohli žít lidé nejen v Čechách, ale které se bezprostředně týkaly a ovlivňovaly život lidí v celém Českém království, ale i ve Svaté říši římské. Jedná se o přehled nejdůležitějších jak domácích, tak i zahraničních událostí.



Obrázek č. 4 Příklad záznamu z kategorie Události - Dobývání Kutné Hory

V kategorii Společnost jsou vypsaná a popsána jednotlivá povolání a pracovní stavy, které mohl člověk vykonávat v pozdním středověku. Jedná se o velmi pestrou škálu, kterou nám tvůrci chtějí co nejlépe ukázat a zabývají se jimi do nejmenších detailů.



Obrázek č. 5 Příklad záznamu z kategorie Společnost - Včelař

Poslední část použitelná pro názorné představení ve výuce jsou Postavy. Jedná se o postavy, které vystupují ve hře nebo jsou nějakým způsobem ve hře zmíněné či se jich nějakým způsobem týkají události a děje, které jsou také do této kategorie umístěné. Bohužel se jedná buď o významné osobnosti, šlechtice, panovníky nebo papeže, méně významné osobnosti zde nenalezneme. Zajímavostí je, že jsou zde představeny i rody, jejichž jsou šlechtici členy, a také nám tvůrci hry představují i obávané Kumány. První je vždy medailonek, umně vytvořená podoba a pak rozepsaný životopis.



Obrázek č. 6 Příklad záznamu z kategorie Postavy - Zikmund Lucemburský

Nejhodnotnější na hře samotné je celkové vykreslení prostředí, ve kterém se hra odehrává a které je vytvořeno a vyobrazeno brilantně do nejmenších detailů. Toto vyobrazení bere dech nejednomu expertovi. Hra nádherně ukazuje, jak v té době mohla vypadat ves, město, hrad a procházky skrz tyto rozsáhlé objekty jsou něčím nádherným. Tyto okruhy by mohly být procházeny, společně s odborným výkladem, studenty a žáky.



Obrázek č. 7 Pohled na Ratajský hrad z východní strany

Osobně na mě nejvíce zapůsobily svou bohatou výzdobou kostely. Za zmínku stojí také návštěva krčmy dýchající svou příjemnou atmosférou. Hra je tedy vhodná k zobrazení a prezentování středověkého prostředí studentům a žákům, aby si udělali vlastní představu, jak to doopravdy vypadalo a působilo.



Obrázek č. 8 Interiér kostela - Oltář, kazatelna a fresky

Nejnápaditější je pravděpodobně život novice v Sázavském klášteře, který je nádhernou ukázkou klášterního života v té době. Kdy dostanete rozpis v hodinách, podle kterého se musíte řídit, jinak budete zavřeni na samotku, abyste se káli za svou neposlušnost. Tato oblast hry přímo vybízí k tomu, aby byla prezentována ve výuce.



Obrázek č. 9 Pohled shora uvnitř kostela sv. Prokopa v Sázavském klášteře

Možností a námětů pro výuku je spousta, jak rozbor výše představených vysvětlivek naznačil. Může zde být prezentován život poddaného v pozdním středověku, městská organizace a správa, velkou pozornost již od počátku vzbuzuje hra v oblasti vojenství, taktiky a obléhání. Možnosti jsou i v příběhu hry, kdy pátráte po penězokazcích a přitom se dozvídáte, co je k padělání peněz (grošů) zapotřebí. Jaké vybavení, nástroje, suroviny, ale současně je vám přiblížen i samotný proces padělání peněz. Možný námět je i v oblasti lovecké, kdy lovčí se staral nejen o zvěř, ale i o samotný les. Jak vidíte námětů k použití ve výuce je v této hře nepřehledné množství, jen si vybrat potřebnou oblast, připravit si látku k přednáškám a pomocí hry názorně ukazovat, jak to mohlo všechno vypadat a fungovat.

Pedagogickou hodnotu tohoto díla již rozpoznali v Brně na Masarykově univerzitě. Zejména se jedná o tři odborné články spolupracovníků a pracovníků Ústavu pomocných věd historických a archivnictví Filozofické fakulty MU. Článek Ondřeje Schmidta se zabývá fikcí a skutečností v Kingdom Come.¹⁰³ Zaměřuje se na vypálení Skalice a pozornost věnuje také samotným postavám. Článek Kláry Hübnerové se

¹⁰³ SCHMIDT, O.: *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?*
Online: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce>
[cit. 22. 4. 2019].

zabývá stereotypy v Kingdom Come.¹⁰⁴ Zejména vyobrazením středověku a osobností Zikmunda a Václava IV. Poslední článek je z pera Ondřeje Vodičky a věnuje se tomu, zda se v Kingdom Come jedná o reálný středověký boj anebo pouze o šerm podle příruček.¹⁰⁵ Soubojový systém je hodnocen velmi dobře, ale do velkých bitev se nehodí a autor je zklamán tím, že tvůrci nepřidali kuše. Dle mého názoru je nepřidali proto, že by to kazilo samotný zážitek ze hry, neboť střelení z luku se ve hře opravdu musí naučit i hráč, neboť mu nepomáhá žádné mířidlo jako u kuše, a proto se musí naučit odhadovat vzdálenost i směr.

Největší zájem o hru projevil zástupce vedoucího Ústavu pomocných věd historických a archivnictví Filozofické fakulty MU Mgr. Stanislav Bárta, Ph.D.,¹⁰⁶ který dokonce na univerzitě na podzim roku 2018 vytvořil a zapsal seminář s názvem Kingdom Come,¹⁰⁷ aneb jak zkonstruovat středověk, na kterém sám přednášel.¹⁰⁸ Osnova se zabývá oblastmi, které jsou velmi frekventované a vhodné k představení prostřednictvím hry. Náplní přednášek byly: České země kolem roku 1400, Válka a vojenská taktika v pozdním středověku, již výše zmíněné Stereotypy v zobrazení panovníků, Klášterní život v pozdním středověku a mnohé další témata.

Dokonce díky Stanislavu Bártovi vznikla série osmi tématických přednášek, které jsou nahrány na internetu, tedy volně přístupné studentům a i široké veřejnosti.¹⁰⁹ Tyto přednášky se věnují oblastem, které jsou zobrazeny ve hře Kingdom Come nebo se

¹⁰⁴ HÜBNEROVÁ, K.: *Stereotypy v Kingdom Come: Václav a Zikmund jako z Jirásků*. Online: <https://www.em.muni.cz/vite/10426-stereotypy-v-kingdom-come-vaclav-a-zikmund-jako-z-jiraska> [cit. 22. 4. 2019].

¹⁰⁵ VODIČKA, Ondřej: *Kingdom Come: Reálný středověký boj nebo šerm podle příruček?* Magazín M, 21. března 2018, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10386-kingdom-come-realny-stredoveky-boj-nebo-serm-podle-prirucek> [cit. 22. 4. 2019].

¹⁰⁶ Osobní stránka Mgr. Stanislava Bárty, Ph.D. In: https://is.muni.cz/osoba/39749#studium_pracoviste [cit. 22. 4. 2019].

¹⁰⁷ Článek: *Na Masarykově univerzitě se bude učit o videohře Kingdom Come*. In: <https://ct24.ceskatelive.cz/veda/2413405-na-masarykove-univerzite-se-bude-ucit-o-videohre-kingdom-come> [cit. 22. 4. 2019].

¹⁰⁸ Kingdom Come - Informace o předmětu. In: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115> [cit. 22. 4. 2019].

¹⁰⁹ Příklad přednášky na Masarykově univerzitě a seznam všech proběhnuvších přednášek s rozepsanými tématy a přednášejícími. In: https://www.youtube.com/watch?v=eoFJyFkao_Q&list=PLPugk9D9MuuezYIdCEJvOwNA_CcETPcz3 [cit. 23. 4. 2019].

jejího tématu dotýkají. Za nejzajímavější považují přednášku, na které byla hostem historička ze studia Warhorse Joanna Nowak.¹¹⁰

Joanna Nowak zastává pozici historického konzultanta ve studiu Warhorse.¹¹¹ Její práce spočívá ve shromažďování historických materiálů vhodných pro zpracování do hry. Kontaktuje historické odborníky i instituce, zjišťuje informace a sbírá materiály, které jsou do hry použitelné. Přitom dělá vlastní výzkum toho, co chybí v literatuře. Pokud jsou z historického hlediska získané poznatky vyhovující, následně se musí také posoudit, zda je možné, je technicky zpracovat do hry samotné.¹¹²

Také v zahraničí se již píše studentské odborné práce zabývající se problematikou Kingdom Come: Deliverance. Jedním ze studentů je William Parker z Velké Británie, který na Univerzitě v Essexu píše odbornou práci na téma Přesnost hry Kingdom Come: Deliverance a jak by mohla být použita ve výuce historie.¹¹³

¹¹⁰ Přednáška historičky ze studia Warhorse Joanny Nowakové.

In: https://www.youtube.com/watch?v=0haSpyrnSew&list=PLPugk9D9MuuezYIdCEJvOwNA_CcET_Pcz3&index=8 [cit. 23. 4. 2019].

¹¹¹ Rozhovor s historičkou studia Warhorse Joannou Nowakovou.

In: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52> [cit. 23. 4. 2019].

¹¹² Interview s historičkou Joannou Nowakovou o její práci ve Warhorse.

In: <https://www.youtube.com/watch?v=vyv8slzlt2E> [cit. 23. 4. 2019].

¹¹³ Accuracies of the game *Kingdom Come: Deliverance* and how it could be used in the teaching of history

Závěr

Tato práce se stala jen prvním s kratších vzhledů do problematiky počítačových her ve vztahu k historii u nás. Je nepřehledné množství počítačových her, které mají bavit nebo mají být poučné. V poslední době se objevuje nový trend, a to použití počítačových her s historickou tematikou jako výukovým materiálem. Tento materiál by nemusel být jen krátkou zmínkou ve vysvětlivkách, ale plnohodnotnou učební pomůckou. Hra Kingdom Come: Deliverance se v této rozvíjející oblasti dostala na první příčky svým pečlivým zpracováním pozdně středověkého prostředí, jakým je například zobrazení hradů, města či takového klášterního komplexu, který je v Sázavě.

Námětu pro názornost ve výuce poskytuje hra ve svém konečném zpracování nepřehledné množství. Ještě i nyní, ve chvíli, kdy je tato práce dopisována, přidávají vývojáři nový herní obsah. Na druhou stranu je důležité říci, že hra Kingdom Come: Deliverance je nejvhodnějším učebním a výukovým materiálem jedině tehdy, pokud se stane součástí většího vyučovacího celku, což jsem prezentoval ke konci této práce. Hra samotná slouží pouze pro názornost, zatímco učební látka je probírána odborníkem poučeným o odchylkách a chybách, které se ve hře mohou vyskytnout.

I když se vývojáři pokusili o co nejpřesnější vyobrazení pozdního středověku v úzké spolupráci s historickými institucemi a odborníky, nevyhnuli se nepřesnostem, které pak mohou působit při vyučování nebo přednášce jako rušivý element. Zejména v oblasti postav, které jsou rozděleny na ty zlé a ty dobré. Tento nešvar lze spatřit nejvíce v popisu Zikmunda Lucemburského a Václava IV. Zikmund je zobrazen jako zeměškůdce, a ne jako diplomacii nadaný panovník, který se snaží obnovit ztracený vliv svého rodu v Evropě a do toho ještě na východě marně bojující s Osmanskou říší. Václava IV. který je prezentován jako budižkničemu a alkoholik, a ne jako panovník, který musel čelit krizovým pozůstatkům vlády svého otce Karla IV., a které mu nakonec přerostly přes hlavu. Bohužel tyto stereotypy se promítají do celé hry. K ostatním reálným postavám se mi naneštěstí nepodařilo dohledat dostatečný pramenný podklad.

Z porovnání zobrazení události vypálení Skalice, se kterou jsem pracoval, se mi podařilo prokázat, že i vývojáři se umí držet skoro doslova pramenného podkladu. S výjimkou závěrečného detailu události, kdy Racek Kobyla utíká z hradu tajnou chodbou, a ne za nepříznivého počasí, jak nám prezentují vývojáři. Dále je zde také problematická otázka správného datového zařazení události, které se nyní může opřít o list italského vyslance, nicméně u kterého si musíme počkat do publikace, neboť Staré letopisy české mohou poskytovat mylné informace.

Jako závěr se nabízí doporučení, že nejvýhodnější by bylo, kdyby každá počítačová hra s realistickým historickým zaměřením, jako má Kingdom Come: Deliverance, obdržela od historické obce, kritické zhodnocení, jako zpětnou reakci pro své další případné využití i ve výuce. Znamenalo by to posouzení zobrazených skutečností a míru důvěryhodnosti. Z tohoto odborného zhodnocení by si poté přednášející a vyučující vytvořili odrazový můstek, díky kterému by se mohli inspirovat a vytvořit vlastní přednáškový kurz, ve kterém by studenty a žáky provedli s názorným zobrazením v dané hře.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

KLOSOVÁ, Markéta – ČERNÁ, Alena – ČORNEJ, Petr: *Staré letopisy české: (texty nejstarší vrstvy)*. Praha: Filosofia, 2003.

PALACKÝ, František – KALOUSEK, Josef – RIEGER, Bohuš: *Dějiny národu českého v Čechách a v Moravě. Díl II*. Praha: Bursík & Kohout, 1900.

PORÁK, Jaroslav – KAŠPAR, Jaroslav: *Ze starých letopisů českých*. Praha: Svoboda, 1980.

ŠIMEK, František – KAŇÁK, Miloslav: *Staré letopisy české. Z rukopisu Křižovnického*. Praha: SNKLHU, 1959.

Literatura

BÁRTFAI, Imre: *Cumans in Kingdom Come: Deliverance*. Medievalists.net, online: <http://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance/> [cit. 22. 4. 2019].

BARTLOVÁ, Milena.: *Pop history. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*. Praha: NLN, 2003.

ČORNEJ, Petr: *Tajemství českých kronik. Cesty ke kořenům husitské tradice*. Praha: Paseka, 2003.

ČORNEJ, Petr: *Velké dějiny země Koruny české V*. Praha: Paseka, 2000.

DE ROCHEFORT, Simone: *Assassin's Creed Origins' Discovery Tour lets the beauty of Egypt shine*. Polygon, 14. února 2018, online: <https://www.polygon.com/2018/2/14/17008318/assassins-creed-origins-discovery-tour-impressions> [cit. 25. 4. 2019].

DRŠKA, Václav: *Zikmund Lucemburský. Liška na trůně*. Praha: Epoque, 1996.

FERENČUHOVÁ, Mária: *Historici a film, filmári a história. Hranice a prieniky dvoch disciplín*. Iluminace, 16, 2004 č. 1, s. 5-19.

FORDHAM, Joseph: *Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games*.
Online: <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=etd> [cit. 26. 4. 2019].

HÜBNEROVÁ, Klára: *Stereotypy v Kingdom Come: Václav a Zikmund jako z Jiráská*.
Magazín M, 5. dubna 2018, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10426-stereotypy-v-kingdom-come-vaclav-a-zikmund-jako-z-jiraska> [cit. 22. 4. 2019].

KAVKA, František: *Poslední Lucemburk na českém trůně. Králem uprostřed revoluce*.
Praha: Mladá fronta, 1998.

MCCARTER, Reid: *Kingdom Come: Deliverance – Myth-making and Historical Accuracy*. Unwinnable, 2. března 2018,
online: <https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/> [cit. 14. 4. 2019].

MIKESKA, Tomáš: *Staň se sám režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*. In: BARTLOVÁ, Milena (ed.): *Pop History. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*. Praha: Lidové noviny, 2003, s. 141 - 149.

MONACO, James – LINDROTH, David – LIŠKA, Tomáš: *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004.

MOORE, Ewan: *How Notre Dame Could Be Rebuilt With The Help Of Assassin's Creed: Unity*. Unilad, 16. dubna 2019, online: <https://www.unilad.co.uk/gaming/how-notre-dame-could-be-rebuilt-with-the-help-of-assassins-creed-unity/?source=gamingbible>
[cit. 21. 4. 2019].

POLANCO, Tony: *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt is Interactive Education Done Right*. Geek.com, 13. února 2018,
online: <https://www.geek.com/games/discovery-tour-by-assassins-creed-ancient-egypt-is-interactive-education-done-right-1730852/> [cit. 21. 4. 2019].

ROSENSTONE, Robert A.: *History on film, film on history*. Harlow: Pearson Longman, 2012.

SCHMIDT, Ondřej: *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?* Magazín M, 14. března 2018, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce> [cit. 22. 4. 2019].

SPĚVÁČEK, Jiří: *Karel IV.* Praha: Svoboda, 1979.

SPĚVÁČEK, Jiří: *Václav IV. 1361-1419.* Praha: Svoboda, 1986.

STEWART, Samuel: *Assassin's Creed Game Order – The Complete List.* Gamingscan, 4. dubna 2019, online: <https://www.gamingscan.com/assassins-creed-game-order/> [cit. 21. 4. 2019].

TRÉPANIÉ, Nicolas: *The Assassin's perspective: Teaching history with video games.* Perspectives on history, 1. května 2014, online: <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassins-perspective> [cit. 21. 4. 2019].

VODIČKA, Ondřej: *Kingdom Come: Reálný středověký boj nebo šerm podle příruček?* Magazín M, 21. března 2018, online: <https://www.em.muni.cz/vite/10386-kingdom-come-realny-stredoveky-boj-nebo-serm-podle-prirucek> [cit. 22. 4. 2019].

VYSLOUŽILOVÁ, Markéta: *Stříbrná Skalice. Hradové Střimelice. Kostelní Střimelice. Hradec.* Praha: Maroli, 2006.

Internetové odkazy

BÁRTA, Stanislav: *Zjevné i skryté inspirace.*

In: https://www.youtube.com/watch?v=eoFJyFkao_Q&list=PLPugk9D9MuuezYIdCEJvOwNA_CcETPcz3 [cit. 30. 10. 2018].

Kingdom Come - Informace o předmětu.

In: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115> [cit. 21. 4. 2019].

Fórum hry Kingdom Come: Deliverance. In: <https://forum.kingdomcomerpg.com/> [cit. 14. 4. 2019].

Odpovědi Joanny Nowakové na dotazy ohledně její práce a hry.

In: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/53> [cit. 14. 4. 2019].

Slovníková vysvětlivka. In: <https://it-slovník.cz/pojem/npc> [cit. 14. 4. 2019].

Slovníková vysvětlivka. In: <https://it-slovník.cz/pojem/rpg> [cit. 14. 4. 2019].

Představení hry Kingdom Come: Deliverance na hlavní webové stránce.
In: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs> [cit. 18. 4. 2019].

Slovníková vysvětlivka. In: <https://it-slovník.cz/pojem/intro> [cit. 18. 4. 2019].

Interaktivní mapa hry Kingdom Come: Deliverance.
In: <https://kingdomcomemap.github.io/#2/2048.0/2048.0> [cit. 22. 4. 2019].

Dnešní a historické mapy pro území České republiky.
In: <https://archivnimapy.cuzk.cz/uazk/pohledy/archiv.html?> [cit. 19. 4. 2019].

Popis reálného děje na hlavním webu hry Kingdom Come: Deliverance.
In: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/game-features/realism> [cit. 14. 4. 2019].

Osobní stránka Mgr. Stanislava Bárty, Ph.D.
In: https://is.muni.cz/osoba/39749#studium_pracoviste [cit. 22. 4. 2019].

Článek: *Na Masarykově univerzitě se bude učit o videohře Kingdom Come.*
In: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2413405-na-masarykove-univerzite-se-bude-ucit-o-videohre-kingdom-come> [cit. 22. 4. 2019].

Kingdom Come - Informace o předmětu.
In: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115> [cit. 22. 4. 2019].

Příklad přednášky na Masarykově univerzitě a seznam všech proběhnuvších přednášek s rozepsanými tématy a přednášejícími.
In: https://www.youtube.com/watch?v=eoFJyFkao_Q&list=PLPugk9D9MuuezYIdCEJvOwNA_CcETPcz3 [cit. 23. 4. 2019].

Přednáška historičky ze studia Warhorse Joanny Nowakové.
In: https://www.youtube.com/watch?v=0haSpyrnSew&list=PLPugk9D9MuuezYIdCEJvOwNA_CcETPcz3&index=8 [cit. 23. 4. 2019].

Rozhovor s historičkou studia Warhorse Joannou Nowakovou.
In: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52> [cit. 23. 4. 2019].

Interview s historičkou Joannou Nowakovou o její práci ve Warhorse.
In: <https://www.youtube.com/watch?v=vyv8slzlt2E> [cit. 23. 4. 2019].

Resume

The bachelor work focuses on presentation of Middle Ages in computer game Kingdom Come: Deliverance. The work tries to show, through comparative methods, that even computer games may have their place in pedagogy. In the theoretical part the attention is paid to scientific literature, which first presents the film and then the computer games, as they are based on film theory. In this area they are theoretically anchored and subsequently analysed. The practical part deals with the actual introduction of Kingdom Come, its events and context, followed by comparison with the facts in the scientific literature and sources, and to what extent the actions and events are presented credibly.

Keywords: film, computer game, Kingdom Come: Deliverance, Václav IV., Zikmund, middle age, RPG, simulator, Stříbrná Skalice, pedagogy.

Resumé

Bakalářská práce je zaměřena na prezentaci středověku v počítačové hře Kingdom Come: Deliverance. Práce se snaží ukázat prostřednictvím srovnávacích metod, že i počítačové hry by mohly mít své místo ve sféře pedagogické. V teoretické části je věnována pozornost odborné literatuře, která představuje nejprve film a poté počítačové hry, neboť ty vychází z filmové teorie. V této oblasti jsou teoreticky ukotvené a následně analyzované. Praktická část se poté věnuje samotnému představení hry Kingdom Come, jejích dějů a kontextu s následným srovnáním se skutečností v odborné literatuře a pramenech a nakolik jsou události a děje prezentovány věrohodně.

Klíčová slova: film, počítačová hra, Kingdom Come: Deliverance, Václav IV., Zikmund, středověk, RPG, simulátor, Stříbrná Skalice, pedagogika.

Seznam obrázků

Obrázek č. 1 Mapa herního světa Kindom Come: Deliverance	20
Obrázek č. 2 Příklad záznamu z kategorie Obecné - Nadávky	32
Obrázek č. 3 Příklad záznamu z kategorie Místa - Talmberk	33
Obrázek č. 4 Příklad záznamu z kategorie Události - Dobývání Kutné Hory.....	33
Obrázek č. 5 Příklad záznamu z kategorie Společnost - Včelař.....	34
Obrázek č. 6 Příklad záznamu z kategorie Postavy - Zikmund Lucemburský.....	35
Obrázek č. 7 Pohled na Ratajský hrad z východní strany	35
Obrázek č. 8 Interiér kostela - Oltář, kazatelna a fresky	36
Obrázek č. 9 Pohled shora uvnitř kostela sv. Prokopa v Sázavském klášteře.....	37