

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky

**Žurnalistická reflexe recenzí videohry Kingdom
Come: Deliverance**

Bakalářská diplomová práce

Silvie CHLUMCOVÁ

Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Libicher

Olomouc 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci vypracovala svědomitě, samostatně a za použití uvedených zdrojů a literatury. Práce obsahuje 117 760 znaků (včetně mezer).

V Olomouci dne

.....

Silvie Chlumcová

Tímto bych chtěla poděkovat zejména vedoucímu mé práce, Mgr. Miroslavu Libicherovi, který mi poskytoval skvělou zpětnou vazbu a s jehož pomocí se mi podařilo tuto práci zdárně dokončit. Děkuji také Pavlu Skotákovi a Pavlu Dobrovskému z časopisu Level, kteří mi poskytli cenné informace ohledně jeho fungování. Nakonec bych chtěla poděkovat své rodině a přátelům, kteří mi byli oporou nejen během procesu psaní této práce, ale během celého studia.

Abstrakt

Tématem této bakalářské práce je žurnalistická reflexe recenzí, které různá média vydala za účelem zhodnocení hry Kingdom Come: Deliverance. Texty použité v této bakalářské práci pochází jak z médií s dlouhou tradicí, tak z webů, které na české mediální scéně působí kratší dobu. Práce se věnuje obsahovým a stylistickým přístupům, které redaktoři jednotlivých médií při recenzování zvolili. Činí tak za pomoci deskriptivní analýzy, která vznikla díky srovnání jednotlivých recenzí. Zároveň vychází z teoretické části, která se věnuje jak českým videoherním médiím, tak herním vývojářům a hernímu žánru RPG.

Klíčová slova

Deskriptivní analýza, Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios, Level, SCORE, RPG, recenze, herní průmysl, herní mechanismy

Abstract

The main topic of this bachelor thesis is the journalistic review which various media used to rate the game called Kingdom Come: Deliverance. The texts used in this bachelor thesis originate from media that have been a staple on the Czech media scene, as well as the media whose existence can't be dated far back. The focus of this thesis is the factual content and the stylistic tendencies used by the authors of the reviews used in this paper, the method being a descriptive analysis of the said reviews. This thesis also relies on the information provided by the theoretical research which focuses on Czech gaming media, game developers and the RPG genre itself.

Keywords

Descriptive analysis, Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios, Level, SCORE, RPG, review, game industry, game mechanics

Obsah

Obsah	6
Úvod	8
1 TEORETICKÁ ČÁST	10
1.1 Historie literární kritiky	10
1.2 Vymezení žánru recenze, rozdíl mezi recenzí a kritikou	14
1.3 Zásady pro psaní herní recenze	16
1.3.1 Hodnotící systém	18
1.3.2 Užití jazykových prostředků	19
1.4 Rozdíly mezi profesionální a fanouškovskou recenzí	21
1.5 Vztah mezi herním průmyslem a médií	23
1.6 Česká videoherní média	25
1.7 Warhorse Studios	28
1.7.1 Historie a vedení	28
1.7.2 Postavení Warhorse Studios v rámci herní komunity v ČR	29
1.7.3 Proces tvorby Kingdom Come: Deliverance	30
1.8 Herní žánr RPG	32
1.8.1 Odnože žánru RPG	33
1.8.2 Herní mechanismy typické pro RPG hry	34
1.8.3 Herní mechanismy specifické pro Kingdom Come: Deliverance	35
2 ANALYTICKÁ ČÁST	38
2.1 Výzkumný cíl	38
2.2 Struktura analytické části	39
2.3 Analýza herního titulu Kingdom Come: Deliverance	40
2.3.1 Příběh	40
2.3.2 Přijetí veřejností	43

2.3.3 Problematika chybějícího českého dabingu	44
2.4 Analýza recenzí herního titulu Kingdom Come: Deliverance.....	45
2.4.1 Analýza recenze v časopisu Level.....	45
2.4.2 Analýza recenze v časopisu SCORE	47
2.4.3 Analýza recenze z webu Games.cz.....	50
2.4.4 Analýza recenze z webu Gaming Professors	53
2.4.4 Analýza video recenze z YouTube kanálu Indian – Czech TV Gaming Show	57
3 Závěr	60
4 Zdroje.....	62
5 Přílohy.....	69

Úvod

Počítače a vše, co k nim patří, se za poslední desetiletí staly nedílnou součástí našich životů. Výjimkou nejsou ani počítačové hry, na něž ve společnosti panují rozdílné názory – zejména pak starší generace k nim chová určitou averzi. Hraní her však nepředstavuje pouze nešvar mladých lidí, který by měl mít vymýcen; naopak. Jak se však říká, všeho s mírou, a pro hraní her toto přísloví platí taktéž. Tento koníček má totiž pozitivní vliv například na jazykovou vybavenost, která je u hráčů díky všudypřítomnému anglickému obsahu mimořádně dobrá. Některé hry navíc rozvíjí i takové vlastnosti, jako je postřeh, logické uvažování a schopnost řešit problémy. Počítačové hry jsou také úzce spjaté s lidskou tendencí prchat před problémy do alternativních, v tomto případě virtuálních světů, a prožívat tak příběhy, jejichž realizace je v naší dimenzi nemožná. Jako příklad může skvěle posloužit žánr RPG, jemuž se tato bakalářská práce ve značné míře věnuje – tzv. hra na hrdiny představuje možnost, jak se stát neohroženým drakobijcem, mrzutým zaklínačem s nadlidskými smysly nebo třeba gangsterem, který při cestě za vykoupením křížuje pláň amerického Divokého západu.

I novináři však často vytváří mnohdy velmi zajímavé příběhy a zprostředkovávají je široké veřejnosti. Někdy se osoba novináře a osoba hráče dokonce prolne a sami žurnalisté herní příběhy reflektují, čímž se dostáváme k tématu této bakalářské práce. Cílem této práce je prozkoumat české mediální vody v oblasti herní žurnalistiky, která i v dnešní době nemá v médiích takové zastoupení, jaké by si jistě zasloužila. Prostřednictvím deskriptivní analýzy pěti různých recenzí reflektuje přístupy, jež novináři při hodnocení her používají. Vybrané recenze jsou úmyslně mnohdy velmi rozdílné a pochází z opačného spektra stylistických přístupů, jež v žurnalistice najdeme. Výběr poukazuje na skutečnost, jak rozdílně ke stejnému tématu mohou různí autoři přistupovat a jakým způsobem se v textu projevuje jejich tvůrčí invence.

V teoretické části bakalářské práce zabrousíme do historie literární kritiky, která je předchůdcem dnešní moderní recenze a z níž tento žánr také částečně vychází. Krátce se dotkneme starověké literární kritiky a přes Kantův idealismus a ponuré období, kdy v naší zemi vládl socialistický režim, se dostaneme až do současnosti, která s sebou přináší i lehce bizarní prvky v podobě různých úzce zaměřených profilů na sociálních sítích. V teoretické části dále zazní vymezení žánru recenze a stručný popis zásad pro psaní herní recenze. Další část je už o něco specifičtější – rozebírá způsoby hodnocení počítačových her v rámci recenzování a zabývá se konkrétními jazykovými prostředky, která v herních recenzích můžeme najít. Teoretická část

také stručně popisuje rozdíly mezi profesionální a fanouškovskou recenzí, respektive rozdíl mezi klasickou recenzí a uživatelským komentářem, který laická veřejnost za recenzi často mylně považuje. Následující úsek teoretické části se zaměřuje na nejznámější herní média v České republice, mezi něž se řadí zejména časopisy Level a SCORE. Podrobná část této bakalářské práce se zabývá vývojářským studiem Warhorse Studios, jeho minulostí a v neposlední řadě hrou Kingdom Come: Deliverance (zejména pak procesem její tvorby), která slouží jako hlavní studijní materiál pro tuto práci. Tento herní titul je v současné době vlajkovou lodí českého herního průmyslu, která i pět let po vydání poutá pozornost celého světa. Jedná se o mimořádně ambiciózní projekt se zajímavou minulostí a okolnostmi vzniku, kterému je zvýšená pozornost věnovaná zcela zaslouženě. V závěru teoretické části se dotýkáme žánru RPG jako takového; dvě podkapitoly popisují odnože tohoto herního žánru a mechanismy, které jsou pro něj typické. Poslední kapitola je věnovaná herním mechanismům, které najdeme přímo ve hře Kingdom Come: Deliverance. Znalost těchto aspektů je nezbytná pro správné porozumění analyzovaným recenzím, které na hodnocení herních mechanismů ve většině případů staví celý text.

Analytická část se poté věnuje podrobné analýze konkrétních recenzí. Recenze pochází jak z médií s dlouhodobou tradicí, mezi něž patří časopisy Level a SCORE, tak z webů, které na mediální scéně nejsou ani zdaleka tak dlouho – konkrétně jde o weby Games.cz, Gaming Professors a YouTube kanál Indian – Czech TV Gaming Show. Ještě před samotnou analýzou recenzí se tato část věnuje výzkumnému cíli a struktuře analytické části. Několik podkapitol je věnováno také přímo hře Kingdom Come: Deliverance, konkrétně pak zejména jejímu příběhu. I ten je – stejně tak, jako znalost obecných i pro tuto hru specifických herních mechanismů – nutný k porozumění textům, s nimiž tato část bakalářské práce pracuje. Kromě toho však v analytické části najdeme i podkapitoly věnované přijetí hry veřejností a problematice chybějícího českého dabingu.

Celou bakalářskou práci zakončuje závěr v podobě shrnutí získaných poznatků. Jedná se zejména o popis rozdílů a podobností, které nalezneme v přístupech jednotlivých novinářů, a to v oblastech grafického zpracování, stylistiky a faktického obsahu recenzí.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Historie literární kritiky

Kapitulu o literární kritice jsem se do této bakalářské práce rozhodla začlenit, protože recenze se o tento žánr částečně opírá a svými principy z něj do určité míry vychází. Mezi kritikou a recenzí je pochopitelně značný rozdíl a tyto pojmy nelze libovolně zaměňovat – této problematice se v rámci bakalářské práce budu také krátce věnovat v další kapitole. Nicméně, mnoho rysů tyto žánry sdílejí, což způsobuje, že se čtenářům tyto pojmy často pletou. Tuto kapitolu tedy věnuji průřezu historie literární kritiky napříč časovým spektrem; přesnému vymezení žánru recenze a jeho odlišení od kritiky se věnuje kapitola, která následuje po této.

Prvopočátky moderní kritiky lze tradičně nalézt již ve starověku, konkrétněji v antickém soudnictví. Byť byli občané starověkých Atén politicky velmi vzdělaní, vyvstávala otázka, zdali jsou rozsudky vynášené nad odsouzenými skutečně spravedlivé, či ve sporu vítězí strana, která pouze lépe ovládá schopnost argumentace. Vlivem příslušníků sofistického směru začaly vznikat příručky argumentace a řečnictví, teorie řeči, jazyka a základní gramatiky.¹ Pokrok starověku však vzal za své s příchodem středověku, který volnomyšlenkářské, progresivní přístupy starověkých předchůdců pomyslně zametl pod koberec a nastolil éru dogmatismu, který byl vedlejším účinkem náboženské svázanosti tehdejší doby. Církevní dogmata ve starověku a ve středověku měla zpravidla anti heretický charakter. Pojem „dogma“ však byl v tehdejší době neznámý; středověká filozofie mluví spíše o „učení“, popřípadě „doktrínách“. Pojem „dogma“ jak jej známe dnes, se začal používat až v 19. století.² Podle Josepha Pohlea, jednoho z autorů publikace *Catholic Encyclopedia*, se pod pojmem dogma rozumí „*soubor doktrín, které jsou k nalezení ve svatých textech a křesťanských tradicích*“. Z vědeckého hlediska se nejedná o exaktní náhled na křesťanství a historické vazby, nýbrž filozofickou konceptualizaci.³ Takřka všechny aspekty lidského života tedy podléhaly křesťanskému učení a výjimkou pochopitelně nebyly ani psané publikace, které měly převážně religiózní a naučný charakter.

Tento přístup změnil až německý filozof Immanuel Kant, který vzniknout filozofické nauce s názvem transcendentální idealismus, jehož podstatou je lidská schopnost poznávat a existence možnosti rozšiřování hranic poznání.⁴ Období osvícenství, jež je charakteristické svým

¹ MACHOVEC, Dušan. *Dějiny antické filozofie*, s. 67

² HORYNA, Břetislav. *Dogma* [online]

³ POHLE, Joseph. *Dogmatic Theology: The Catholic Encyclopedia* [online]

⁴ ANZENBACHER, Arno. *Úvod do filozofie*, s. 131

návratem k antickým přístupům a ideálům, tedy poskytlo prostor potřebný pro vznik a rozvoj nových názorů. Kant se tímto tématem hlouběji zabýval ve své publikaci s názvem *Kritika čistého rozumu*, v níž světu předkládá svou teorii poznání. „Z Kantova díla *Kritika čistého rozumu* vyplývá, že apriorní poznávací činnost je soustředěna na problematiku toho, jak lidský duch samočinně a ze své vlastní moci zpracovává materiál, který mu zprostředkovávají smysly.“⁵ Kritičtější náhled na lidské vědění, který se objevil v osvícenecké době, tedy představuje ideální živnou půdu pro budoucí moderní recenze, které na kritickém pohledu a vlastní soustavě kritérií, podle nichž k hodnocení díla dochází, staví.

Průkopníkem žánru se však v české kotlině nestal nikdo jiný než František Xaver Šalda, který je v odborných kruzích považován za zakladatele české moderní kritiky;⁶ Šalda byl pravděpodobně nejlepším a nepochybně nejprominentnějším českým kritikem v meziválečném období. Šalda požadoval, aby umění pokrývalo pouze příběhy ze života, bylo pravdivé a neomezované ideologiemi. Taktéž byl představitelem tzv. duchovédného směru – jako kritik tedy vycházel ze subjektivních prožitků a bral v potaz vlastní umělecké preference, ale zároveň kladl důraz na objektivní aspekt literatury.⁷ Šalda hledal rovnováhu mezi uměleckou invencí a věrností formální stránce literatury, jejíž správnost částečně představovala předpoklad nutný pro to, aby dílo mohlo být klasifikováno jako kvalitní; zároveň však neuznával přílišnou kategorizaci literatury. Díky svému vzdělání platil za uznávaného odborníka, který se kromě kritik, úvah a polemik věnoval také vlastní literární tvorbě. Paradoxem však zůstává, že Šaldova vlastní tvorba nikdy nedosáhla takové úrovně, jako právě jeho kritické texty.

S nástupem socialistického režimu však literární kritika utrpěla velkou ránu. Nejen literatura, ale i všechny ostatní aspekty kulturního života získaly nekompromisní ideologickou tvář, která neposkytovala příliš mnoho prostoru pro objektivní kritiku. Zásadním trnem v oku byla protirežimním spisovatelům a kritikům cenzura, která velmi výrazně omezovala ideje a tropy, s nimiž autoři mohli pracovat. Texty, které se státem povoleným mantinelům vymykaly, byly nepřístupné veřejnosti a na světla světa se opět vynořily až po Sametové revoluci. Na II. sjezdu československých spisovatelů v roce 1956 došlo k vyjádření nespokojenosti s cenzurou; spisovatelé však nepožadovali její úplné zrušení, nýbrž zmírnění, protože i navzdory negativním postojům vůči cenzuře se většina literátů přikláněla k vizi, jíž byl tzv. socialismus

⁵ BLAHÁČKOVÁ, Andrea. *Kantova teorie poznání a její reflexe Masarykem: The Kant theory of knowledge and its reflexion by Masaryk*, s. 41

⁶ DOLENSKÝ, Antonín. *Kulturní adresář ČSR* [online]

⁷ HUBIČKA, Jiří. *O desáté múze aneb Za Františkem Xaverem Šaldou* [online]

s lidskou tváří.⁸ O tři roky později došlo ke svolání speciálního sjezdu československých spisovatelů, kde se tehdejší hlavní ideolog v kulturní oblasti Ladislav Štoll ve svém projevu pokusil pozitivní vývoj zastavit. Ačkoliv se mu pokrok nepodařilo zcela zastavit, došlo k jeho výraznému zpomalení.⁹

„Posuny uvnitř KSČ zřetelně vyjevil až její XII. sjezd (4.–8. prosince 1962), jenž zformuloval program dílčího uvolnění veřejného života. Průlomem se v tomto směru stalo připuštění části „omylů“, jichž se komunistická moc v éře stalinismu dopustila, a následné soudní rehabilitace komunistických funkcionářů odsouzených v inscenovaných procesech. Proměna tváře vládnoucí strany, veřejně patrná od roku 1963, byla impulzem k obratu v chování obyvatelstva. Zvolna pomijelo komunikační vakuum, vzrůstal vliv stále otevřenější publicistiky a diskuse o aktuálních problémech se staly průvodním jevem obrody zájmu o věci veřejné.“¹⁰

V tomto období vznikla velká řada novin a časopisů. Kromě médií korespondujících se státní ideologií vznikala i opoziční média s demokratizujícími tendencemi, mezi něž se řadí také měsíčník Květen, kolem nějž díky tomu vznikla značná kontroverze. Původně se jednalo o periodikum určené pro začínající autory, ale časopis měl výraznou tendenci komentovat současné kulturní a společenské problémy. Autoři do něj přispívající odmítli stranickou orientaci umění a snažili se pracovat s reálnou podobou každodenního života.¹¹ Následkem toho byl časopis v roce 1959 zakázán. Mezi kritiky, kteří působili v časopisu Květen, patří např. Jaroslav Boček, Miroslav Červenka nebo Josef Vohryzek. Názorově do tohoto proudu spadl také Jiří Brabec.¹²

Cílem literární kritiky je literární dílo interpretovat a hodnotit jeho význam a přínos. Byť recenze coby žánr neodpovídá definici kritiky, proniká do ní názor autora; proto je literární kritika ve vztahu k recenzi relevantním pojmem. Literární kritika na rozdíl od recenze však vyžaduje estetické cítění, vědeckou erudici a použití objektivní metodologie.¹³ V současné době se literární kritika díky existenci internetu a sociálních sítí rozšířila i mimo odborné pole. Dnes je tedy čím dál častější vznik neoborných recenzí, které čtenáři publikují na své blogy. Platformou, která slouží k jejich šíření mezi veřejnost, je primárně sociální síť Instagram, kde vznikají tzv. bookstagramy, sociální profily vytvořené za účelem shromažďování čtenářů na

⁸ BLÁHOVÁ, Kateřina. *Svaz československých spisovatelů* [online]

⁹ SVOBODA, Martin. *II. sjezd SČSS v kontextu kulturní politiky let 1948–1956*, s. 68

¹⁰ JANOUŠEK, Pavel. *Dějiny české literatury 1945–1989, III. Díl*, s. 14

¹¹ MEČÍŘ, Vojtěch. *Časopis Květen*, s. 28

¹² Tamtéž, s. 25

¹³ LOLLOK, Marek. *Kritika v pohybu. Literární kritika a metakritika 90. let 20. století*, s. 13-14

jednom místě.¹⁴ S tímto jevem úzce souvisí právě fenomén fanouškovství, který do této problematiky také značným dílem zasahuje – majitelé bookstagramů se totiž často soustředí na konkrétní literární žánry, čímž své fanoušky inspirují k vlastnímu rozšiřování obzorů a objevování nových publikací.¹⁵ Bookstagramy jsou populární především mezi adolescenty, čímž tento fenomén přispívá ke zvyšování literární gramotnosti mladých lidí. Hlavní motivací pro vznik bookstagramů však je touha sdílet své zájmy s ostatním.¹⁶ Čtenářská komunita se v anglosaském světě seskupuje také prostřednictvím platformy YouTube, kde funguje tzv. BookTube – kanál, kde vlogeri publikují videa s knižní tematikou.¹⁷

¹⁴ HAMMOUDI, Rima. *The Bookstagram Effect: Adolescents' Voluntary Literacy Engagement on Instagram* [online], s. 1

¹⁵ Tamtéž, s. 34

¹⁶ Tamtéž, s. 29

¹⁷ REDDAN, Bronwyn. *Social reading cultures on BookTube, Bookstagram, and BookTok* [online], s. 3

1.2 Vymezení žánru recenze, rozdíl mezi recenzí a kritikou

„Kritiku, která má původ v odborné oblasti, chápeme jako sdělení, jehož cílem je analyzovat a hodnotit umělecké dílo. Kritika by měla také obsahovat nástin, jak předmět kritiky zlepšit, jedním z cílů může být i pomoc při pochopení díla. Cílům odpovídá užití úvahového, popisného, případně výkladového slohového postupu. Na rozdíl od recenze (viz zde dále) nepředstavuje kritika autora a obsah díla, ovšem identicky s recenzí jsou mimo vlastní text řazeny základní faktografické údaje.“¹⁸

Jak napovídá citace, hlavní rozdíl mezi publicistickými žánry recenzí a kritikou tkví v míře a způsobu hodnocení. Kritika si klade za cíl hledat chyby, zatímco recenze hodnotí dílo komplexněji. Konkrétně žurnalistická kritika je limitována prostorem, analýza tedy nemůže být příliš rozsáhlá. Za pomoci recenze se autor dílo snaží přiblížit čtenářům, často se zaměřuje i na jeho konkrétní segmenty. Recenze se také často vyjadřuje k osobě autora recenzovaného díla.¹⁹ Má za úkol dílo představit veřejnosti a do jisté míry ovlivňovat její názor – recenze totiž často funguje jako jeden z nástrojů marketingu a může výrazně ovlivnit prodejnost recenzovaného produktu. Právě prodejnost, potažmo hranost, je i počítačových her jedním ze základních měřítek úspěšnosti titulu.

„Mimo základní text recenze či jako součást úvodu bývají uváděny elementární faktografické informace, např. u knih jde o název, jméno autora (případně editora, původce předmluvy), vydavatele, místo a dobu vydání, počet stran, náklad, cenu.“

Jednotlivé kompoziční složky recenzí, stejně tak užití a poměr úvahového a výkladového slohového postupu, obsahovou, jazykovou nasycenost, anebo naopak jednoduchost, srozumitelnost a aktualizovanost ovlivňuje umělecká oblast, do které dílo náleží, umístění recenze v konkrétní části periodika, ohled na recipienta, také v neposlední řadě případná přítomnost získávací funkce (vedle informativní a persvazivní).“²⁰

V praxi se konkrétní příklad kritiky i recenze hledá složitě, protože tyto dva žánry se do značné míry prolínají. *„V denících je mnohdy velmi obtížné rozpoznat, čím chtěl text primárně být, neboť funkce zpravodajská, kritická, popularizační i historická jsou už z principu publicistického stylu a jeho potřeb spojeny v jeden celek.“²¹*

¹⁸ JÍLEK, Viktor. *Lexikologie a stylistika nejen pro žurnalisty: studijní text pro distanční studium*, s. 128

¹⁹ Tamtéž, s. 134

²⁰ Tamtéž, s. 134-135

²¹ BURIÁN, Roman. *Literární kritika v českých denících v letech 1990-1991.*, s. 4

V roce 1999 byl v týdeníku Reflex publikován článek Radovana Holuba s názvem Kultura kriplů, který významně zkritizoval úroveň herních recenzí v časopisech Level, SCORE a GameStar. Herní periodika podle Holuba kompletně ignorují pravou podstatu žánru recenze a transformují žánr ve výčet technických specifikací hodnocených herních titulů.²² Cituji: „V herních časopisech chybí alfa a omega každé recenze: hodnota, k níž se přirovnává. K čemu je dílo samo? Je smyslem destrukce? Ničení? Epochální válka všech se všemi? Drcení kostí a vypalování domů? A jestli je to tak, k čemu je tenhle virtuální příšerný svět? K podpoře masovosti a velkého byznysu?“²³ Radovan Holub ve svém článku kritizuje primárně neprofesionalitu a nevalnou úroveň textů, což způsoboval zejména nízký věk autorů. David Hanousek v témže roce Holubův článek reflektoval se slovy, že dnes už nemáme dělnickou kulturu, jako tomu bylo za socialismu, nýbrž kulturu teenagerskou, která zahrnuje právě hry, ale i film, televizi a reklamy, a je všude kolem nás. Zároveň dodává, že se nám tento druh kultury snaží implementovat jednoduchý a zploštělý způsob myšlení a „vysílání majora Zemana“ za socialismu je proti tomu neškodnou záležitostí.²⁴

Od dob, kdy tyto dva články vyšly, však už uplynulo přes dvacet let a svět herních recenzí se výrazně posunul směrem dopředu. Byť dnes máme hned několik herních časopisů, které se recenzemi zabývají na profesionální úrovni, některé recenze stále často nesplňují požadovanou estetickou kvalitu a jejich forma i obsah je přizpůsobena cílovému publiku – hráčům-laikům, kteří se o objektu svého zájmu chtějí dozvědět srozumitelnou, stravitelnou formou. Většinou se jedná o recenze, které píše sami neprofesionální novináři, což se na jejich kvalitě podepisuje. Podrobněji se formální i obsahové stránce herních recenzí budeme věnovat v následující kapitole, která se věnuje zásadám pro tvorbu herních recenzí.

²² HOLUB, Radovan. *Kultura kriplů* [online]

²³ Tamtéž

²⁴ HANOUSEK, David. *Reflex a „kultura kriplů“* [online]

1.3 Zásady pro psaní herní recenze

Zásady pro psaní herní recenze vychází z obecně platných zásad pro psaní recenzí, nejprve se tedy zaměřím na úplný základ. **Autor recenze by se měl zaměřit na:**

- **znalost recenzovaného obsahu** – recenzent by se měl nejen pokusit pochopit záměr autora a význam jednotlivých částí díla, ale i různorodé sociokulturní aspekty, např. národnost autora, období, v němž dílo vzniklo, autorova další díla atd.²⁵
- **znalost žánru recenzovaného díla** – recenzent by se měl orientovat v tom, jak se daný žánr projevuje a jaké jsou jeho charakteristiky; bez těchto znalostí recenzent nemá žádný odrazový můstek k tomu, aby dílo mohl rozebírat²⁶
- **základní popis díla** – recenzent by čtenáři měl poskytnout dostatek informací, aby si dle nich mohl vytvořit základní představu o recenzovaném díle a uvést jeho náležitosti do kontextu²⁷
- **znalosti o autorovi díla** – jak zmiňuji výše, recenze by měla zahrnovat také biografické údaje o autorovi; ty společně s obecnými informacemi o recenzovaném díle pomohou dotvořit kontext nutný k pochopení recenze²⁸
- **zhodnocení díla** – recenze musí zrcadlit recenzentův názor na recenzované dílo, a to včetně zhodnocení toho, zdali se autorovi podařilo dosáhnout stanovených cílů; všechny názory by recenzent měl podložit argumenty, které jeho tezi podporují²⁹

Recenze by měla být rozčleněná do **tří částí:**

- **úvod** – popisuje hlavní ideu díla a definuje jeho postavení v rámci žánru; poskytuje také informace o autorovi a jeho působení
- **stat'** – popisuje klíčová témata recenze, rozvíjí je; povinností recenzenta je, aby se vyvaroval přílišné rozvleklosti – měl by se zabývat pouze těmi nejdůležitějšími body a podložit je argumentací
- **závěr** – v závěru recenze graduje, recenzent shrnuje silné a slabé stránky díla a vyjadřuje své finální hodnocení³⁰

²⁵ DALHOUSIE UNIVERSITY. *Book Reviews: How to write a book review* [online]

²⁶ Tamtéž

²⁷ Tamtéž

²⁸ Tamtéž

²⁹ Tamtéž

³⁰ BAIG, Mukhtiar a JAWAID Shaukat Ali. *Scientific Writing: A Guide to the Art of Medical Writing and Scientific Publishing: How to write a Book Review* [online]

Pokud opomineme základní rysy recenze, které mají všechny typy recenzí společný, formální výstavba herních recenzí se např. od filmových či knižních recenzí výrazně liší, a to obsahem, rozsahem i volbou jazykových prostředků. Při výběru recenzí dochází k aplikaci subjektivních postupů, kdy různá herní periodika vnímají stejnou hru odlišným způsobem – jedno periodikum může hru považovat za kvalitní a věnuje jí více prostoru, jiné může zastávat opačný názor a recenze tak nebude mít příliš velký rozsah.³¹ Tento jev se však objevuje u všech typů recenzí – ať již se jedná o recenzi filmovou nebo knižní; herní recenzi od těchto typů odlišuje tedy primárně volba specifických jazykových prostředků, které jsou laické veřejnosti (v tomto případě nehráčům) neznámé. Jedná se o odvětví natolik svébytné, že si jejich význam většinou nelze domyslet ani díky dosazení vhodného kontextu. Podobné odchylky nalezneme i v kompoziční výstavbě textu – herní recenze, stejně tak, jako recenze filmové, mají často velmi civilní, nenáročný podtext, což se projevuje i v tomto ohledu. Herní recenze tedy často klasické členění (úvod, stať a závěr) zcela nerespektuje. Z textu by však mělo být za všech okolností zřejmé, že se jeho autor nad jeho výstavbou zamyslel a je členěn logicky.

Profesionální herní recenze stojí na pomezí technické a estetické recenze,³² což ji ve srovnání s profesionální literární recenzí staví do odlišné situace. Na jednu stranu je výrazně specifičtější co se týče výběru jazykových prostředků (herní slang); zároveň je však mnohem méně edukativní, nepoužívá příliš mnoho termínů a lze ji obecně považovat za civilnější a přístupnější.

Podle Jana Vrobela z redakce časopisu SCORE můžeme recenze dělit na tři typy dle rozsahu, jimiž jsou **recenze jednostranné, dvojstranné a vícestranné**.³³ Časopis Level k recenzím přistupuje v závislosti na atraktivitě titulu, tzv. dlouho očekávaným hrám, na něž jsou kladena velká očekávání a dostává se jim vysoké pozornosti, je zpravidla věnováno výrazně více prostoru – jedna strana A4. Ostatní hry, zejména pak nízkonákladové tituly tvořené nezávislými vývojáři, mívají prostoru méně, zpravidla okolo 300 slov. Rozdíl v počtu recenzí v závislosti na jejich rozsahu nebo relevantnosti je v Levelu téměř nezatelný; v každém čísle je velké množství recenzí, jimž je věnována vlastní rubrika. Průměrný počet recenzovaných titulů v jednom čísle je tedy přibližně 16 a jejich rozsah se pohybuje v rozmezí 3700 až 7400 znaků. (Level 319)

³¹ KLUSON, Martin. *Herní recenze v českých tištěných médiích*, s. 20

³² KAFKA, Pavel. *Srovnání profesionálních recenzí a uživatelských komentářů na Metacritic v případě The Last of Us Part II*, s. 34

³³ Tamtéž, s. 20

Level se při psaní recenzí drží vlastních zásad. Klade důraz úspornost a srozumitelnost, což souhlasí s Jílkovou definicí recenze, která je uvedena v předcházející kapitole. Levelovské recenze obsahují pouze samotný text recenze, hodnocení a konečný verdikt, který v zásadě nepřesahuje 160 znaků včetně mezer. Level má obecně tendence šetřit jak místo, tak operační kapacitu čtenáře – šetří zbytečnými výčty a tabulkami a infoboxy používá pouze tam, kde je to nezbytně nutné.

1.3.1 Hodnotící systém

Hodnotící systém je v případě herních recenzí poměrně specifický. Jak SCORE, tak Level, dříve k hodnocení recenzí používaly procentuální stupnici (0 % - nejhorší – 100 % nejlepší).³⁴ Dnes však Level využívá slovní hodnocení, přičemž využívá výrazně expresivní jazykové prostředky. O těch se zmíním v následující kapitole. Naproti tomu SCORE však procentuální hodnocení stále používá.

„Level k hodnocení přidal navíc systém tři hvězd, tzv. speciální doporučení redakce. Zlatá znamená jeden z nejdůležitějších herních počinů v daném roce. Stříbrná hvězda znamená hru, na kterou je třeba upozornit a která by nikomu neměla uniknout a Rudá hvězda je znamením her, které jsou podle Levelu: „nejhorší z nejhorších, produkty tak blbé, že při jejich hraní můžete dojít k psychické újmě.“ (Level 197: 6)“³⁵ Bakalářská práce, kterou zde cituji, byla publikována v roce 2013. Hodnotící systém časopisu Level je tedy již značně neaktuální a srovnání s dnešní podobou hodnotícího systému je tedy na místě. Dnes totiž Level používá pouze slovní hodnocení a od „hvězdičkovacího“ systému úplně upustil. Většina hodnotících prvků se přesunula do textu recenze, Level nevyužívá ani tabulky se zdůrazněnými informacemi o hře (např. technická specifikace, požadavky na hardware). Jediným pozůstatkem tohoto systému je zmínka o platformě, pro níž byla recenzovaná hra vydána, a její herní žánr. Konečné hodnocení se přesunulo do spodní části stránky, kde je na samém konci článku uvedeno pouze jednoslovné vyjádření recenzenta graficky doplněné o drobnou lištu, která svou „naplněností“ vyjadřuje, zdali hra splnila očekávání či nikoliv – čím je ukazatel plnější, tím je recenzovaná hra lepší. (Level 319)

Slovní hodnocení, které využívá redakce časopisu Level, definují expresivně laděné výrazy. Level herní tituly hodnotí na škále „odpad“, který číselně odpovídá cca stupni 1-4, až „nářez“,

³⁴ Tamtéž, s. 21

³⁵ KLUSOŇ, Martin. *Herní recenze v českých tištěných médiích*, s. 21

který odpovídá stupni 8-10 (Skoták, 2023). Mezi těmito dvěma extrémy se nachází ještě hodnocení „nic moc“, „dobrá“ a „výborná“, přičemž každý stupeň má svá specifika. Např. nejnižší stupeň „odpad“ Level definuje jako „*nudnou hru, navíc s množstvím nedodělků a chyb, které prakticky znemožňují, abyste se u ní bavili. Hraní těchto her bývá často frustrujícím zážitkem a my vám v žádném případě nedoporučujeme, abyste za ně utráceli své peníze.*“ Nejvyšší stupeň „nářez“ naopak definuje takto: „*Vynikající hra, kterou můžeme doporučit skutečně bez výhrad. Je perfektně zpracovaná, skvěle se hraje a zažijete v ní věci, na které jen tak nezapomenete. S klidem ji lze zařadit mezi to nejlepší, co si za své peníze můžete v dané době koupit.*“ (Skoták, 2023) Jedná se však pouze o pomůcku pro recenzenty, kteří díky těmto poučkám rozdávají recenzovaným titulům právě výše zmíněná jednoslovná hodnocení.

1.3.2 Užití jazykových prostředků

Mezi hráči počítačových her je zřejmý silný vliv anglického jazyka a jinak tomu není ani u recenzí, které herní slang taktéž využívají. Vzhledem ke svým specifikům je mnohdy pro laika, který s hraním her nemá žádné zkušenosti, de facto zcela nesrozumitelný.

„Anglická označení se ponechávají u samotných názvů her (Mystery house), při jejich třídění (adventure, real-time), označování úkonů (upgrade), pravidel (level), postav (runner) atd. Velmi frekventované je kombinování anglické podoby výrazů s českými afixy (mikrosoftácký). Některé hry si žádají ukládání (savování), bojové jednotky či starší verze her lze povýšit v jejich kvalifikaci (upgradovat), po mapě se lze pohybovat se z místa na místo (scrollovat), hráči mohou využívat klávesových zkratk (shortcuty/šortkaty), je možné hrát online hry po internetu (neřácké).“³⁶

Slova, která označují herní prvky jako takové, by vydala na samostatnou akademickou práci, ale jelikož je považuji za obzvlášť důležité a žánrově specifické, rozhodla jsem se jim věnovat část této kapitoly. Jako herní prvky označujeme všechny události, postavy, možnosti a obecně vnitřní fungování hry.³⁷ Do této kategorie lze zařadit i další herní pojmy, které přímo nesouvisí s konkrétním herním titulem, ale jsou užívány hráčskou komunitou obecně, např. *stream*, slovo, které se používá pro činnost profesionálních (ale i amatérských) hráčů, kteří při hraní komunikují se svými diváky a nechávají je, aby je při hraní hry sledovali. V dnešní době streamování představuje nikoliv pouhý koníček, ale regulérní výdělečnou činnost. Znáмым

³⁶ HUBÁČKOVÁ, Libuše. *Užívání jazyka v diskurzu počítačových her*, s.14

³⁷ DAREBNÝ, Jan. *Jazykové prostředky žánru herní recenze*, s. 44

příkladem je český streamer Agraelus, který se hraní her věnuje na profesionální úrovni.³⁸ Během streamování české hry Kingdom Come: Deliverance, která je hlavním zdrojem výzkumného materiálu pro tuto bakalářskou práci, používá slovník typický pro hráče počítačových her: *NPC*, *enemák*, *loot* (popř. sloveso *lootovat*), *damage* nebo *item*. Všechny zmíněné výrazy představují typický herní slang, který se do běžného jazyka většinou nedostává. Výjimkou je mladá generace dnešních adolescentů, která tyto výrazy zřídka používá na sociálních sítích, zejména pak v humorném kontextu. Právě Agraelova videa však můžeme považovat za ideální zdroj informací pro následující kapitolu této bakalářské práce; v případě Agraela se totiž problematika fanouškovské a profesionální recenze částečně překrývá.

Používáním herního slangu však herní recenze nekončí. Podle příručky časopisu Level, jejíž autorem je tamější hlavní recenzent Pavel Skoták, je třeba klást důraz na krátké, úderné věty, a všeobecně odlehčenou formu jazyka. (Skoták, 2022) Čtenáři herních recenzí většinou nejsou odborníci a jejich čtení lze považovat za určitý způsob relaxu, je tedy na místě jazyk přizpůsobit účelu, který herní recenze plní. Cílovou skupinou herních vývojářů je zejména mladá generace (byť starší herní tituly, zejména ty, které vycházely v 90. letech, mají mezi hráči i výrazně starší příznivce), která jazykovou vytríbenost v drtivé většině případů spíše neocení. Důležitým prvkem herních recenzí je také humor. Alena Jaklová ve své studii *Humor v české žurnalistice* uvádí, že typickým prostředkem, který do žurnalistiky přivádí humor, je ironie.³⁹ Tento prvek je dobře znatelný i u herních recenzí, zejména pak u titulů, které recenzent nehodnotí příliš kladně – za pomoci ironických poznámek vyzdvihuje nedostatky titulu.

³⁸ BIDRMANOVÁ, Markéta. *Hraním her vydělávají miliony. Do exkluzivního klubu patří nově i jeden Čech* [online]

³⁹ JAKLOVÁ, Alena. *Humor v české žurnalistice: Humor in der tschechischen Journalistik*, s. 173

1.4 Rozdíly mezi profesionální a fanouškovskou recenzí

Jak již bylo zmíněno, profesionální herní recenze představuje specifický žánr, který stojí na pomezí mezi technickou a estetickou recenzí. Neexistuje žádné přesné vymezení žánru, ale lze jmenovat okruhy, které by každá profesionální recenze rozhodně měla zahrnovat. Jsou jimi: **umělecká rozhodnutí**, která zahrnují postavy a příběh, následně **gameplay** (česky *hratelnost*), v němž je obsaženo ovládání hry, souborový systém, systém nepřátel, explorační a sběr materiálů. Posledním okruhem jsou **technické prvky hry**, které by měly zahrnovat požadavky na hardware, údaje o grafice, nastavení přístupnosti nebo herní obtížnosti.⁴⁰ Poslední zmíněný okruh však herní časopisy často nedodržují – jedná se o údaje, které jsou bližší časopisům, které se zaměřují přímo na technickou stránku počítačů a herních konzolí. U čistě herních časopisů však někdy můžeme najít tabulku s technickými údaji – Level i SCORE však s tímto prvkem šetří.

Naproti tomu fanouškovská recenze či uživatelský komentář tyto prvky mnohdy nectí a hodnotí čistě na základě subjektivního pocitu ze hry; nedívá se na svůj předmět zájmu komplexně, hodnotí jej souhrnně a neupozorňuje na konkrétní nedostatky, případně nevyzdvihuje konkrétní přednosti titulu. V případě bakalářské práce, z níž cituji na následujících řádcích, se jedná konkrétně o hru *The Last Of Us Part II.*, avšak tyto prvky mohou mít všechny hodnocené hry společné a nejedná se o specifika vybraného titulu. Proto jsem se tuto citaci rozhodla zařadit i do své bakalářské práce: „*Některé komentáře také plnily funkci rádce při koupi. Hráči ve svých komentářích hru buď doporučují, nebo naopak. Velmi často také přímo varují před nebo nabádají ke koupi. Velká část komentářů je také silně emocionální a v místech i vulgární.*“⁴¹ Lze argumentovat, že i profesionální recenze plní reklamní funkci. Profesionální recenze tak však nečiní explicitně, nýbrž pouze zvyšuje publicitu hry, což ji významně odlišuje od fanouškovské recenze.

Hlavní rozdíl mezi těmito typy recenzí tedy spočívá v míře objektivity v případě některých fanouškovských recenzí, které svým textovým členěním, jazykem a způsobem nahlížení na recenzovaný titul připomínají spíše uživatelský komentář. Takový text sice obsahuje hodnotící prvky, ale za recenzi jej považovat nemůžeme. Mívá tendence na recenzovaný produkt nahlížet jednostranně, většinou se zaměřuje na čistě negativní či pozitivní aspekty a má tedy spíše

⁴⁰ KAFKA, Pavel. *Srovnání profesionálních recenzí a uživatelských komentářů na Metacritic v případě The Last of Us Part II.*, s. 34

⁴¹ Tamtéž, s. 40

charakteristiku kritiky, než recenze. Tento typ recenze má k neobjektivitě a neprofesionalitě sklony díky absenci žurnalistického vzdělání a neznalosti zásad, které je třeba při tvorbě recenze dodržovat. V případě profesionálních a řemeslně dobře zpracovaných fanouškovských (nefalšovaných) recenzí rozdíly tkví spíše v jazykové, stylistické a kompoziční stránce textu. V dnešní době se však tyto rozdíly stírají a i fanouškovská recenze tedy může působit velmi profesionálním dojmem – tento aspekt je hlavním faktorem, jímž se zabývá analytická část práce.

1.5 Vztah mezi herním průmyslem a médií

Herní průmysl od dob svého vzniku urazil již velkou cestu, přičemž se během let stal velmi důležitou součástí našich životů a jeho každodenní přítomnost je čím dál výraznější a častější. Tomuto trendu se pochopitelně přizpůsobila zahraniční, ale i česká média, která se tématům herní průmysl, hry a hráči začala častěji a vážněji věnovat. Pokud pomineme specializovaná periodika, jako je např. již zmíněný Level nebo SCORE, která jsou určena přímo pro hráčskou subkulturu, můžeme na zmínky o herním průmyslu často narazit i v mainstreamových médiích. Informace o herním průmyslu jsou svou povahou velmi úzce spjaté s filmovým průmyslem, který se na rozdíl od článků o hrách řadí do kulturních, případně společenských rubrik. Tyto rubriky se však od her většinou distancují, protože mainstreamová média hry stále ve většině případů považují spíše za technologický výstřelek, nikoliv kulturní fenomén.⁴² Výjimku představuje deník Právo, který o hrách publikoval v rubrice s názvem „Pařan“. Vycházela mezi lety 2000 a 2002 a jednou týdně pokrývala novinky z herního světa. Čtenáři si v ní mohli přečíst také několik recenzí. Její zánik nezpůsobil negativní přístup ze strany deníku jako takového, nýbrž změna zájmů redaktorů rubriky.⁴³

Prvopočátek herní žurnalistiky v České republice můžeme stanovit do druhé poloviny 80. let minulého století. V té době u nás však ještě nevznikaly specializované herní časopisy, jako tomu bylo např. ve Velké Británii; jednalo se o jednotlivé články v oběžnících a časopisech počítačových kroužků tehdejšího Svazarmu. Nejrozšířenějším periodikem tohoto rázu, které tehdy vycházelo, byla Mikrobáze – tento časopis však obestírala (z dnešního pohledu) kontroverze v podobě distribuce nelegálně získaných kopií západních her. Vznik herních periodik se však výrazněji rozmohl až v 90. letech se vznikem Levelu a SCORE.⁴⁴

V roce 1998 v České televizi vznikl pořad s názvem Game Page, který fungoval až do roku 2012, kdy zanikl. Podle vyjádření ČT, které následovalo těsně poté, co došlo k ukončení vysílání pořadu, je specializovaný pořad zaměřující se na herní průmysl zbytečnost, která v Evropě nemá smysl. Česká televize situaci tehdy argumentovala i výrokem, že 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.*“⁴⁵

⁴² JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*, s. 120

⁴³ Tamtéž

⁴⁴ ŠANDA, Štěpán. *Jak tradiční gameři přijímají novou herní publicistiku*, s. 30

⁴⁵ POLÁČEK, Petr. *Česká televize ruší herní pořad Game Page – update* [online]

Některé televizní stanice však o hry projevují dlouhodobý zájem. Příkladem je např. televize Prima, která už od roku 2009 (tehdy pořad vysílala televizní stanice Public) vysílá pořad s názvem RE-PLAY.⁴⁶ Od roku 2011 až do současnosti jej vysílá stanice Prima Cool. Pořad má formu TV magazínu, přičemž se zabývá novinkami na herní scéně, zprostředkovává recenze, rozhovory nebo trailery na očekávané nové hry.

Česká veřejnoprávní média se však – na rozdíl od her jako takových – velmi často zmiňují o jejich vývojáři. Mnoho českých herních studií zaznamenalo velké úspěchy v zahraničí; příkladem může být studio Bohemia Interactive se sérií ARMA nebo 2K Games, které vydalo legendární hru Mafia II, o níž informovala snad všechna česká veřejnoprávní média. V nedávné minulosti se podobnému úspěchu těšila i právě hra Kingdom Come: Deliverance od Warhorse Studios, která se též těší mezinárodnímu úspěchu. Daniel Vávra, který se podílel i na již zmíněné Mafii, se coby kreativní ředitel Warhorse Studios podepsal i pod Kingdom Come: Deliverance.

Herní průmysl si s sebou v českém prostředí bohužel nese řadu stigmat, která zamezují tomu, aby se mu dostávalo prostoru, jaký si nepochybně zaslouží. Česká televize v roce 2010 odvysílala pořad s názvem Ta naše povaha česká, kde jedna z respondentek hraní her přirovnává k braní drog a hazardu.⁴⁷ Tento trend je ve společnosti dlouhodobě zakořeněný, obzvlášť starší generace, která nevyrostla spolu s novými médii, zastává právě tento názor. Nejčastějším stereotypem spjatým s hrami je názor, že hraní počítačových her u dětí způsobuje násilnické sklony – tento argument však byl v minulosti již vyvrácen psychology.⁴⁸ Spolu s nedostatečným prostorem, kterého se hernímu průmyslu v českých tištěných médiích dostává, je tedy velmi obtížné šířit informovanost mezi potenciálními investory, pedagogy, dětmi a primárně jejich rodiči, kteří hraní her vidí zejména v negativním světle.⁴⁹

⁴⁶ JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*, s. 121

⁴⁷ HEJKALOVÁ, Dominika. *Analýza mediálního obrazu videoherního průmyslu v České republice v letech 2016–2020*, s. 27

⁴⁸ ZENDLE, David, Daniel KUDENKO a Paul CAIRNS. *Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games* [online]

⁴⁹ Tamtéž

1.6 Česká videoherní média

S rozmachem, který v 90. letech zažila nejen výpočetní technika a herní průmysl jako takový, zákonitě přišla i potřeba lidi informovat o novinkách z herního světa, který se začal dostávat do popředí; v tuzemsku se poprvé objevila legitimní distribuce videoher. Ve druhé polovině 90. let už vznikalo přes dva tisíce herních titulů ročně, které se díky zvýšenému rozpočtu začínaly přibližovat filmovému průmyslu. Ve filmu na oplátku přestala být problematická grafická technologie, která pocházela z herního prostředí.⁵⁰ Na českém trhu se kromě SCORE, Levelu a GameStar objevily také tituly Doupě, Play, multiplatformní časopis pro teenagery s názvem Screenfun, časopis Xgen věnující se konzolím nebo oficiální český PlayStation magazin.⁵¹

Historicky prvním českým skutečně herním periodikem však byl časopis Excalibur, který začal vycházet v lednu 1991. Původně vyšel jako příloha měsíčníku Popular Computer Magazin (PCM), ale těšil se takové popularitě, že posléze začal vycházet i samostatně.⁵² Pro Excalibur byla charakteristická chaotičnost a nepravidelnost; měsíčník vycházel v nepravidelných časových intervalech, mnohdy nebyla sjednocená ani grafická stránka a docházelo i k častým změnám v redakci.⁵³ Zlom nastal v roce 1993, kdy část redakce kvůli neshodám s vedením opustila Excalibur a pod záštitou vydavatelství Art Consulting založila dnešní SCORE.⁵⁴ V roce 2000 poté časopis Excalibur zanikl docela.

Byť se tato bakalářská práce na časopis Excalibur přímo nezaměřuje, rozhodla jsem se jej do teoretické části okrajově zařadit hned ze dvou důvodů – označuje prvopočátky herní žurnalistiky v České republice a zároveň je s ním úzce spjat vznik současného SCORE, jímž se budu zabývat přímo. Za oběma periodiky stojí Martin Ludvík, přičemž si oba časopisy měly zpočátku konkurovat.⁵⁵ Zmínka o Excaliburu je tedy na místě. Kromě těchto médií, která jsou hráčům takřka notoricky známá, spolu s příchodem internetového věku vznikla i řada webů bez delší tradice, které se hrami také zabývají. Redakci většinou tvoří nadšenci a fanoušci, kteří psaní o hrách berou jako koníček a nebývají to profesionální novináři. Takovými weby jsou například Games.cz nebo Gaming Professors, jejichž recenze využívám v rámci analýzy v analytické části této práce. Mezi profesionální internetová média věnující se hrám naopak patří Indian, Vortex nebo BonusWeb.

⁵⁰ ŠVÁRA, Ondřej. *Báječná léta 3: Hráčova bible aneb Historie českých herních časopisů* [online]

⁵¹ Tamtéž

⁵² PEPŘ, Tadeáš. *Recepte a hodnocení českých počítačových her v herním časopise Level*, s. 10

⁵³ Tamtéž, s. 11

⁵⁴ Tamtéž

⁵⁵ Tamtéž, s. 13

U internetových médií nejde o žádnou zvláštnost, avšak i SCORE a Level, tedy média, které obě vychází v tištěné formě, se uchylují k práci, které je realizovaná převážně přes internet. Svůj vliv na tento fenomén může mít i pandemie koronaviru, která probíhala od roku 2020. Tou dobou však jak SCORE, tak Level, již fungovaly jako internetové redakce, kdy veškerý kontakt s přispěvateli probíhá prostřednictvím e-mailu, popř. sociálních sítí jako je např. Discord nebo Google Workspace. Jedná se o jednoduchý způsob, jak s redaktory sdílet informace, a v dnešní době je to mnohem přístupnější a pohodlnější, než klasické redakční porady, které probíhají fyzicky.

Co se týče vzhledu samotných časopisů, mezi těmi z dávnějších dob a těmi, které vychází dnes, není žádný markantní rozdíl. V závislosti na šéfredaktorovi nebo aktuálních trendech se může měnit skladba rubrik, popř. zaměření a preference redaktorů a z toho plynoucí změny obsahu média, avšak po čistě designové stránce nedochází k zásadním změnám. Samozřejmostí je však určitá modernizace, která se přizpůsobuje aktuálním trendům v grafice, aby média nepůsobila příliš zastarale. Srovnáme-li např. historicky první číslo Levelu s tím současným, vývoj po grafické stránce je patrný na první pohled.

Bavíme-li se o obsahu, současný Level disponuje velkým množstvím rubrik, přičemž ty nejprominentnější představují rubriky **Téma** a **Recenze**, které tradičně obsahují největší množství textů. Specifikem Levelu je rubrika s názvem **Reaktor**, která obsahuje delší či kratší komentáře stálých přispěvatelů. Další specifickou rubrikou je sekce s příhodným názvem **Radar**, která plně koresponduje se svým názvem – věnuje se totiž připravovaným herním novinkám. Zajímavá je také rubrika **Deskovky**, která – jak již napovídá název – pokrývá deskové hry, nebo **Dílna**, která obsahuje články o českých i zahraničních vývojářích. Za zmínku stojí také rubrika věnující se starším herním titulům – **Retro** a rubrika věnovaná technické stránce hráčství – **Tech**. Samozřejmě nechybí ani redakční rubrika, která obsahuje např. editorial nebo anketu, v níž odpovídají členové redakce, popř. se dělí o postřehy ze světa kultury, které prostřednictvím této rubriky sdílí se čtenáři časopisu.

Naproti tomu SCORE je sice rozsahově o něco střídmější (číslo 331, které posloužilo jako zdroj pro tento odstavec, má kolem 124 stran, zatímco Level 320 má 133 stran), avšak v počtu rubrik a bohatosti obsahu si nezadá s Levelem. V rubrice **Recenze** najdeme celkem 26 textů, což je ještě víc, než u Levelu. V rubrice **Preview** se dočteme o připravovaných herních titulech. V rubrice **Téma** najdeme tři delší články, stejný obsah má i rubrika **Zoom**, přičemž články v ní připomínají recenze – avšak s tím rozdílem, že tato rubrika hodnotí hry, které mají teprve vyjít.

Redaktoři své hodnocení tedy provádí na základě beta verzí a veřejně dostupných ukázek a odhadují, jak si povede plná hra v momentě, kdy bude oficiálně vydaná. Rubrika **Reinstall** se věnuje zdánlivě zapomenutým retro titulům, zejména hrám z 90. let minulého století, a představuje je dnešním hráčům. Podobně jako v Levelu najdeme i ve SCORE rubriku, která se zaměřuje na technické aspekty hraní her – **Techbox**. Specialitu poté představuje rubrika s matoucím názvem Rubriky. Obsahuje celkem třináct menších rubrik, přičemž v každé z nich najdeme kratší články. Tuto rubriku tedy lze definovat jako místo pro texty, které se nevešly jinam. Mezi rubriky, které v ní najdeme, patří např. **Úvodník**, **Novinky**, **Jiné hraní**, **Soutěž**, **Retro**, **Update** nebo **Právě hrajeme**. Specifikem SCORE donedávna byla skutečnost, že s každým číslem hráč získal i kód s plnou hrou zdarma, avšak tyto dárky SCORE od ledna 2023 už pravidelně nerozdává.

1.7 Warhorse Studios

V kapitole věnované hernímu studiu, v němž vznikla hra *Kingdom Come: Deliverance*, která bude hlavním předmětem zájmu analytické části této bakalářské práce, se krátce zaměřím na historii, vedení a přijetí tohoto vývojářského studia českou veřejností. Tato problematika totiž úzce souvisí s veřejným přijetím hry jako takové, které z různých důvodů neproběhlo zcela hladce. Vývojáři, kteří v současné době ve Warhorse Studios pracují, se navíc velkou měrou podíleli na rozvoji herního průmyslu v České republice a pod jejich rukama i další herní tituly, které jsou dnes notoricky známé i ve světě. V závěru se dotknu i tématu samotného procesu tvorby hry *Kingdom Come: Deliverance*, který trval velmi dlouho, překonal různé překážky a do značné míry tak ovlivnil výslednou podobu, použité herní mechanismy a příběh a v neposlední řadě i přijetí hry veřejností. Jelikož se jednalo o dlouho očekávaný herní titul, tento předpoklad se odrazil i na ohlasu ze strany hráčů a recenzentů.

1.7.1 Historie a vedení

Samotné herní studio lze charakterizovat jedinou větou, která je uvedena na jeho webových stránkách: „*Warhorse Studios je herní studio založené v roce 2011 v Praze malou skupinou veteránů českého herního průmyslu.*“⁵⁶ V současné době v čele studia stojí trio Martin Frývaldský, Martin Klíma a Daniel Vávra, přičemž poslední dva jmenovaní studio v roce 2011 založili. Warhorse Studios vzniklo za účelem vytvořit velkou, tzv. áčkovou⁵⁷ hru, první takového rázu v českém prostředí. Daniel Vávra se v minulosti podílel na legendárním sérii *Mafia*, lze tedy říct, že má s produkcí takových titulů bohaté zkušenosti. Současný ředitel Warhorse Studios, Martin Frývaldský, jako jeden z mála členů týmu nepochází z herní branže. Do Warhorse Studios však přinesl zkušenosti s vedením velkých podniků, což je u rozvíjejícího se herního studia nezbytné. Výkonný producent Warhorse Studios, Martin Klíma, je jedním ze zakladatelů českého herního průmyslu – vytvořil deskovou hru na hrdiny s názvem *Dračí doupě*, která je dnes mezi hráči již notoricky známá.

⁵⁶ *Warhorse Studios: Děláme hry, které mají smysl* [online]. Dostupné z: <https://warhorsestudios.cz/about/>

⁵⁷ Jako AAA hry označujeme drahé tituly s vysokými výrobními náklady, na které jsou kladena vysoká očekávání ohledně kvality a finančního obratu.

1.7.2 Postavení Warhorse Studios v rámci herní komunity v ČR

Warhorse Studios představuje jedno z nejúspěšnějších českých herních studií vůbec (viz následující pod kapitola o procesu tvorby hry Kingdom Come: Deliverance). Řadí se na stejnou příčku, jako např. Bohemia Interactive, které je se svou dvacet let trvající tradicí jedním z nejstarších českých herních studií.⁵⁸ Z dílny studia Bohemia Interactive vzešly hry jako je např. série ARMA nebo hra DayZ – tedy tituly, které se těší velké oblibě po celém světě. Do „síně slávy“ českých herních studií patří např. také 2K Czech (tehdy ještě Illusion Softworks), které vytvořilo legendární hru Mafia: The City of Lost Heaven.⁵⁹

Co však Warhorse Studios odlišuje od zmíněných herních studií je crowdfundingová kampaň na platformě Kickstarter, kde studio finančně podpořilo obrovské množství lidí. Byť s sebou dnešní „digitální věk“ nese i velké množství negativ, jedním z pozitiv je právě možnost získat masovou podporu velmi jednoduchým způsobem, který má velmi velký dosah.

V současné době se Warhorse Studios těší velké oblibě mezi mladými lidmi po celém světě – důkazem této teze je i vysoká míra podpory na sociálních sítích, která je u jiných českých herních vývojářů nevídaná. Na sociální síti Instagram má Warhorse Studios téměř dva tisíce sledujících, ještě většímu zájmu fanoušků se těší na platformě Steam, kde se nachází skutečně velmi aktivní hráčská komunita. Svůj podíl na tom jistě má i fakt, že hra Kingdom Come: Deliverance získala oficiální podporu pro herní modifikace,⁶⁰ pro které je na platformě Steam vyhrazen velký prostor.⁶¹ Tvůrcům modifikací tak vývojáři výrazně usnadnili práci, což jistě mělo podíl na vysoké popularitě, která nadále přetrvává i přes to, že od vydání hry uplynulo již pět let.

Mnohem vyšší prezenci má Warhorse Studios na Facebooku, kde má kolem čtyřiceti čtyř tisíc fanoušků a účet pravidelně zaplňuje příspěvky týkající se jak Kingdom Come: Deliverance, tak studia jako takového. Specifikem Facebooku je možnost zakládání skupin, které sdružují fanoušky různých témat. Kingdom Come: Deliverance má několik takových komunit, přičemž některé z nich jsou cizojazyčné a průměrně čítají několik tisíc členů. Tou nejvýraznější skupinou je česká komunita s názvem Kingdom Come: Deliverance CZ/SK – RADY, TIPY A POKEC, která čítá téměř šest tisíc členů a je velmi aktivní i několik let po vydání. Členové

⁵⁸ MATUŠINSKÝ, Vojtěch. *12 největších českých herních studií: poznejte slavné tuzemské tvůrce*, s.1 [online]

⁵⁹ Tamtéž, s. 4

⁶⁰ Jako modifikace označujeme přidání obsahu, jehož tvůrci nejsou vývojáři hry, ale samotní hráči. Často má humorný podtext, případně vylepšují aspekty hry, které jsou podle názorů hráčů nedokonalé.

⁶¹ VÍTEK, Jan. *Kingdom Come: Deliverance dostává oficiální nástroje pro modding* [online]

v takových skupinách sdílí postřehy ze hry, screenshotsy,⁶² odkazy na provedené modifikace, či pouze humorná videa a obrázky, jejichž účelem je členy skupiny pobavit. Je tedy zřejmé, že Kingdom Come: Deliverance (a potažmo i Warhorse Studios jako takové) má velmi početnou fanouškovskou základnu, která se svou aktivitou může rovnat ostatním fanklubům, které již dobře známe – např. fankluby známých filmů, seriálů, knih a podobně.

1.7.3 Proces tvorby Kingdom Come: Deliverance

Warhorse Studios vzniklo primárně za účelem vytvoření jediné dokonalé hry, která byla Vávrovým celoživotním snem. Ten měla zvěčnit právě chystaná novinka Kingdom Come: Deliverance, RPG,⁶³ které doposud nemělo obdoby. Dle slov Daniela Vávry se mělo jednat o kombinaci Zaklánače a série The Elder Scrolls, avšak s absencí magie, nadpřirozených bytostí.⁶⁴ S náznaky nadpřirozena se však nepřímo v Kingdom Come: Deliverance setkat můžeme, viz kapitola analytické části zabývající se herními mechanismy.

Před samotným založením Warhorse Studios Daniel Vávra sháněl investory, kteří by jeho projekt financovali. Setkával se však s neúspěchem, protože většina investorů nevěřila, že by o Vávruv počín byl nějaký zájem. Nakonec to byl právě Martin Klíma, kdo projektu uvěřil a rozhodl se ho podpořit. Společně s Vávrou poté oslovili mezinárodního investora a filantropa Zdenka Bakalu, který souhlasil s financováním demoverze hry Kingdom Come: Deliverance. Založení studia už tehdy nic nestálo v cestě. V nově vzniklém Warhorse Studios se sešli vývojáři, kteří se podíleli právě na demoverzi. První verze hry vznikala dlouhých 17 měsíců a padlo na ní přes jednu miliardu dolarů. 18. prosince 2013 poté studio oznámilo název hry, zveřejnilo teaser⁶⁵ a spustilo kampaň na crowdfundingové platformě Kickstarter.⁶⁶

Jak již bylo zmíněno v prvním odstavci, největším kamenem úrazu byla dle Vávrových slov nedůvěra investorů. Situaci trefně vystihuje Aleš Pitrmoc ve svém článku publikovaném na RespawnPointu: „*Žádní draci, prorocví, vyvolení, elfové? Vlastní mechanismy a složitý způsob boje? Důraz na opravdový realismus a ne jen povrchní historie s přešlapy o 300 let? Na tyto showstoppersy naráželi během vývoje neustále a v podstatě jim po celé 2 roky teklo do bot.*“⁶⁷

⁶² Pojmem screenshot označujeme obrázky ze hry.

⁶³ Také označováno jako hra na hrdiny; typ deskové, počítačové či jiné hry, v níž hráč dává život postavám a vžívá se do nich. Tento žánr může mít i svou obdobu v reálném životě, která se nazývá larp.

⁶⁴ Reportáž z Warhorse: Daniel Vávra [online]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=_Yz3KLQ7cjA

⁶⁵ Plným názvem „teaser trailer“ neboli ukázka.

⁶⁶ PITRMOC, Aleš. Česká herní studia, která se zapsala do historie – Warhorse Studios [online]

⁶⁷ Tamtéž

Po dokončení demoverze v roce 2014 studiu opět došly peníze. Následovala výzva investorů, která zněla velmi striktně – do dvou měsíců vybrat tři sta tisíc liber jako důkaz toho, že lidé mají o hru dostatečný zájem.

„K překvapení samotného Warhorse byla příčka 300 tisíc liber dosažena už v prvních 36 hodinách, o dalším financování tudíž nebylo třeba pochybovat. Za každou další příčku dosaženou dalšími 100 tisíci librami Warhorse přišlo s dalším nabídnutým obsahem. Kickstarter byl nakonec zakončen s ohromnou částkou 1,106,371 liber (36 milionů korun) a Kingdom Come: Deliverance (Dále KC:D) se stalo 12. nejúspěšnější videoherní kampaní na této platformě. Tvůrci navíc podle výše příspěvku otevřeli jisté kasty, zahrnující různé úrovně odměn. Našli jsme zde bonusy na oficiálním fóru, přes digitální kopie a přístupy do alphy a bety, až po unikátní meče tématicky napodobující ty ze hry.“⁶⁸

Hra Kingdom Come: Deliverance od dob svého vzniku již oslavila nemalé úspěchy – k červnu 2020 se hry prodalo přes 5 milionů kopií,⁶⁹ přičemž další bezmála 2 miliony vytěžily datadisky.⁷⁰ V roce 2019 Warhorse Studios odkoupila rakouská společnost Plaion, která spadá pod švédského giganta THQ Nordic – společnost, která pod sebou sdružuje menší herní studia. Podle ředitele Warhorse Studios Martina Frývaldského tento krok představuje způsob, jak doslova „rozšířit hranice herního průmyslu“. Spekuluje se o případném pokračování hry, přičemž studio může nadále pokračovat v nezávislé tvorbě pod vedením zakládajících vývojářů.⁷¹

⁶⁸ PITRMOC, Aleš. *Česká herní studia, která se zapsala do historie – Warhorse Studios* [online]

⁶⁹ SEDLÁK, Jan. *České hry Kingdom Come: Deliverance od Warhorse se prodalo přes pět milionů kopií* [online]

⁷⁰ Jako datadisk označujeme bonusový obsah, který není k dostání v základní verzi hry.

⁷¹ WOFF, Petr. *Studio Warhorse, kde vznikla úspěšná hra Kingdom Come: Deliverance, prodáno za víc jak miliardu korun* [online]

1.8 Herní žánr RPG

V této kapitole se zaměříme na charakteristiku, specifika a členění herního žánru RPG, do něž spadá i námi zkoumaná hra Kingdom Come: Deliverance. Toto vymezení pojmů je nutné ke správnému pochopení analytické části, která se o tuto kapitolu z velké části opírá – v recenzích totiž často dochází k hodnocení míry souladu s jejím žánrem. Hráči mají na hru určitá očekávání, která určuje příslušnost k žánru. Jakmile se hra těmito aspekty odchyluje, už ji lze označit jako žánrově nekonformní, což v hráčích (a recenzentech jako takových) nevyvolává pozitivní ohlasy. Na úvod kapitoly jsem se rozhodla citovat bakalářskou práci Veroniky Vodové, která žánr RPG velmi dobře vystihuje a dělí:

Nejstarší zástupce najdeme mezi tzv. „pen and paper“ RPG (hry typu Dungeons & Dragons⁷²), které se vyznačují zpravidla bohatším herním obsahem, jelikož jsou omezeny pouze hranicemi lidské fantazie. Podobné „dungeonům“ jsou také stolní RPG. Mezi hry na hrdiny neodmyslitelně patří také LARP (live action roleplaying), což je hra na hrdiny zasazená do reality. Hra na hrdiny ve virtuálním světě, někdy označovaná jako CRPG⁷³, se dělí na single-player a multi-player (např. MMORPG). RPG lze shnout na podžánry a dále je dělit dle tématu (sci-fi, fantasy, steam-punk, post-apocalyptic atd.) nebo dle poměru linearity versus otevřenosti (starší RPG jsou spíše linerární, trendem moderních je otevřený svět).⁷⁴

V obecném slova smyslu můžeme RPG definovat jako role-playing game, česky „rolová hra“ případně „hra na hrdiny“. Hra obsahuje avatara⁷⁵ – často modifikovatelnou podobu hlavního hrdiny, kterého si hráči většinou tvoří k obrazu svému, ale nemusí; některá RPG mají přesně daného protagonistu, jehož příběh hráč prožívá spolu s ním. Příkladem hry, kde je podoba hlavního hrdiny zcela na uvážení hráče, je např. série The Elder Scrolls od Bethesda Game Studios. Příkladem pro druhý zmíněný typ protagonisty je série Zaklínač od vývojářů z CD Projekt a CD Projekt RED, kde hráč hraje za postavu Geralta – charakter jasně definovaný. Do stejné kategorie, jako série o Geraltovi, spadá také Kingdom Come: Deliverance, kde je hlavním hrdinou mladý vesničan jménem Jindřich.

Dalším rysem, který spojuje všechny RPG bez ohledu na sub žánr, je propracovaný herní svět.⁷⁶ Starší RPG používají spíš prvky linearity, tedy jasně určeného směřování s minimem možností,

⁷² Již zmiňované Dračí doupě.

⁷³ Computer role-playing game, v překladu počítačová hra na hrdiny.

⁷⁴ VODOVÁ, Veronika. *Prožitok imerze na příkladu moderních RPG*, s. 13

⁷⁵ Tamtéž

⁷⁶ Tamtéž

jak herní svět prozkoumávat. Moderní RPG se od tohoto trendu naopak odklání a kladou důraz na otevřenost herního světa, která hráči poskytuje maximální svobodu a větší pocit imerze.⁷⁷ Nejedná se však o neprůstřelný argument, i mezi zástupci starších her se nachází tituly, které jsou nelineární, a naopak. Mezi klasickými CRPG a moderními tituly je také rozdíl v typu perspektivy – zatímco starší hry na hrdinu nahlíží tzv. z ptačí perspektivy, novější tituly kameru umisťují za postavu.⁷⁸ Některé tituly nabízí možnost výběru; velmi dobře zpracované to je např. u hry *The Elder Scrolls: Skyrim*, kde si hráč může za pomoci kolečka na myši vybrat, jestli na postavu chce nahlížet z pohledu třetí osoby nebo bude upřednostňovat imerzivnější první osobu.

1.8.1 Odnože žánru RPG

Jak je již uvedeno ve shrnutí kapitoly a seznámení s žánrem RPG, rozlišujeme několik hlavních subžánrů. Obecně je velmi těžké žánr RPG přesně definovat, protože se čím dál častěji objevují hry s RPG prvky, které však v první řadě RPG nejsou. Nejdůležitějšími subžánry, které můžeme přesně vymežit, však jsou: akční, sandboxy, RPG zaměřená na příběh a MMORPG.

Jak již vyplývá z názvu, akční RPG kladou největší důraz na techniku boje a likvidaci velkého množství protivníků; příběhová stránka hry je u tohoto sub žánru poněkud upozaděná. Příběhově laděná RPG naopak odsouvají do pozadí bojový aspekt hry, jsou obecně mnohem odlehčenější a nenáročné. Příkladem akčního RPG je série *Dark Souls*⁷⁹ studia From Software, která zároveň založila subžánr s názvem souls-like; typickým představitelem příběhového RPG poté může být např. série *Life is Strange* studia Don't Nod.

Subžánrem, který si v poslední době získává velkou popularitu, je tzv. sandbox. Tento typ her charakterizuje otevřený svět, který budí iluzi absolutní svobody, ale hra hráče jemně navádí správným směrem.⁸⁰ Sandboxové hry opět výstižně definuje Vodová: „*Hra na první pohled působí, že hráče do ničeho nenutí a nechává jej svobodným, což často bývá jen „na oko“ (možná z důvodu navození dojmu realističnosti) a hráč se přesto musí držet hlavní dějové linie,*

⁷⁷ VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*, s. 13

⁷⁸ Tamtéž, s. 14

⁷⁹ Sérii *Dark Souls* můžeme řadit i do specifického subžánru RPG „dungeon crawl“; tento žánr je založený na prozkoumávání jeskyní, boji s monstry a obcházení pastí.

⁸⁰ VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*, s. 14

aby hru dokončil.“⁸¹ Takovou hrou je podle Vodové i námi zkoumaná Kingdom Come: Deliverance. Zjednodušeně lze tedy říct, že sandboxové hry směřují k jedinému konečnému cíli, ale je na hráči, jakými prostředky onoho cíle dosáhne – úkoly totiž lze mnohdy plnit několika způsoby.

Posledním důležitým (a velmi specifickým) subžánrem je tzv. MMORPG, neboli „hra obrovského počtu hráčů s RPG prvky“. MMORPG hry jsou zcela závislé na rychlosti a kvalitě připojení k internetu, protože se odehrávají plně online.⁸² Odehrávají se ve fiktivním světě, často ve sci-fi nebo fantasy prostředí. Nejznámějšími příklady takových her jsou World of Warcraft od Blizzard Entertainment nebo League of Legends od Riot Games.

1.8.2 Herní mechanismy typické pro RPG hry

Hrdina RPG her, ať už se jedná o hráčem vytvořeného, či předem definovaného protagonistu, hrou postupuje za pomoci plnění úkolů⁸³ (v herním slangu je označujeme jako „questy“). Tyto úkoly hrdinovi (a potažmo i hráči) zadávají nehratelné postavy, případně na úkol hráč může narazit při prozkoumávání herního světa, např. při interogování s různými objekty.⁸⁴ Úkoly se řadí podle relevance vůči hlavní příběhové linii; důležité úkoly herní terminologie označuje jako „hlavní“, ty méně důležité naopak označuje jako „vedlejší“ (v hráčském slangu se častěji setkáme s anglickými „*side quest*“ a „*main quest*“). Za jejich plnění je hráč odměňován dovednostními body,⁸⁵ s jejichž pomocí lze zvyšovat a vylepšovat atributy postavy. S tím souvisí také anglický pojem „build“ (ve volném českém překladu „*výstavba postavy*“), který označuje dovednostní dráhu, na níž se hráč se svou postavou vydává – některý hráč může klást důraz na sílu postavy, jiný se zaměří na výřečnost, inteligenci nebo jiný aspekt, který ovlivňuje průchod herním světem.

Dvěma posledními aspekty, které z RPG dělají to, čím je, jsou příběh a systém rozhodnutí.⁸⁶ Tyto pojmy jsem se rozhodla popsat v rámci jednoho odstavce, protože spolu úzce souvisí a vzájemně se významově doplňují. Příběh představuje rámcový rozměr, bez kterého by RPG hra

⁸¹ VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*, s. 14

⁸² HEINZ, Susaeta, Felipe JIMENEZ, Miguel NUSSBAUM, Ignacio GAJARDO, Juan José ANDREU a Marco VILLALTA. *From MMORPG to a Classroom Multiplayer Presential Role Playing Game*, s. 257

⁸³ Tamtéž, s. 13

⁸⁴ Valná většina her umožňuje interagovat s neživými předměty či zvířaty; činí tak za pomoci jednoduchých příkazů, které hráč většinou spustí stisknutím tlačítka na klávesnici. Jedná se o jednoduché činnosti jako např. uchopení předmětů, otevření dveří či bližší prozkoumání zajímavého, pro úkol potenciálně důležitého objektu.

⁸⁵ VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*, s. 13

⁸⁶ Tamtéž

byla pouze mechanickou skládačkou bez hlubšího významu. Na dějovou linii navazují všechny úkoly, avšak rozdíl je – jak jsem již zmínila – v jejich důležitosti. Nelineární RPG hry hráči umožňují hlavní dějovou linii opustit a věnovat se té vedlejší. Tu hráči většinou využívají primárně k získávání dovedností, které jim následně umožní průchod hlavní dějovou linií. V rámci postupu dějem se žádný hráč nevyhne děláním rozhodnutí, která mohou další vývoj herní linie více či méně ovlivnit. Některá rozhodnutí mají na rozuzlení minimální vliv; jiná však mohou hru ovlivnit maximálně a zcela tak změnit její konec. Hry s vícero konci jsou mezi hráči oblíbenější, protože poskytují mnohem větší volnost rozhodování, než hry, kde je konec jasně daný již od začátku.

Posledním důležitým prvkem RPG her jsou již zmiňované nehratelné postavy,⁸⁷ které jsou častěji označovány anglickou zkratkou NPC.⁸⁸ Pro moderní RPG je typická určitá „filmovost“ – vývojáři kladou důraz na působivé zvukové a vizuální efekty,⁸⁹ ale i propracované a reaktivní nehratelné postavy, které neplní pouze roli bezduchých zprostředkovatelů úkolů pro hlavního hrdinu, ale dodávají hernímu světu živost a iluzi reálnosti.

1.8.3 Herní mechanismy specifické pro Kingdom Come: Deliverance

Kromě obecných herních mechanismů, které jsou typické pro všechny RPG hry a které jsou popsány v předchozí podkapitole, můžeme v Kingdom Come: Deliverance najít i jistá specifika. Tyto specifické herní mechanismy se u ostatních RPG her buď vůbec nevyskytují, nebo jsou různě modifikované. Existenci mechanismů, které zde budeme popisovat, lze přičíst aktuálnímu trendu v tvorbě RPG her s otevřeným světem – a to co největší imerzi.⁹⁰ Pro velké procento hráčů je hraní her formou eskapismu,⁹¹ tendence užívat si hry, v nichž se prožitek velmi blíží tomu reálnému, je tedy zcela pochopitelná.

Kingdom Come: Deliverance má ve svém repertoáru několik imerzních prvků, které i vývojáři hry považují za něco, co hru odlišuje od ostatních svého druhu. Nejvýraznějším prvkem je monitorování hladu a míry zašpinění protagonisty – dnes již poměrně častý prvek imerze, avšak ne všechny hry jej do své hratelnosti zapojují. Zejména hygiena hráčovy postavy je pro průchod hrou v Kingdom Come: Deliverance důležitá, protože přímo ovlivňuje další důležitý aspekt

⁸⁷ VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*, s. 14

⁸⁸ NPC je zkratka pro výraz non-player character (hráčem nehraná postava či nehratelná postava).

⁸⁹ VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*, s. 14

⁹⁰ Míra „vtělení“ a vcítění se do prostředí hry.

⁹¹ CHRISTOU, Georgios. *The interplay between immersion and appeal in video games*, s. 93

immerze – systém získávání a ztracení reputace. Protagonistova reputace v herním světě přímo ovlivňuje prožitek, který hráč ze hry bude mít, protože omezuje (popř. rozšiřuje) možnosti interakcí s NPC postavami. Tyto postavy na hráče reagují pozitivně, negativně či neutrálně, v závislosti na tom, kde se měřítko reputace zrovna nachází. Podobně interakce s NPC postavami ovlivňuje také nevhodná volba oblečení protagonisty, která mu může umožnit nebo naopak zamezit vstup do určitých herních lokací. Klamání okolí za pomoci vhodného oblečení obecně představuje častý způsob, jak dějovým linkám v RPG hrách dodat nádech „rošťáctví“, avšak v Kingdom Come: Deliverance tyto volby hru přímo ovlivňují. Jako protiklad můžeme uvést titul The Elder Scrolls: Skyrim, kde má volba oděvu též menší vliv na hratelnost, ale v žádném případě natolik rozsáhlý, jako je tomu v případě námi zkoumané hry. V případě Skyrimu NPC postavy hráčův oděv většinu času ignorují, a to i v případě, že se jedná o oděv zneprátelené frakce; vliv na děj má tento detail pouze v ojedinělých případech.

Menší nedostatek, kterým hratelnost Kingdom Come: Deliverance trpí, je tzv. nesmrtelný kůň. Na tento jev poukazuji v podkapitole 1.7.3 Proces tvorby Kingdom Come: Deliverance. Jelikož se jedná o hru zasazenou do středověkého prostředí, kůň představuje primární dopravní prostředek protagonisty. Zde si dovoluji použít citaci z vlastního článku, který se konkrétně problematice nerealistických herních koní přímo věnuje:

„Bez ohledu na to, jak těsné je obležení protivníků, v němž se hrdina-jezdec nachází, nebo jak příkrý je sráz, z něhož se dramaticky vrhá, kůň pokaždé vyvázne živý a zdravý. Maximálně se postaví na zadní nohy a svého jezdce shodí, ale tím to hasne. Pravděpodobně největším prohřeškem je ale fakt, že se kůň po zapískání takřka zhmotní z nicoty a je připravený k akci.“⁹²

Naopak velmi povedeným herním prvkem je souborový systém, který je v případě Kingdom Come: Deliverance založen na reálné fyzice. Dle slov Daniela Vávry tento systém funguje na principu realistických reakcí materiálů a soupeřů; když oponenta praštíme, skutečně se zakymácí, náš meč se zasekne o protivníkovu helmu apod.⁹³

Nakonec skutečně unikátní je systém ukládání herního postupu. Ve středověké hře nesmí chybět konzumace alkoholu, takže zde vývojáři zapojili i svůj smysl pro humor a vytvořili tzv. sejvovici.⁹⁴ Jedná se typ slivovice, kterou ve hře lze připravit za pomoci alchymie. Vzhledem k tomu, že ingredience pro její výrobu nejsou dobře dostupné a hráč k jejímu vytvoření

⁹² CHLUMCOVÁ, Silvie. *Koně z polygonů*, s. 90-93

⁹³ *Reportáž z Warhorse: Daniel Vávra* [online]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=_Yz3KLQ7cjA

⁹⁴ Název sejvovice pochází z anglického „save“, česky „uložit“.

potřebuje i určitý stupeň dovedností, sejvovici v Kingdom Come: Deliverance představuje vzácnou komoditu. To by za normálních okolností nepředstavovalo žádný problém, avšak hráč sejvovici potřebuje k tomu, aby bylo možné ukládat herní postup. Vzhledem k její relativní nedostupnosti si tedy každý hráč musí dobře rozmyslet, kdy a jak svůj postup ve hře uložit. Tento aspekt považuji za obzvlášť zajímavý a imerze, kterou tento prvek do hry přináší, je skutečně vysoká.

2 ANALYTICKÁ ČÁST

2.1 Výzkumný cíl

Cílem analytické části této akademické práce je prostřednictvím textové analýzy žurnalisticky reflektovat recenze herního titulu s názvem Kingdom Come: Deliverance a srovnat přístupy, s nimiž k recenzování této konkrétní hry přistupují různí recenzenti – primárně najít společné jmenovatele, které mají všechny recenzované texty, a také najít odlišnosti. Úkolem této bakalářské práce je porovnat recenze médií s dlouholetou tradicí, jako jsou Level a SCORE, s recenzemi webů a jiných typů platforem, které vznikly později. Práce se zaměřuje zejména na přístupy, které jednotlivé redakce při tvorbě volí, a to jak jazykové, tak přímo tematické, např. na jaké herní složky se recenze zaměřují nejčastěji a jaký způsobem je popisují. Učiním tak prostřednictvím deskriptivní analýzy recenzí hry Kingdom Come: Deliverance, které vznikly od jejího vydání v roce 2018 až po současnost.

Primárně se zaměřuji na texty, které vyšly v časopisech Level a SCORE – tyto texty slouží jako příklad recenzí, které vyšly v médiích s delší tradicí. Jako příklad recenzí z novějších médií jsem zvolila dva texty, které vyšly na webech Games.cz a Gaming Professors, a jednu video recenzi z YouTube kanálu Indian – Czech TV Gaming Show. Čtyři z analyzovaných recenzí mají podobu psaného textu, přičemž dvě z nich zveřejnila čistě internetová média. Pátá recenze má formu videa. Pro výběr materiálu napříč platformami jsem se rozhodla proto, abych ilustrovala všechny nejčastější formáty, v nichž se recenze může objevit. Na všechny analyzované zdroje nahlížím optikou mediálního analytika – jak po jazykové, tak informační stránce – a porovnávat je za pomoci znalostí nabytých během studia. Recenze srovnávám mezi sebou, nepřírovnávám je k jedné z nich, kterou považuji za nejkvalitnější – hodnotícím prvkům se v této práci vyvaruji.

2.2 Struktura analytické části

Byť je značná část informací o hře uvedena již v závěru teoretické části, je třeba vysvětlit některé aspekty, které přímo ovlivňují psaní recenze. Těmito tématy jsou: příběh hry, shrnutí přijetí hry veřejností a problematika chybějícího českého dabingu, která hru donedávna trápila. Všechna tato témata považuji za důležité, protože bez povědomí o těchto aspektech je obtížné pochopit samotné recenze, které tato témata často zmiňují. Důraz tedy kladu primárně na příběh, jelikož herní mechanismy specifické pro Kingdom Come: Deliverance už jsou probrány v teoretické části práce věnující se herním mechanismům typických pro RPG tituly. Historická přesnost je z větší části pouze předmětem vášnivých diskuzí mezi hráči, ale na zmínku o ní lze často narazit právě i čtení recenzí na hru. Toto téma jsem se však rozhodla nezařadit, protože předmětem této práce historická přesnost primárně není a jedná se o okrajový aspekt hry. Podobně tomu tak je u chybějícího českého dabingu, avšak tento „nedostatek“ vzbudil ještě větší kontroverzi, než občasná historická nepřesnost, které si povětšinou všimne pouze odborník na středověk nebo mimořádně všímavý hráč, který se o dané téma zajímá. Podkapitola věnovaná přijetí hry veřejností slouží jako shrnutí všech již jmenovaných témat, jimž se v této předělové části mezi analytickou a teoretickou částí budeme věnovat. Cílem tohoto typu strukturování je vytvořit pro analyzované texty jistý kontext, v němž se během výzkumu budeme pohybovat a argumenty, které během této činnosti vzniknout, budou podloženy reálným základem.

2.3 Analýza herního titulu Kingdom Come: Deliverance

2.3.1 Příběh

Kingdom Come: Deliverance se odehrává v roce 1403, tedy v době, kdy je český král Václav IV. v zajetí a o ovládnutí českých zemí usiluje jeho bratr Zikmund. Sledujeme příběh mladíka jménem Jindřich, který pochází ze Stříbrné Skalice. Jeho rodiče jsou obyčejní obyvatelé vesnice, přičemž jeho otec pracuje jako kovář a matka se po vzoru středověkých žen stará o domácnost. Jejich život je na poměry doby, v níž se hra odehrává, velmi idealizovaný a zromantizovaný – nezdá se, že by rodina trpěla nedostatkem čehokoliv, pro což však hra má své překvapivé vysvětlení.

Jindřich většinu času tráví s kamarády lelkováním v hospodě, případně záškodnickými činnostmi na účet německého souseda, který se ve Skalici netěší příliš velké oblibě kvůli svému politickému přesvědčení. Politika je i ve středověké Skalici velké téma, o čemž svědčí rozdílné názory obyvatel – někdo je na straně krále Václava IV., někdo sympatizuje s jeho bratrem Zikmundem a někomu na tom příliš nezáleží. V úvodu je hráč seznámen s Jindřichem, jeho rodiči, kamarády a NPC postavami, s nimiž protagonista na začátku hry často interaguje a týkají se jich první úkoly – těmi jsou např. soused Kuneš, Blanka, dívka z hospody, která se Jindřichovi líbí, nebo Racek Kobyla, místní šlechtic a patron Stříbrné Skalice.

Krátce po úvodní části hry však přichází zlom. Vesnici napadne Zikmundova armáda hovořící podivným jazykem, která se později vyjeví jako Kumáni.⁹⁵ Nájezdníci Skalici vypálí a povraždí většinu jejích obyvatel, jimž se nepodařilo utéct, mezi nimi i Jindřichovy rodiče. Ještě předtím je svým otcem instruován, aby z truhly v rodném domě vzal právě dokončený meč a odnesl jej do hradu Racku Kobylvi. Jindřich se však stává svědkem smrti svých rodičů. Rozhodne se ukrást koně a odjet na nedaleký hrad Talmberk, aby tamějšího pána informoval o nebezpečí, které mu hrozí.

Cestou na hrad je postřelen Kumány, ale i tak se mu podaří na Talmberk v relativním zdraví dorazit. Spolu s Jindřichem se zachrání i skupina dalších lidí, které vidíme v noční cut scéně⁹⁶ z hradu Talmberka, jak míří do Ratajů. Jindřich následně projeví zájem odjet zpět do Skalice a pohřbít tam své rodiče, kteří by se řádného pohřbu jinak s největší pravděpodobností nedočkali. Racek je z neznámého důvodu silně proti, ale Jindřich nakonec přece jen do Skalice

⁹⁵ Kočovný kmen z Uher.

⁹⁶ Nehratelná sekvence, která se používá k zobrazení dialogů mezi postavami, navození nálady či představení nových lokací a dalších herních prvků.

vyrazí. Tam se však nedobrovolně seznámí s banditou Prckem, který Jindřicha omráčí a vezme mu Rackův meč. V typickém deus ex machina momentu se na poslední chvíli objeví vojáci z Talmberka, kteří Jindřicha zachrání. Ten je poté svou kamarádkou Terezou odvezen do Ratajů, kde se léčí u jejího strýce mlynáře Peška.

Po svém uzdravení Jindřich slouží Racku Kobylovi. V rámci služby se vypořádává primárně s lapky, kteří se po napadení Skalice dostali na výsluní a využívají situace; většinou se jedná o okrádání mrtvol. Během služby se Jindřich seznámí také s Janem Ptáčkem, nesympatickým mladým šlechticem, který Jindřicha otevřeně nemá rád. To se však změní v momentě, kdy jej Jindřich zachrání z kumánského zajetí. Jindřich se dál zabývá primárně situací s lapky, kteří mají na svědomí dva masakry – v Neuhofu a v Mrchojedech. V druhé zmíněné vesnici Jindřich dojde ke zjištění, že Kumáni mají tábor v Příbyslavicích, kde se opět setkává s Prckem. Než od něj však stačí zjistit, kde se nachází Rackův meč, Prcka umlátí v zápalu boje. Během vyšetřování se Jindřich dozví, že lapky (a mimo jiné i Kumány platí jistý padělatel mincí). Na základě tohoto zjištění se Jindřich na popud banditů vydává do Sázavy, kde se má nacházet zrádce, který od lapků utekl a mohl by poskytnout cenné informace o „mozku“ celé akce. Jindřichovým úkolem je dotyčného zabít, avšak nemusí tak učinit a může zrádce vyslechnout. Jindřich však od zrádce bez ohledu na hráčovo rozhodnutí získá kostku, která banditům slouží jako důkaz o tom, že je zrádce mrtvý. Tato část hry je mezi hráči buď velmi oblíbená, nebo je naopak nenáviděná – většina komunity má na dějovou linii v Sázavském klášteře, v níž se Jindřich vydává za mnicha, velmi vyhraněný názor.

Bandité Jindřicha následně přijmou do svých řad a dovedou jej do svého tábora na kopci Vraník, kde se Jindřich nečekaně setká s jejich vůdcem. Je jím Ištván Tóth, muž, který se v úvodu hry přišel společně s Rackem Kobylou podívat k Jindřichově otci na nový meč. Jindřich je Ištvánem uvězněn a je mu prozrazeno, že Racek Kobyla je jeho pravý otec. Jindřicha však pod rouškou noci zachrání bandita, který z Vraníku také utíká.

Jindřich vše řekne pánům z Talmberka a Racku Kobylovi, kteří se začnou připravovat na obléhání tábora Vraník. Zabijí téměř všechny lapky s výjimkou Ištvána a jeho mužů, kteří v nestřeženém okamžiku utečou na Talmberk, který je díky bitvě naprosto nechráněný. Racek se hrad pokusí dobýt sám, ale nakonec skončí jako druhé rukojmí – tím prvním je Štěpánka, manželka Hanuše, pána z Talmberka, která vetřelce do hradu dílem chaotické situace vpustila. Hanuš se s Divišem, svým velitelem armády, domluví, že hrad začnou obléhat za pomoci obléhacího stroje, tzv. praku. Stroj úspěšně zkonstruují a vniknou do hradu, kde Ištvánovi navrhnou řešení situace – pokud neprodleně opustí kraj, nebudou jej pronásledovat. Ištván

souhlasí a propustí Hanušovu ženu; Racka Kobylu však vezme s sebou jako pojistku, přičemž jej propustí až těsně u Stříbrné Skalice. Jindřich spolu s Janem Ptáčkem vyrazí ke Skalici, aby Racka přivezli zpět. Tam se od něj Jindřich dozví celou pravdu o svém původu – jako šlechtic se nemohl oženit s neurozenou ženou, pověřil tedy Jindřichova nevlastního otce, aby se o něj postaral jako o vlastního. Sám Racek Kobyla však na Jindřicha po celou dobu dohlížel, což vysvětluje, proč se rodina měla na poměry středověké vesnice nadprůměrně dobře. Na samém konci hry se Jindřich spolu s Janem Ptáčkem vydává na hrad Trosky, aby zjistili, jak se k situaci ohledně krále Václava a jeho bratra Zikmunda staví česká vysoká šlechta. Jindřichův osobní cíl – tedy pomsta Kumánům a získání otcova meče zpět – tedy zůstává nenaplněn. Hra má tedy otevřený konec, který vytváří dobrý základ pro případné pokračování, které je momentálně předmětem spekulací fanoušků Kingdom Come: Deliverance a Warhorse Studios.

Obecně lze o příběhu hry říct, že je nekomplikovaný a v určitém směru i nepříliš originální. Téma skrytého biologického rodiče, který má zásadní vliv na příběh, je v popkultuře poměrně častá. Hráči samotní tento aspekt hry nejčastěji přirovnávají k Darth Vaderovi a jeho synu Lukeovi Skywalkerovi z filmové ságy Star Wars, kde je otec synovým úhlavním nepřítelem až do chvíle, kdy se dozví pravdu. Tehdy se jeho pohled na antagonistu změní. Tato podobnost se Star Wars je poměrně častým terčem vtipů.

Kingdom Come: Deliverance sází na jasně definované dobro a zlo, přičemž tzv. šedé postavy, u nichž si hráč není jistý, na kterou stranu patří, v příběhu nenajdeme. Příběh je tedy do určité míry pohádkový, poněkud předvídatelný a v určitém bodu je hráči jasné, jak vlastně dopadne. Dokonce i Jindřichovo otcovství se některým hráčům podařilo předpovědět, když český streamer Agraelus hru streamoval na svém YouTube kanálu.

Oblíbeným aspektem příběhu jsou Jindřichovy milostné eskapády. Úspěchu v tomto odvětví lze docílit hned dvěma způsoby, přičemž jeden z nich je morálně o něco přívětivější, než ten druhý. Pokud nepočítáme Blanku na samém začátku hry, Jindřichovou partnerkou se v průběhu může stát jeho kamarádka Tereza. Záleží však na způsobu, jímž hráč provádí interakce. Stejně tak, jako v reálném životě, tedy nic není zaručeno a nelze vyloučit možnost, že se Jindřich bude muset spokojit se službami nevěstince. Ten však kromě sexuálních služeb nabízí i možnost rychlého vyléčení nebo vyprání špinavého oblečení. Bez ohledu na to však milostný aspekt hry představuje oblíbenou hráčskou kratochvíli, zejména pak díky stereotypnímu předpokladu o neexistenci sexuálních zkušeností hráčů videoher, který mezi sebou žertovně šíří sami hráči.

2.3.2 Přijetí veřejností

Po vydání hry na sociálních sítích panovaly pochybnosti ohledně historické přesnosti, která trápila některé z fanoušků českého středověku a historie obecně. Hra Kingdom Come: Deliverance nasadila laťku očekávání velmi vysoko a vzhledem k tomu, že se v době svého vydání (a i dlouho po něm) těšila a stále těší velké oblíbenosti, pozitivní přijetí se projevilo i mimo herní svět jako takový. Region Posázaví právě díky této hře zažil příval turistů, převážně fanoušků hry, kteří některé herní lokace chtěli vidět na vlastní oči. Velké oblíbenosti se tak těšily zejména Rataje, Sázava a tamější klášter, který v ději hry hraje velkou roli, nebo samotná Stříbrná Skalice, odkud pochází hlavní hrdina hry. Středočeská centrála cestovního ruchu krátce po vydání dokonce vydala speciální příručku, která návštěvníky po herních lokacích provádí.⁹⁷

Faktu, že počítačové hry, ale třeba také filmy, mají unikátní vlastnost „zhmotňovat“ situace a události, které dnes již neexistují, využívají nejen fanoušci historie a další nadšenci, ale i pedagogové na školách.⁹⁸ Potenciál hry rozšiřovat obzory studentům odhalila Masarykova Univerzita, která se hru rozhodla využít jako vzdělávací zdroj a použila ji v sylabu nového studijního oboru. Na univerzitu se hra dostala jako předmět s názvem „Kingdom Come, aneb jak zkonstruovat středověk“ prostřednictvím Ústavu pomocných věd historických a archivnictví Filozofické fakulty.⁹⁹ Cílem předmětu je „konfrontovat představy herních vývojářů o pozdním středověku s pohledem historické vědy“.¹⁰⁰

Pokud však pomineme akademické prostředí a cestovní ruch, hra se těší velkému zájmu hráčů z celého světa. Jak jsem již zmínila v teoretické části v kapitole 3.7.2 Postavení Warhorse Studios v rámci herní komunity v ČR, fanoušci hry se sdružují zejména ve facebookových skupinách a na komunitních stránkách služby Steam. Jelikož se Kingdom Come: Deliverance může pyšnit také povedeným hudebním doprovodem, reakce na tento aspekt hry na sebe taktéž nenechal dlouho čekat; v dubnu 2023 se uskutečnil koncert, který fanouškům Kingdom Come: Deliverance zprostředkoval právě hudbu, která se ve hře objevila. Navazuje tak na tradici, kterou má doposud zažitou spíše filmová hudba, než soundtracky k herním titulům.

Kingdom Come: Deliverance mělo coby očekávaný herní titul vysokou publicitu ještě před vlastním vydáním, a to zejména díky nestandardnímu postupu během vývoje a zádrhelům, které

⁹⁷ Posázaví zažívá turistický boom. Pomohla tomu česká počítačová hra Kingdom Come. [online] Dostupné z: <https://echo24.cz/a/S6pd6/posazavi-zaziva-turisticky-boom-pomohla-tomu-ceska-pocitacova-hra-kingdom-come>

⁹⁸ SRP, Jan. Česká hra Kingdom Come bude sloužit jako výukový materiál na školách [online]

⁹⁹ K dispozici v kalatolu předmětů MUNI. (<https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115>)

¹⁰⁰ Tamtéž

vývojáře potkávaly při tvorbě titulu (viz kapitola 3.7.3 Proces tvorby Kingdom Come: Deliverance).

2.3.3 Problematika chybějícího českého dabingu

Hráči hru již od jejího vydání kritizovali zejména kvůli chybějícímu českému dabingu, který se podle Daniela Vávry vývojářům nevyplatil, protože český trh je příliš malý a investice vložená do dabingu by se studiu nevrátila. Vytvořit plnohodnotnou českou verzi by navíc bylo příliš časově náročné.¹⁰¹ Tým nadšenců se na základě této kritiky rozhodl vzít situaci do vlastních rukou a začal pracovat na vývoji českého dabingu. Částečně tak reflektoval začátky vývoje hry samotné, protože i peníze na zpracování českého dabingu tým dabérů vybíral za pomoci crowdfundingové kampaně; nikoliv však přes jeden z webů k těmto činnostem určený, avšak cestou transparentního účtu. Sami tvůrci na svém webu tuto situaci komentují se slovy, že nechtěli, aby si weby typu Hithit nebo Startovač braly provizi ze získaných peněz.¹⁰²

S nápadem přinést do Kingdom Come: Deliverance český dabing přišli režisér a střiháč Artur Komňacký a režisér a zvukař Marek Pilger. Podařilo se jim vybrat dostatek peněz k tomu, aby se českého dabingu dočkala nejen hlavní herní linie, ale i všechny vedlejší příběhové linky. Díky dostatečnému obnosu se jim navíc podařilo navázat spolupráci i se známými českými herci, jimž dominuje např. Jan Přeučil v roli vypravěče nebo Petr Gelnar v roli Jindřichova otce, kováře Martina. Na dabingu se podílel i sám Daniel Vávra, který nadaboval postavu Hanuše z Lipé, kterému kromě svého obličejte tedy nakonec propůjčil i svůj hlas.

Projekt zabývající se českým dabingem pro Kingdom Come: Deliverance se nakonec skutečně podařilo dokončit; fanoušci se tedy skutečně dočkali šťastného konce. Dabing světlo světa spatřil v únoru 2023 u příležitosti pátého výročí vydání hry¹⁰³ a vyšel v nové aktualizaci spolu s japonským dabingem, čímž byl oficiálně přidán do hry. V případě japonského dabingu šlo o splnění výrazné poptávky po japonském znění; nejedná se však o novinku v pravém slova smyslu – v Japonsku byl dostupný již nějakou dobu před uvedením dabingu na evropský trh.

¹⁰¹ VÁCLAVÍK, Lukáš. *Dan Vávra řekl, proč v Kingdom Come: Deliverance není český dabing* [online]

¹⁰² Dostupné z: <https://www.kcdfandabing.cz/#FAQ>

¹⁰³ BIGAS, Jiří. *Vychází český dabing pro Kingdom Come: Deliverance: Historická hra od Warhorse slaví páté narozeniny a vítá nové jazykové mutace* [online]

2.4 Analýza recenzí herního titulu Kingdom Come: Deliverance

Jak je již zmíněno v jedné z předchozích kapitol, tato bakalářská práce na analyzované recenze nahlíží pouze jako na předmět srovnání, nikoliv hodnocení. Byť se v rámci analýzy hodnotící prvky v menší míře vyskytují, cílem analytické části není hodnotit kvalitu recenzí – analýza se zaměřuje na recenzi jako celek, avšak v souladu se základními okruhy, které jsem již jmenovala v teoretické části práce. Zajímá mě zejména to, jak recenze působí jako celek a jak se na nich projevuje rukopis konkrétního média, popř. přímo autora recenze. Předmětem zájmu jsou tedy zejména postupy, s nimiž jednotlivá média k recenzování přistupují, nikoliv hodnocení jejich kvality.

2.4.1 Analýza recenze v časopisu Level

Autorkou recenze je Šárka Tmějová, profesionální novinářka, která se věnuje primárně herní tematice a prošla celou řadou českých herních médií, jako např. Games.cz nebo ZeStolu. Kromě psaní pro Level se věnuje moderování pořadu Quest na rozhlasové stanici Radio Wave.¹⁰⁴

Na první pohled si lze povšimnout grafického zpracování, které v případě Levelu připomíná rozhovor – usuzuji tak podle boxů na prvních dvou stranách recenze, které vyzdvihují výstižné úryvky z textu. Tento pocit vyvolává i velký obrázek na titulní straně recenze – s tímto způsobem představení článku se můžeme setkat i např. v magazínu Mladé fronty DNES, která tímto způsobem uvádí právě rozhovory. Obrázek použitý pro tuto recenzi je zároveň oficiální „tvář“ hry Kingdom Come: Deliverance – najdeme jej i na obálce fyzické verze hry a v knihovnách platforem určených pro distribuci her a softwaru (např. Steam). Kromě obrázku je na úvodní straně titulek, jímž je název hry, který doprovází podtitulek, který charakter hry stručně shrnuje do jedné věty. Na titulní straně dále najdeme informace o žánru hry, název vývojářského studia a oficiální webové stránky titulu. Rozsahem se tato recenze čítající celkem tři strany textu řadí mezi ty (na poměry Levelu) delší.

V případě této konkrétní recenze textové boxy kladou důraz na aspekty hry, které autorka považuje za důležité a nepřímou tak čtenáře nabádá k tomu, aby na ně nezapomněl. Pocit persvaze umocňuje i grafika, tedy bílý text na červeném poli, což z boxu činí nepřehlédnutelnou část recenze. Kromě toho však Level ke grafickému zpracování svých textů přistupuje velmi moderně a téměř úsporně. Pozadí stránky je bílé, bez jakýchkoliv ozdobných detailů, stránka působí čistě, minimalisticky a profesionálně. V textu se nevyskytuje nadbytek rušivých prvků,

¹⁰⁴ K dispozici z: <https://wave.rozhlas.cz/sarka-tmejova-7633737>

jimiž může být např. právě příliš mnoho infoboxů. Těmi Level naopak velmi šetří. Prvek, který by se k infoboxu dal připodobnit, najdeme pouze v samotném závěru recenze, který stručně shrnuje hodnocení titulu. Krátký odstavec je od zbytku textu odlišen barevně, jednoslovné hodnocení je zvýrazněno tučně a vyvedeno velkými písmeny. Hodnocení doplňuje také stupnice, na níž je graficky znázorněná kvalita hry.

Po stylistické stránce je text expresivně laděný (např. fráze jako „*sebehloupější úkol*“ nebo „*naučíte se různé parádičky*“, avšak nepoužívá vulgarismy. Je z něj patrné civilní, neformální ladění recenze, která je určena nikoliv pro odborníky, avšak pro hráče videoher. Navzdory tomu, že se jedná o text určený pro herní časopis, se v něm nenachází příliš velké množství typické herní terminologie. Implicitně však předpokládá znalost tématu a základních herních mechanismů RPG her; nejedná se o text určený pro laického čtenáře, který s problematikou počítačových her nikdy nepřišel do styku. Typickými výrazy, které spadají do herního slangu a které se v recenzi vyskytují, jsou např. „*perk*“ (česky „výhoda“) nebo „*kombo*“ (česky „kombinace“¹⁰⁵). Recenze místy používá nespisovnou češtinu – tyto tendence se projevují např. používáním slov jako *nejlíp*, *bába*, *hejsek* nebo sloveso *otravovat*. Nespisovná čeština však je zcela v souladu s celkovým laděním textu, který je velmi civilní a jeho cílovou skupinou není odborné publikum. Používání těchto výrazů je tedy zcela na místě; spisovná čeština by v případě tohoto typu textu působila spíš rušivě.

Zvláštností této recenze je netypický způsob, s nímž autorka přistupuje k popisu konkrétní herní situace. Když se zaměříme např. na úsek, který začíná ihned po mezititulku „Opakování matka moudrosti“, setkáváme se až s příběhově laděným popisem herní události, kterou autorka recenze při hraní hry zažila:

„Jeden z prvních úkolů mě zavedl na výpravu do lesa s mladým pánem, kterého nenapadlo nic lepšího než uspořádat menší soukromou soutěž v lovu zajíců. Pro Jindru to bylo přibližně druhé setkání s lukem v životě, ale já už s ním mám něco za sebou. Hrála jsem přece za Hanza v Overwatchi, to nemůže být o moc těžší, no ne? V podřepu, aby ji nevyplašila, jsem vystopovala svou kořist, značně nejistou rukou natáhla těživu, ještě méně jistě zamířila, nádech, výdech, výstřel. První zkušební šíp má samozřejmě plné právo skončit v křoví pět metrů za zajícem.

¹⁰⁵ Tento termín se v herním slangu téměř výlučně používá pro kombinace různých herních prvků, které usnadňují hratelnost, jako např. kombinace úderů v boji.

*Druhý ho záhy následoval, třetí se zabodl do stromu, čtvrtý, pátý, ..., dvacátý, hromadily se v blízkosti ušáka. Přece nenechám toho nafrněného hejska vyhrát!*¹⁰⁶

Tento způsob popisu recenzi dodává punc uvěřitelnosti, čtenář si může být skutečně jistý, že autorka recenze se do hry ponořila a pro recenzi získala maximum materiálu. Zároveň to vypovídá o schopnosti hry vtáhnout do děje, byť tento aspekt recenze explicitně nezmiňuje. Čtenář si však díky tomuto typu popisu může být jistý, že hra je skutečně imerzní. Některým čtenářům by však v této části recenze mohl chybět stručný popis konkrétních herních mechanismů, které hra např. právě pro lov používá, a tento způsob popisu by jim mohl připadat příliš abstraktní. Jedná se však o velmi čtivý a osobitý text, což recenzi pouze přidává. Na rozdíl od odborné kritiky je subjektivita běžným rysem recenze. Spíše než na technický popis herních mechanismů tento text klade důraz na „společenské“ aspekty hratelnosti, které vychází z příběhu a v neposlední řadě také z období, v němž je hra zasazená, např. zmínky o roli oblečení ve hře či o komunikaci s NPC postavami.

Z textu není zřejmé, jaké aspekty recenzovaného titulu Level při hodnocení považuje za důležité. Z již přečtených recenzí však vyplývá, že neexistuje žádná předem daná šablona, popř. soubor požadavků na obsahovou stránku recenze. Je tedy zcela v režii autorů recenzí, jakým způsobem svůj text uchopí. Ze strany redakce existují pouze požadavky na formální úpravu textu a jeho celkové vyznění, aby zapadal do „filozofie“ časopisu a nevybočoval po stylistické stránce. Lze tedy s jistotou říct, že různí autoři by stejný titul zrecenzovali jinak, resp. by se soustředili na jiné aspekty herního titulu – někteří autoři se věnují spíše příběhu, jiní kladou důraz spíše na technickou stránku hry apod. Texty si tedy zachovávají osobitost a lze z nich vyčíst rukopis jednotlivých autorů, jedná-li se o pravidelné přispěvatele. V případě jednorázového či jinak sporadického přispívání externích autorů o tomto fenoménu však nemůže být řeč, protože nemáme dostatek materiálu vhodného k analýze.

2.4.2 Analýza recenze v časopisu SCORE

Autorem recenze je Daniel Krásný, kreativní ředitel agentury Socialsharks, která se věnuje sociálním sítím a marketingu. Kromě kariéry kreativce se však věnuje právě i psaní článků pro SCORE, přičemž spolupracoval na více než sto číslech. Působí také v pořadu televize Prima s názvem RE-PLAY.¹⁰⁷

¹⁰⁶ TMĚJOVÁ, Šárka. *Kingdom Come: Deliverance: Středověké hřiště po česku a bez draků*, s. 42–45

¹⁰⁷ K dispozici z: <https://vniatkrasu.cz/kdo-jsem/>

Grafické zpracování lze označit za velmi výrazné, téměř bulvárně laděné, přičemž se jedná o velmi dlouhou recenzi – zabírá celkem šest stran textu a grafiky. Polovina úvodní strany recenze je zaplněná obrázkem, který lze považovat za pro hru Kingdom Come: Deliverance charakteristický výjev – s tímto konkrétním obrázkem se totiž při pročitání recenzí titulu setkáváme velmi často, ne-li pokaždé – dostal se totiž na obálku hry, pod níž je Kingdom Come: Deliverance celosvětově známá. Pod titulkem najdeme informace o vydavateli hry, odkaz na oficiální web, zmínku o tom, jestli se jedná o multiplayer¹⁰⁸ či nikoliv, požadavky na hardware a orientační cenu hry. Výrazný je také samotný text recenze – na samotném začátku se nachází iniciála, kterou od zbytku textu odlišuje font. Mezi prvními třemi odstavci recenze najdeme také úryvek textu písně bratří Nedvěďů „Nad Sázavou“, která je přepsaná do podoby, která je vzhledem k tématu vhodnější, než původní text: „*Zhasni tu písničku a napít mi dej, před spaním chci si ještě dohrát ten quest.*“¹⁰⁹ Slovo „zhasni“ je navíc vyvedeno v jiné barvě, než zbytek textu, a používá odlišnou velikost písma. Nejedná se však o úryvek vytržený z kontextu a bez hlubšího smyslu ledabyly vložený do recenze; Krásný na začátku textu barvitě popisuje náтуру recenze, která má dle autorových slov „užívací“, tedy relaxační charakter. Úryvek z písně tedy charakterizuje povahu textu, který čtenář teprve odkrývá. Je zřejmé, že se jedná o velmi odlehčený text, čemuž odpovídá i jeho grafická stránka. Na takřka bulvární charakter recenze poukazuje také používání velkých písmen na místech, kde to není potřeba. Velká písmena zde mají funkci akcentu, např. u mezititulku „Když se STŘEDÍ krev“ nebo „Aby vás neoŠIDILI“.

Recenze je doplněná mnoha obrázky ze hry, které přímo ilustrují vybrané herní prvky a situace – konvoj rytířů, hra na schovávanou s Jindřichovou přítelkyní, obrázek jedné z knih, kterou ve hře můžeme najít, náměstí v jedné z herních lokací, pohled na nehratelné postavy, s nimiž se Jindřich setká, mechanismus vylamování zámků, mechanismus značící fyzickou indispozici, se kterou se hráč může setkat, a také pohled na mrtvé tělo, které je poměrně explicitně vyobrazeno. Obrázky doplňují popisky, přičemž mnohdy poukazují na jiné hry („Ne, tohle není dalekohled z Vietcongu“) nebo odkazy na českou populární kulturu („Občas jsme si připadali jako Luděk Munzar, co v českých lužinách hledá vrcholky rozhleden.“¹¹⁰).

Reference české popkultury se objevují i v samotném textu recenze – na první a druhé straně recenze autor zabrušuje do problematiky české náture, přičemž zmiňuje i české filmy a způsob, jímž je publikum vnímá. Zmiňuje známé české osobnosti (konkrétně herečky Tatianu Dykovou

¹⁰⁸ Hra určená pro více hráčů.

¹⁰⁹ KRÁSNÝ, Daniel. *Kingdom Come: Deliverance*, s. 42–47

¹¹⁰ Jedná se o referenci dokumentárního pořadu *Rozhlédni se, člověče* z roku 1998.

a Elišku Balzerovou). Kingdom Come: Deliverance analogicky přirovnává k filmu „Tátova Volha“, který měl v době vydání hry svou premiéru:

„Česká hra znamená v novém miléniu ve světě víc než český film. Jen si to vezměte. Za pár dní jde do kin jeden z nejambicióznějších tuzemských filmů roku, Vejdělkova Tátova Volha. Balzerová s Vilhelmovou v něm říkají suché životní pravdy a srandovně při tom roadtripují uprostřed krásné české krajiny. Český lid přijde a bude spokojený. Tam, kde končí popularita obou hereček, končí i popularita filmu. Zatímco procházka po okolí Kutné Hory, po vesničkách, jako je Ledčecko, Talmberk nebo Rataje, zvelebení české minulosti i tvrdohlavý návrat do doby husitské se uprostřed února stal tou nejlepší virtuální dovolenou pro celý herní svět.“¹¹¹

Kromě obrázků s popkulturními odkazy v recenzi můžeme najít také několik infoboxů – jeden z nich je věnovaný tipům a trikům, které lze ve hře použít, další stručně popisuje plánované DLC.¹¹² Další infobox se týká hudby, která se ve hře objevuje, a poslední z nich představuje nejpopulárnější herní modifikace, které hráči mohou do své hry přidat. Poslední zmíněný infobox mě zaujal pro svou zřejmou persvazivní funkci – fakt, že se v jedné z prvních recenzí po vydání hry Kingdom Come: Deliverance objevují tipy na modifikace, značí, že autor recenze považuje hru za nedokonalou, a to natolik, že je potřeba ji upravit právě za pomoci herních modifikací. Tento názor autor tedy podvědomě přenáší i na čtenáře recenze.

Po jazykové a stylistické stránce se jedná o poměrně rozporuplný text. Recenze vydaná časopisem SCORE, jejímž autorem je Daniel Krásný, je protkaná indikátory autorské individuality. Samotný text má sarkastický nádech; působí spíš jako rozhovor dvou kamarádů či přepis velmi neformální přednášky, než profesionální recenze. V textu se vyskytuje velké množství nespisovných výrazů, jazyk je expresivně laděný a místy až vulgární („A takové rozhodnutí vlastně nechce jenom kuráž. Chce totiž přímo koule.“). Krásný v textu používá také autorský plurál. Autor používá anglicismy, a to i výrazy, které příliš nesouvisí s herním kontextem a nepopisují žádný herní mechanismus („Kingdom Come: Deliverance není user-friendly hra.“). Používá také citoslovce („Nevidíme tvůrcům do hlavy, ale dáváme na špalek tu svou, že jde o kurážný (ha!) autorský záměr.“).

Na konci recenze najdeme podpis autora a samotné hodnocení hry, které má v případě SCORE hned několik podob. Najdeme zde podrobné, avšak stručné slovní hodnocení, procentuální

¹¹¹ KRÁSNÝ, Daniel. Kingdom Come: Deliverance, s. 42–47

¹¹² Pojem DLC definujeme jako rozšíření hry, které si hráč může přikoupit. Většinou obsahuje nové příběhové linie, vybavení, postavy nebo lokace.

hodnocení a specialitu tohoto média, která se jinde nevyskytuje – porovnání s podobnými tituly, které hráči již mohli v minulosti hrát, a je pro ně tak snazší si utvořit představu o recenzované hře. SCORE tak činí pomocí matematických symbolů pro „méně než“ a „více než“. Další specialitou SCORE jsou informace o stupni lokalizace hry, doby, která je potřebná pro osvojení základních herních mechanismů, doporučený věk hráče, délka hry a jak dlouho hru hrála redakce, tzv. autor recenze.

Po obsahové stránce je recenze velmi informačně hutná – autor detailně popisuje herní mechanismy, atmosféru hry, věnuje se jejím kladům i záporům a obsah recenze tedy působí velmi komplexním dojmem. Často Kingdom Come: Deliverance srovnává s jinými RPG tituly, jimiž jsou v první řadě Zaklínač a The Elder Scrolls: Skyrim. Od čtenáře tedy implicitně předpokládá jejich dobrou znalost. Cílovou skupinou jsou patrně skalní fanoušci žánru RPG. SCORE klade důraz na autorskou invenci, nechává svým přispěvatelům volnou ruku ve výběru jazykových prostředků i obsahu recenze.

2.4.3 Analýza recenze z webu Games.cz

Autorem recenze, která vyšla na webu Games.cz, je Jan Slavík. Jedná se o externího spolupracovníka redakce. Ve svém repertoáru má mnoho článků – primárně novinky z herního světa, jeden článek týkající se byznysu v herním prostředí a také i poměrně velké množství recenzí. Web Games.cz sám sebe popisuje jako „český herní web, který se soustředí na hry pro PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X, Xbox Series S, Nintendo Switch, PlayStation VR2 a další platformy“.¹¹³ Na webu najdeme recenze, dojmy redaktorů z hraní jako takového, novinky z herního průmyslu nebo podcasty. Games.cz se soustředí také na obsah, který se váže ke konkrétním herním sériím, mezi něž patří např. Assassin's Creed, Call of Duty, Grand Theft Auto nebo The Legend of Zelda. Games.cz v této části informační sekce zmiňuje také právě Kingdom Come: Deliverance. Redakce se tedy zaměřuje i na exkluzivní obsah také z této hry. U zde pišících autorů tedy lze předpokládat dobrou znalost světa, příběhu a herních mechanismů Kingdom Come: Deliverance.

Grafické zpracování recenze neskýtá příliš mnoho prostoru pro atypické prvky, protože se jedná o webovou stránku. Po vizuální stránce je analyzovaná recenze tedy poměrně úsporná a příspěvek na webu působí čistým a minimalistickým dojmem. Celý web je laděný do černo-žluté – černě je vyvedeno pozadí, žlutě některé detaily v textu a na okrajích stránky. Samotný text recenze je bílý. Na začátku recenze se nachází úvodní obrázek, jímž je konceptuální

¹¹³ K dispozici z: <https://games.tiscali.cz>

digitální kresba, která znázorňuje jeden z herních soubojů. Má dramatický ráz; jedná se o dynamickou scénu, která na první pohled poutá pozornost. Dále zde najdeme číselné hodnocení (Games.cz recenze hodnotí na stupnici od 1 do 10). Kromě hodnocení se zde vyskytuje také zdroj, z něhož autor při psaní recenze čerpal, informace o vývojáři, vydavateli, datu vydání hry a platformách, na něž hra vyšla. Po kliknutí na odkaz „Detail hry“ nás web přeměruje na stránku, kde najdeme veškerý obsah týkající se Kingdom Come: Deliverance, který na Games.cz kdy vyšel. Jsou jím videa, články, obrázky, informace o datadiscích a také kategorie označená jako „bleskovky“, která obsahuje pouze krátké zprávy. V textu se dále nachází několik galerií s obrázky ze hry a také několik odkazů na videa týkající se hry, které vedou na platformu YouTube. V záhlaví webu najdeme logo, výčet rubrik a odkazy na sociální sítě, jimiž jsou: Facebook, Twitter, Discord a Tiktok. Poslední dvě jmenované sociální sítě svědčí o tom, že web Games.cz má fanouškovskou základnu, která se v internetovém prostoru shromažďuje na určeném místě. Na druhé liště jsou odkazy na další weby, které vlastní společnost Tiscali Media.

Na stránce se nachází celkem čtyři infoboxy – první z nich odkazuje na společnost CZC,¹¹⁴ s níž web Games.cz spolupracuje. Čtenáři poskytuje informace o aktuálních cenách Kingdom Come: Deliverance. Druhý z infoboxů je zhruba v polovině recenze. Jedná se o rozcestník, který nás odkazuje na další články týkající se Kingdom Come: Deliverance. Poslední infobox s názvem „Verdikt“ najdeme na samotném konci textu. Obsahuje stručné shrnutí recenze, závěrečné hodnocení a dva odkazy. Po kliknutí na první odkaz se dostáváme na stránku, kde je podrobně rozepsaný styl hodnocení webu. Druhý odkaz čtenáři dává možnost, aby recenzovanou hru sám ohodnotil. Pod infoboxem obsahujícím konečné hodnocení se nachází odkazy na sociální sítě a diskuse k recenzi. Poslední infobox je věnován autorovi recenze – formou medailonu stručně popisuje, jak dlouho se autor věnuje psaní, co jej zajímá, čemu holduje a co naopak nemá rád. Představuje tak malou sondu do soukromí autora, čímž jej přibližuje čtenářům, a to zejména díky poměrně žoviálnímu ladění medailonu:

„O hrách na Games.cz píše od roku 2014. Hry i psaní má v oblibě od dětství, na práci na herním webu a možnost žít se obojím naráz nedá dopustit. Japanofil, kuchyňský maniak, milovník tvořivých činností a samozřejmě vášnivý hráč, který si užije prakticky všechny žánry. Snad jen krom vojenských strategií. Nesnáší brokolici.“¹¹⁵

¹¹⁴ CZC je český internetový obchod s počítači a elektronikou.

¹¹⁵ K dispozici z: <https://games.tiscali.cz/recenze/kingdom-come-deliverance-recenze-309248>

Jazyk recenze je velmi věcný – není z něj příliš patrná osobnost autora, která se do stylistiky téměř nepromítá. Používá spisovnou češtinu, která je místy proložena herním slangem či počeštěnými anglickými výrazy, které do hráčského slangu nespádají, např. označení „stealthovka“ (výraz označující pasivní přístup k hraní, kdy se hráč nepouští do násilných konfliktů) nebo slovní spojení „thiefovská stezka“ (slovo „thiefovská“ překládáme jako „zlodějská“) a „elderscrollské řešení“ (tzv. herní řešení po vzoru série The Elder Scrolls). Místy narazíme na klišé, např. v této konkrétní větě: „*Už je to nějaký pátek, co se v naší kotlině dmuly kvůli nějaké hře takové vášně, jaké dokázala rozjitřit prvotina českého studia Warhorse, Kingdom Come: Deliverance.*“¹¹⁶ Fráze jako „už je to nějaký pátek“, slova „kotliná“ nebo slovní spojení „rozjitřit vášně“ jsou klišé výrazy, která se v psaných textech často objevují. Recenze pracuje také s metaforami, příkladem může být věta, která reflektuje nedokonalou příběhovou kontinuitu hry, která je sice místy nepříjemná, ale nepředstavuje natolik zásadní nedostatek, aby kazil požitek ze hry: „*Nejedná se však o zrezivělý rachot hroučícího se stroje, spíš zavržení pantů, které to chce časem ještě promáznout.*“¹¹⁷ Mezititulky většinou jasně odkazují na obsah následujících odstavců, avšak v jednom případě mezititulek obsahuje referenci, kterou nezasvěcený čtenář pravděpodobně nepozná a nepochopí – jedná se o mezititulek „Pozor, Viléme, tele!“. Pravděpodobně se jedná o odkaz na Máchův Máj.

Autor recenze systematicky popisuje jednotlivé aspekty hry. Z jejich řazení je znát jistá šablonovitost, která pravděpodobně poukazuje na požadavky redakce. Zdá se tedy, že Games.cz obsah recenze nenechává zcela na jejím autorovi. Slavík postupně popisuje příběh hry, prostředí, v němž se odehrává. Věnuje se také hratelnosti a rozebírá jak její klady a zápory. Stručně popisuje také některé z questů, avšak nezachází do přílišných detailů a popis je dostatečně vágní na to, aby čtenář-hráč nepřišel o autentický prožitek ze hry. Autor v textu odkazuje i na jiné herní tituly, např. The Elder Scrolls III: Morrowind:

*„Jestliže při popisu mapy zazněl náznak přirovnání k Morrowindu, v oddělení RPG systému už je paralela k elderscrollsovskému řešení daleko zřetelnější. Stejně jako hrdina z děl od Bethesda se Jindřich zlepšuje v tom, co dělá, zkrátka tím... že to dělá. Chcete být zdatným čtenářem? Musíte kovářského synka nejdřív naučit číst, a pak ho v tom cvičit. Přejete si mít zdatného šermíře či lukostřelce? Hybaj do arény nebo na střelnici či do lesa na lov.“*¹¹⁸

¹¹⁶ SLAVÍK, Jan. *Kingdom Come: Deliverance – recenze* [online]

¹¹⁷ Tamtéž

¹¹⁸ Tamtéž

Slavík se detailně věnuje hodnocení grafického zpracování titulu. Zmiňuje zejména chyby, jimiž jsou např. špatná mimika postav, nedokonalé animace v cuts scénách nebo problíkávající textury. Ve stručnosti kritizuje také dabing. Největší prostor však Slavík věnuje herním mechanismům, zejména pak zpracování bojových sekvencí a různých způsobů, jak hráč může přistupovat k řešení problémů. Recenze je spíše než na příběh orientovaná na technickou stránku hry, resp. na otázku hratelnosti a herních mechanismů. V závěru recenze najdeme také poměrně detailní pasáž věnovanou čistě hardwarové stránce hry a její optimalizaci:

„Optimalizace není úplně učebnicová, ale zároveň nejde o nic, za co by měli tvůrci klečet na hrachu. Na konfiguraci i7 7700k + Titan X se ve 4K a detailech na plnou palbu a s maximálním dohledem pohybovala okolo čtyřiceti snímků za vteřinu, přičemž nejméně jsem zaznamenal hodnotu okolo třiceti. To sice nezní kdovíjak slavně, ale je potřeba dodat, že ačkoliv se nejedná o nebesky vysoké hodnoty, byly velice stabilní, opticky tedy nedocházelo k trhání a hra byla bez problémů hratelná.“¹¹⁹

Obecně lze říct, že recenze Jana Slavíka z Games.cz relativně komplexně hodnotí všechny složky hry, avšak na některé se zaměřuje výrazně víc, než na ostatní. V případě této recenze se jedná o souborové mechanismy, jimž se recenze věnuje z poloviny. Ostatní aspekty hry najdeme ve zbytku recenze. Autor se k problematice vyjadřuje s určitou seriózností, recenze nemá odlehčený charakter. Cílovou skupinou jsou opět milovníci RPG her, v užším měřítku poté hráči, kteří preferují recenze, které kladou důraz na technickou stránku a konkrétní herní mechanismy, nikoliv příběh a celkový dojem ze hry – tyto aspekty u této recenze totiž figurují spíše okrajově.

2.4.4 Analýza recenze z webu Gaming Professors

Autorem recenze z webu Gaming Professors je Petr Polák. Autor o sobě uvádí, že hry hraje již přes 25 let a začínal jako jeden z prvních uživatelů systému NES¹²⁰ v České republice. Dále v medailonu popisuje, jaký typ her je jeho oblíbený.¹²¹ Redakci webu Gaming Professors tvoří celkem deset stálých přispěvatelů. Zajímavostí tohoto média je, že přesně polovinu redakce tvoří ženy, což není u médií, která se zabývají hrami, příliš časté – obvykle se jedná o převážně

¹¹⁹ SLAVÍK, Jan. *Kingdom Come: Deliverance – recenze* [online]

¹²⁰ Zkratka NES označuje 8bitovou herní konzoli Nintendo Entertainment System, která je nejprodávanější konzolí svého druhu vůbec.

¹²¹ K dispozici z: <https://www.gamingprofessors.cz/kingdom-come-deliverance-recenze/>

mužskou doménu. Žena tento web i založila; je jí Marcela Grázová, absolventa Farmaceutické fakulty Univerzity Karlovy v Praze.¹²²

Vizuální stránku webu tvoří čistý, moderní design, který však svým vzhledem nikterak nevybočuje ze standardu webů herních médií. Laděný je do tmavě šedé s občasnými růžovými prvky, přičemž samotné texty článků jsou vyvedeny v bílé barvě. V záhlaví webu se nachází logo, rubriky a odkazy na sociální sítě, jichž je poměrně velké množství a jsou jimi: Facebook, Instagram, Twitter, YouTube a dokonce i účet na platformě Steam. Poměrně znatelná orientace na sociální sítě vypovídá o faktu, že autory webu jsou převážně mladí lidé, kteří k těmto platformám povětšinou přirozeně inklinují. Vedle ikonek odkazujících na sociální sítě najdeme ještě lupu, která slouží k procházení webu a vyhledávání konkrétních článků po zadání klíčových slov. Samotná recenze barevně splývá s designem celého webu a nikterak jej nenarušuje. Vlevo nahoře se nachází ikonka autora recenze, vpravo poté ikony, které slouží ke sdílení článků na sociální sítě. Text recenze obsahuje krátký perex, jednotlivé podkapitoly od sebe přehledně oddělují mezititulky. V textu se volně objevují obrázky přímo ze hry. Na samotném konci recenze najdeme odkaz na web platformy Steam, shrnutí verdiktu autora a rozcestník odkazující na další články na webu. Pod rozcestníkem se nachází seznam klíčových slov, podle nichž lze článek s recenzí vyhledat, bodové shrnutí kladů a záporů recenzovaného titulu a číselné hodnocení. Celý článek zakončuje medailon autora a další odkazy nabádající ke sdílení recenze na sociálních sítích. Na stránce nenajdeme žádné infoboxy.

Autor recenze používá spisovný a věcný jazyk. Stručně a bez příkras popisuje jednotlivé aspekty hry Kingdom Come: Deliverance, v textu nenajdeme metafory a jiné básnické prostředky. Nevyhýbá se používání herního slangu – v recenzi najdeme slova jako „DLC“, „perk“ nebo „bug“. V úvodu recenze autor použil archaický výraz „*mouřenín*“, který označuje člověka s tmavou pletí. V rámci této recenze se jedná o adekvátně použitý výraz, protože do textu kontextově zapadá: „*V roce 1403 se podle dochovaných kronik na území, ve kterém se hra odehrává, nepohybovaly gangy složené z různých etnik. Někteří aktivisté však argumentovali, že se dochovalo několik obrazů a maleb, kde je znázorněn mouřenín.*“¹²³ Ve větě zmíněné v souvislosti s použitím archaismu najdeme špatnou vazbu; je jí slovní fráze „*území, ve kterém se hra odehrává*“.

¹²² K dispozici z: <https://www.linkedin.com/in/marcela-grázová-3009b6127/?originalSubdomain=cz>

¹²³ POLÁK, Petr. *Kingdom Come: Deliverance – český poklad* [online]

První část recenze s titulkem „Útoky aktivistů a rasových hnutí“ se krátce věnuje problematice historické přesnosti. Větší prostor poté dává feministické otázce:

„Hra má základy v historicky doložených událostech a taktéž její samotné zpracování se opírá o dochované prameny. De facto to byly také důvody pro řadu „odborných“ kritiků, kteří se ke hře negativně vyjadřovali. Před vydáním DLC A Woman’s Lot se aktivistům nelíbilo, že se dá hrát pouze za mužskou postavu, tedy že se ve hře nevyskytuje žádná hratelná „silná ženská postava“. Další problém měli aktivisté s absencí různých rasových etnik. Jedná se prakticky o „rasismus dnešní doby“, kde všude musí být zastoupena určitá rasová etnika a také sexuální uskupení.“¹²⁴

Recenze zmiňuje i další herní titul, který se potýkal se stejnou kritikou.¹²⁵ Polák velmi stručně (formou tří odstavců) popisuje rámcový příběh hry Kingdom Come: Deliverance, přičemž nezabíhá do detailů. Následuje krátký popis herního světa a reálných lokací, podle nichž vývojáři prostředí hry tvořili. Větší prostor Polák věnuje herním mechanismům – poměrně detailně popisuje aktivity, jimž se věnují nehratelné postavy. Dále se věnuje popisu dovedností, které postava Jindřicha může získat, zmiňuje tzv. perky a také čtyři hlavní atributy, které určují, jakým způsobem postava řeší problémy:

"Každá profese, které se budete věnovat, navíc aktivně vylepšuje jeden ze čtyř primárních atributů (síla, obratnost, vitalita, výřečnost). Je zde možnost si také zvolit perky, které budou upravovat Jindřovy vlastnosti.

Aby toho nebylo málo, budete tu moct pracovat ještě s dalšími šesti odvozenými vlastnostmi, kterými jsou charisma, viditelnost, nápadnost, hlučnost, rychlost a odolnost.“¹²⁶

Vlastnostem postavy a jejich vývoji se Polák věnuje ve výrazně větší šíři, než příběhu hry. Stejný omezený prostor má i grafika a hudební doprovod – k těmto tématům Polák pouze v několika větách zabrušuje. Kromě již zmíněných aspektů píše o herních mechanismech, které berou v potaz vzhled postavy a způsob, jakým na postavu reagují nehratelné postavy. Polák v recenzi zmiňuje také survival prvky, jimiž v některých hrách jsou např. hlad, žízeň a míra únavy. Všechny tyto aspekty výrazně ovlivňují průchod hrou. Dlouhá pasáž je věnovaná soubojovému systému, kterému se autor zabývá skutečně detailně:

¹²⁴ POLÁK, Petr. *Kingdom Come: Deliverance – český poklad* [online]

¹²⁵ Zmíněnou hrou je Ancestors Legacy od polského studia Destructive Creations.

¹²⁶ Tamtéž

„Když začnete bojovat, objeví se uprostřed obrazovky malá pěticípá hvězda s tečkou uprostřed, která znázorňuje hlavu, trup, ruce a nohy protivníka. Vy si vyberete, kam budete útočit, a podle toho se přizpůsobí i váš postoj a následně vedený útok – velmi zjednodušeně řečeno.“¹²⁷

Velký prostor je věnovaný datadiskům, protože recenze na webu Gaming Professors vyšla až v roce 2021, tedy v době, kdy Kingdom Come: Deliverance bylo na trhu již přes tři roky a Warhorse Studios k základní verzi hry vydalo i několik datadisků. Právě jejich popisům se Polák v závěru recenze věnuje. K tématům historické přesnosti, feminismu a rasismu se Polák vrací i v této pasáži. Kromě akurátnosti zbraní, oblečení a vybavení hráče obecně píše i o feministické otázce, která se objevuje již v úvodu:

„Poslední DLC, A Woman's Lot, přináší do hry již zmíněnou silnou ženskou postavu, za kterou můžete hrát. Jedná se o dvě samostatné herní linie. DLC je rozděleno na „Úděl ženy“, ve kterém se ocitnete v roli Terezy, kterou doprovází její věrný pes Flek. Příběh ukáže úděl a běžný život ženy ve Stříbrné Skalici v době před událostmi nájezdu Zikmundova vojska, ale i po nich.“¹²⁸

Přístup autora lze charakterizovat jako věcný a vágní. Recenze neobsahuje příliš mnoho hodnotících prvků, převažují prvky popisné. Popisuje zejména atributy hry a autorův prožitek z recenzované hry z textu není příliš patrný, byť v celkovém hodnocení hru hodnotí kladně. Polákův text je stručný, místy až zkratkovitý, na většinu aspektů se (až na výjimky) nezaměřuje příliš detailně. Znát je i určitá šablonovitost, zejména pak u krátkých pasáží, které zmiňují obligátní témata, jako je např. příběh a herní svět. Jazyk je spisovný, autor nepoužívá expresivní prvky. Dojmy ze hry shrnuje v závěrečném hodnocení, které má podobu bodového seznamu, přičemž v něm zmiňuje i prvky, o nichž recenze detailně neinformuje, např. častý loading nebo nedostatky dabingu u některých postav. Tyto aspekty recenze zmiňuje pouze několika větami a nevěnuje jim větší prostor, jako je tomu u jiných herních prvků. Vzhledem k datu vydání recenze v ní najdeme i informace o českém dabingu, který vznikl až několik let po vydání hry.

¹²⁷ Tamtéž

¹²⁸ POLÁK, Petr. *Kingdom Come: Deliverance – český poklad* [online]

2.4.4 Analýza video recenze z YouTube kanálu Indian – Czech TV Gaming Show

Autorem recenze, kterou zveřejnil YouTube kanál Indian – Czech TV Gaming Show, je Filip Kraucher alias „Fiola“, který projekt Indian i založil. Dle medailonu, který je uveřejněný na webové stránce projektu v rubrice věnující se členům redakce, se stará o celý její chod, připravuje scénáře, zabývá se herní kritikou a vývojem her.¹²⁹ Filip Kraucher má dlouholeté zkušenosti s českým i zahraničním herním průmyslem a jeho marketingem, přičemž založil i nezávislé vývojářské studio FiolaSoft Studio, které se věnuje freewarovým hrám. Do jeho repertoáru patří např. tituly jako Dragonwave nebo Flip-Flap. V roce 2015 Kraucherovo studio vydalo komerční titul Blackhole, který byl do té doby jeho nejambicióznějším projektem a zaujal velké množství hráčů.¹³⁰ Díky vlastnímu hernímu studio si Kraucher splnil svůj sen o vývoji her.

Kraucherova láska pro počítačové hry a herní průmysl obecně je znát i ze zpracování recenze, kterou vytvořil pro kanál Indian – Czech TV Gaming Show. Tato videorecenze je díky svému formátu vizuálně velmi bohatá – obsahuje mnoho záběrů z trailerů a ze hry samotné, přičemž Kraucher tyto videoklipy prokládá svým mluveným komentářem. Recenze je díky zvolenému formátu velmi živá; v divákovi vyvolává pocit imerze, který psané recenze většinou zprostředkovat nedokážou. Hudební podkres, který Kraucher zvolil, pochází přímo ze soundtracku hry; hudba plynule přechází mezi „scénami“ a dokresluje atmosféru videa. V mluveném komentáři Kraucher používá hovorovou češtinu, díky intonaci a zvoleným výrazovým prostředkům komentář působí poutavě. Díky střídání imerzní první osoby, jejímž prostřednictvím Kraucher popisuje osobní zážitky ze hry, do recenze prostupuje osobnost autora. Prožitek ze hry tak přibližuje svým divákům. K tomuto fenoménu přispívá i autorův popis situací, které ve hře sám zažil a na nichž uvádí příklady různých herních mechanismů nebo zmínka o Kraucherově počáteční skepsi, kterou při hraní hry pociťoval. Po většinu času však mluví přímo k divákům, informace zobecňuje a zůstává objektivní. Kromě typického herního slangu (např. „quest“) narážíme i na archaismy (např. „felčar“).

Recenze YouTube kanálu Indian – Czech TV Gaming Show se zabývá zejména herními mechanismy, jako je stupeň imerze (zejména jak na Jindřicha v různých situacích reagují nehratelné postavy), systém ukládání a mechanismus přemísťování po herní mapě za pomoci

¹²⁹ K dispozici z: <https://indian-tv.cz/r/Fiola>

¹³⁰ POLAČEK, Petr. *Prodeje české plošinovky Blackhole berou tvůrci jako úspěch a připravují tunu nového obsahu* [online]

koně nebo pěší formou. Dále zmiňuje soubojový systém a způsoby vylepšování dovedností hlavní postavy – těmto aspektům Kingdom Come: Deliverance věnuje velký prostor. Detailněji se věnuje také mechanismu umírání ve hře, přičemž hru hodnotí jako (v tomto ohledu) náročnou a nekompromisní. S tím částečně souvisí i kritika questů, které podle Krauchera často nedávají zcela smysl. Vyzdvihuje však i jejich kladné stránky, jimiž je nelineárnost a rozličné možnosti řešení úkolů, které postava Jindřicha dostává. Recenze je díky tomu velmi komplexní, nepůsobí jednostranně a herní titul hodnotí ze všech úhlů. V souvislosti s herními mechanismy Kraucher mluví také o survival titulech, k nimž Kingdom Come: Deliverance přirovnává. Hru přirovnává také k dalším typickým představitelům žánru RPG, jimiž jsou série Zaklínač a The Elder Scrolls. Stručně popisuje také vzhled herní mapy a popisuje její funkce, jako je např. systém rychlého cestování po herních lokacích. Autor se nad hrou zamýšlí i v hlubších souvislostech a místy zabrušuje do filozofické roviny. Příkladem může být Kraucherova zmínka o tzv. konceptu hrdinství, který se ve hře nevyskytuje. Vyzdvihuje fakt, že hra k Jindřichovi nepřistupuje jako k superhrdinovi. Dále za pozitivní považuje rozuzlení příběhu, jímž není záchrana celého světa, jak už to tak u RPG titulů často bývá, ale lokální problémy středověkých Českých zemí.

Kraucher zmiňuje také historickou přesnost a skutečnost, že děj hry se inspiruje skutečnými postavami a událostmi z české historie. Komentuje také absenci českého dabingu, přičemž naopak vyzdvihuje ten anglický, který považuje za povedený. Pozitivně hodnotí také scénář hry a herecké výkony dabérů. Recenze se zabývá i hardwarovými požadavky, přičemž detailně popisuje nejen počítačové komponenty, ale i to, na jaké sestavy je hra primárně určená, na nichž bude fungovat nejlépe a hráč tak bude mít nejlepší zážitek ze hry. Varuje i před horší optimalizací pro levnější systémy, které nejsou tak výkonné.

Závěrečné shrnutí recenze je vyvedeno ve formě velkého infoboxu na konci videa, který obsahuje konečné číselné hodnocení, klady a zápory hry a informace o tom, na jaké počítačové sestavě recenzent hru hrál. V pravém dolním rohu najdeme také jméno autora recenze a přezdívku, pod kterou vystupuje. Na dalším snímku se nachází video verze rozcestníku, který však v případě video recenze kanálu Indian neodkazuje na další články, nýbrž na další videa, která se ke Kingdom Come: Deliverance tematicky pojí. Najdeme na něm také logo kanálu, obrázek členů redakce s humorným podtextem a ikonky sociálních sítí, s jejichž pomocí se lze s členy redakce spojit. V pravém dolním rohu se dále vyskytují informace o vydavateli videa – jméno společnosti, jíž je Kraucherovo FiolaSoft Studio, rok vydání a odkaz na oficiální webové stránky kanálu.

Jedenáctiminutová recenze kanálu Indian – Czech TV Gaming Show věrně zachycuje povahu hry a komplexně hodnotí její klady i zápory. Díky video formátu se výrazně odlišuje od psaných recenzí, a to zejména mírou angažovanosti diváka; videorecenze může lépe vyhovovat těm lidem, kteří neradi čtou psané texty a preferují audiovizuální formu. Díky svému formátu má potenciál oslovit velké množství diváků a potenciálních hráčů hry Kingdom Come: Deliverance. Recenze je profesionální, systematická, komplexní a tím pádem i žánrově konformní.

3 Závěr

Výzkumným cílem, který jsem pro tuto bakalářskou práci stanovila, bylo srovnat přístupy, které autoři různých recenzí stejné hry při psaní používají. Výzkum prokázal, že ačkoliv se analyzované recenze v mnohém podobají, lze u nich najít i mnoho odlišností. Ty jsou v konkrétních případech opravdu markantní a ilustrují tak skutečnost, že se různá média (resp. různí autoři) ke stejnému zdroji staví odlišně. Recenze v časopisu Level se kupříkladu vůbec nevěnuje hardwarovým požadavkům hry a její optimalizaci. Ostatní recenze se tohoto tématu v různé míře dotýkají; největší důraz na něj poté klade recenze webu Games.cz, která je v oblasti hardwaru velmi důsledná. Podobnosti nad odlišnostmi však převažují a konkrétní odchylky představují spíše stylové anomálie, které jsou vlastní konkrétním médiím. Tyto odlišnosti médiím dodávají „tvář“ a činí je snáze rozeznatelnými mezi velkým množstvím ostatních textů na podobné téma, kterých se především v internetovém prostoru vyskytuje nespočet.

Největší nesoulad najdeme u jazykové stránky recenzí. V tomto ohledu se všechny analyzované texty odlišují více, než po obsahové stránce. Autoři recenzí pro časopis Level a kanál Indian – Czech TV Gaming Show píše (ve druhém případě hovoří) v první osobě a čtenářům (či divákům) tak přináší osobní prožitky, do nichž se promítá určitá míra expresivity. Tendence používat příznakové výrazy však má i recenzent časopisu SCORE, kde autorův rejstřík přesahuje až k vulgarismům. Všechny recenze (kromě již zmíněného SCORE) pracují s převážně spisovnou formou jazyka, která obsahuje i prvky hovorové češtiny, slangismy z herního prostředí a občasně používají i archaismy, jejichž užití je však v souladu s tématem recenzovaného herního titulu. Level pak představuje kompromis mezi webem Games.cz a časopisem SCORE – Games.cz je velmi vážný, zatímco SCORE je naopak expresivní a místy až vulgární. Level tyto přístupy spojuje a je po jazykové stránce vyvážený. Stejně působí i video recenze kanálu Indian – Czech TV Gaming Show. U psaných textů najdeme také občasné nesprávné jazykové formulace.

Rozdíly najdeme také u grafického zpracování recenzí – nejvýrazněji se od sebe odlišuje grafická forma Levelu a SCORE, kde se jedná o skutečně diametrální odlišnosti. Každé z médií stojí na opačné straně pomyslného spektra. Level působí velmi minimalisticky, zatímco SCORE svým zpracováním zabrušuje až k vizuálu, který používají bulvární média a klade důraz na pestrost. Menší rozdíly poté najdeme u online médií, které se liší pouze velmi málo. Games.cz i Gaming Professors používají podobné barevné schéma. To stejné můžeme říct i o

rozložení webové stránky, kde najdeme pouze drobné odchylky. Zcela se od všech čtyř již jmenovaných médií odlišuje YouTube kanál Indian – Czech TV Gaming Show, který je atypický primárně díky video formátu. Po grafické stránce je tedy s tištěnými i online psanými médii nesrovnatelný. Používá video ukázky, které prokládá mluveným komentářem. V závěru video recenze však najdeme i grafické shrnutí, které svým zpracováním nikterak nevybočuje.

Odhlédneme-li však od těchto rozdílů, zjistíme, že většina aspektů hodnocení se u všech analyzovaných recenzí shoduje – všechny použité texty v různé míře hodnotí příběh a postavy. Recenze se výrazně zaměřují na herní mechanismy, obzvláště pak soubojový systém a způsoby, jak zlepšovat dovednosti hlavní postavy. Texty v menším měřítku hodnotí také hudební doprovod nebo grafiku – těmto tématům však věnují výrazně méně prostoru, než aspektům hrátelnosti, které jsou pro hru jako takovou důležitější. Např. dobrý hudební doprovod však hrám (či filmům) dodává atmosféru a výrazně tak dokresluje hráčův či divákův prožitek. Většina bodů recenzí se však týká právě hrátelnosti a jejich konkrétních mechanismů – tedy témat, která hráče-čtenáře budou s největší pravděpodobností zajímat nejvíc. Lze tedy s jistotou říct, že recenze, které hodnotí stejné téma, budou mít spíš více společných znaků, než odlišností. Drží se podobných schémat, jejichž detaily se mění v závislosti na konkrétním médiu.

Jsem toho názoru, že některá z témat, k nimž jsem zejména v teoretické části zabrousila spíš okrajově, by si zasloužila další zkoumání. Namátkou bych chtěla zmínit např. mechanismy žánru RPG, téma, které osobně považuji za velmi nosné. Při zpracovávání zdrojů k analýze došlo ke změně výzkumné metody. Původně jí měla být kvalitativní interpretativní analýza, kterou nakonec nahradila deskriptivní analýza. Druhá zmíněná metoda se nakonec projevila jako vhodnější. Při psaní této bakalářské práce jsem využila většinu zdrojů z těch, které jsem si na začátku procesu stanovila – některé však zůstaly nevyužity a v seznamu zdrojů tedy uvedené nejsou. Při práci jsem naopak narazila také na mnoho zdrojů, s nimiž jsem až donedávna nepřišla do styku, a rozšířila jsem si tak obzory i v této sféře.

4 Zdroje

Literární prameny

- ANZENBACHER, Arno. *Úvod do filozofie*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. ISBN 80-04-25414-4
- BURIÁN, Roman. *Literární kritika v českých denících v letech 1990-1991*. Praha: Tvar, 1997
- HABIB, Claud. *Literary Criticism from Plato to the Present*. New York: John Wiley And Sons, 2011. ISBN-13 978-1405160353
- HUSSERL, Edmund. *Formální a transcendentální logika*. Praha: Filosofia, 2007. Základní filosofické texty. ISBN 978-80-7007-250-9
- JANOŮŠEK, Pavel. *Dějiny české literatury 1945–1989 III. díl*. Praha: Academia, 2008. ISBN 978-80-200-1583-9
- JÍLEK, Viktor. *Lexikologie a stylistika nejen pro žurnalisty: studijní text pro distanční studium*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-1246-2
- JÍLEK, Viktor. *Žurnalistické texty jako výsledek působení jazykových a mimojazykových vlivů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2009. ISBN 978-80-244-2218-3.
- JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. [Praha]: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2
- LAERTIOS, Diogenés. *Životy, názory a výroky proslulých filosofů*. Vydání 2. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1995. ISBN 80-901916-3-0
- MACHOVEC, Dušan. *Dějiny antické filozofie*. Praha: H+H, 1993. ISBN 80-85467-62-3
- POHLE, Joseph. *Eschatology: or, The Catholic Doctrine of the Last Things: A Dogmatic Treatise*. Eugene, Oregon: Wipf and Stock Publishers, 2006. ISBN 1597525626
- SPUNAR, Pavel. *Kultura středověku*. 2. pozm. a dopl. vyd. Praha: Academia, 1995. ISBN 80-200-0547-1
- SUCHÁNEK, Drahomír a Václav DRŠKA. *Církevní dějiny*. Praha: Grada, 2018. ISBN 978-80-247-3720-1

Akademické práce a odborné články

BAIG, Mukhtiar a Shaukat Ali JAWAID. *Scientific Writing: A Guide to the Art of Medical Writing and Scientific Publishing: How to write a Book Review*. Karáčí: Professional Medical Publications, 2018

BLAHÁČKOVÁ, Andrea. *Kantova teorie poznání a její reflexe Masarykem: The Kant theory of knowledge and its reflexion by Masaryk*. Olomouc, 2013. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Katedra společenských věd. Vedoucí práce doc. PhDr. Zdeněk Novotný. CSc.

DALHOUSIE UNIVERSITY. *Book Reviews: How to write a book review*. In: Queen's University Library [online]. Kingston: Queen's University Library, 2022 [cit. 2023-02-22]. Dostupné z: <https://guides.library.queensu.ca/bookreviews/writing>

DAREBNÝ, Jan. *Jazykové prostředky žánru herní recenze*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Ing. Rudolf Burgr

HAMMOUDI, Rima. *The Bookstagram Effect: Adolescents' Voluntary Literacy Engagement on Instagram*. Montreal, 2018. Diplomová práce. Concordia University. Vedoucí práce Dr. Diane Pesco

HEINZ, Susaeta, Felipe JIMENEZ, Miguel NUSSBAUM, Ignacio GAJARDO, Juan José ANDREU a Marco VILLALTA. *From MMORPG to a Classroom Multiplayer Presential Role Playing Game*. In: Educational Technology & Society. 13. Taiwan: National Taiwan Normal University, 2010, s. 284, ISSN 11763647

HEJKALOVÁ, Dominika. *Analýza mediálního obrazu videoherního průmyslu v České republice v letech 2016–2020*. Praha, 2020. Diplomová práce. Vysoká škola ekonomická v Praze. Vedoucí práce Mgr. Mario Kubaš, Ph.D.

HUBÁČKOVÁ, Libuše. *Užívání jazyka v diskurzu počítačových her*. Liberec, 2013. Bakalářská práce. Technická univerzita v Liberci. Vedoucí práce prof. PhDr. Petr Mareš, CSc.

CHRISTOU, Georgios. *The interplay between immersion and appeal in video games*. Computers in Human Behavior. ScienceDirect, 2014, 342

- JAKLOVÁ, Alena. *Humor v české žurnalistice: Humor in der tschechischen Journalistik*. Stylistyka, č. IX. České Budějovice, 2000
- JÍLEK, Viktor a Božena BEDNAŘÍKOVÁ. *Jazykové prostředky s potenciálem porušit normu v oblasti mediálního zpravodajství*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4896-1
- KAFKA, Pavel. *Srovnání profesionálních recenzí a uživatelských komentářů na Metacritic v případě The Last of Us Part II*. Praha, 2022. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph. D
- KLUSOŇ, Martin. *Herní recenze v českých tištěných médiích*. Brno, 2013. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jaroslav Čuřík
- LOLLOK, Marek. *Kritika v pohybu. Literární kritika a metakritika 90. let 20. století*. Brno, 2017. Disertační práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce prof. PhDr. Lubomír Machala, CSc.
- MEČÍŘ, Vojtěch. *Časopis Květen*. Praha, 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce PhDr. Přemysl Houda, Ph.D.
- MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Praha, 2012. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. Jaroslav Švelch
- PEPŘ, Tadeáš. *Recepte a hodnocení českých počítačových her v herním časopise Level*. Praha, 2022. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.
- REDDAN, Bronwyn. *Social reading cultures on BookTube, Bookstagram, and BookTok*. Synergy [online]. Deakin University: School Library Association of Victoria, 2022, 20. (1.), 3 [cit. 2023-02-21]. Dostupné z: <http://www.slav.vic.edu.au/index.php/Synergy/article/view/597>
- SVOBODA, Martin. *II. sjezd SČSS v kontextu kulturní politiky let 1948–1956*. Brno, 2011. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Miroslav Balašík, Ph.D.
- ŠANDA, Štěpán. *Jak tradiční gameři přijímají novou herní publicistiku*. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. Miloš Hroch.
- VODOVÁ, Veronika. *Prožitek imerze na příkladu moderních RPG*. Praha, 2018. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.

ZENDLE, David, Daniel KUDENKO a Paul CAIRNS. *Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games*. Entertainment Computing [online]. ScienceDirect, 2018, 2018, 24 (1), 21-29 [cit. 2023-04-13]. Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952117300113>

Články v tištěné podobě

CHLUMCOVÁ, Silvie. *Koně z polygonů*. Level. Praha: Naked Dog, 2022, s. 90-93. ISSN 1211-068X

KRÁSNÝ, Daniel. *Kingdom Come: Deliverance*. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, 2018, 2018 (289), 42–47

TMĚJOVÁ, Šárka. *Kingdom Come: Deliverance: Středověké hřiště po česku a bez draků*. Level. Praha: Naked Dog, 2018, 2018 (282), 4.

Články v elektronické podobě

BIDRMANOVÁ, Markéta. *Hraním her vydělávají miliony. Do exkluzivního klubu patří nově i jeden Čech*. Seznam Zprávy [online]. Praha: Seznam.cz, 2019, 27.9. 2019 [cit. 2023-02-26]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/hranim-her-vydelavaji-miliony-do-exkluzivniho-klubu-patri-nove-i-jeden-cech-79641>

BIGAS, Jiří. *Vychází český dabing pro Kingdom Come: Deliverance: Historická hra od Warhorse slaví páté narozeniny a vítá nové jazykové mutace*. In: Vortex [online]. Praha: Vortex Media, 2023, 13.2. 2023 [cit. 2023-04-06]. Dostupné z: <https://www.vortex.cz/vychazi-cesky-dabing-pro-kingdom-come-deliverance/>

HANOUSEK, David. *Reflex a „kultura kriplů“*. In: Doupě.cz [online]. Praha: Czech News Center, 1999, 27.9. 1999 [cit. 2023-03-16]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/reflex-a-kultura-kriplu>

HOLUB, Radovan. *Kultura Kriplů*. Reflex [online]. Praha: Ringier ČR, 1999, 19.8. 1999, 10 (33), 68 [cit. 2023-02-23]. ISSN 0862-6634. Dostupné z: https://is.muni.cz/elportal/estud/pdf/js08/avk/ucebnice/lekce8_text2.htm

MATUŠINSKÝ, Vojtěch. *12 největších českých herních studií: poznejte slavné tuzemské tvůrce*. In: Doupě.cz [online]. Praha: Czech News Center, 2023, 28.3. 2021 [cit. 2023-03-19].

Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/12-nejvetsich-ceskych-hernich-studii-poznejte-slavne-tuzemske-tvurce#part=1>

PITRMOC, Aleš. *Česká herní studia, která se zapsala do historie – Warhorse Studios*. In: RespawnPoint.cz [online]. Tachov: Jíří Hora, 2018, 11.3. 2021 [cit. 2023-03-19]. Dostupné z: <http://www.respawnpoint.cz/ceska-studia-ktera-se-zapsala-do-historie-warhorse/>

POLÁČEK, Petr. *Česká televize ruší herní pořad Game Page – update*. In: <https://games.tiscali.cz> [online]. Praha: Dignity, 2012, 11.6. 2012 [cit. 2023-03-14]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/byznys/ceska-televize-rusi-herni-porad-game-page-update-59721>

POLÁČEK, Petr. *Prodeje české plošinovky Blackhole berou tvůrci jako úspěch a připravují tunu nového obsahu*. In: Games.cz [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2015, 21.4. 2015 [cit. 2023-04-12]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/rozhovor/prodeje-ceske-plostinovky-blackhole-berou-tvurci-jako-uspech-a-pripravuji-tunu-noveho-obsahu-250155>

POLÁK, Petr. *Kingdom Come: Deliverance – český poklad*. In: Gaming Professors [online]. 2021, 30. 11. 2021 [cit. 2023-04-12]. Dostupné z: <https://www.gamingprofessors.cz/kingdom-come-deliverance-recenze/>

Posázaví zažívá turistický boom. Pomohla tomu česká počítačová hra Kingdom Come. In: Echo24 [online]. Praha: Echo Media, 2018, 11.8. 2018 [cit. 2023-04-05]. Dostupné z: <https://echo24.cz/a/S6pd6/posazavi-zaziva-turisticky-boom-pomohla-tomu-ceska-pocitacova-hra-kingdom-come>

SEDLÁK, Jan. *České hry Kingdom Come: Deliverance od Warhorse se prodalo přes pět milionů kopií*. In: Lupa.cz [online]. Praha: Internet Info, 2022, 27.6. 2022 [cit. 2023-03-19]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/aktuality/ceske-hry-kingdom-come-deliverance-od-warhorse-se-prodalo-pres-pet-milionu-kopii/>

SLAVÍK, Jan. *Kingdom Come: Deliverance – recenze*. In: Games.cz [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2018, 14.2. 2018 [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/kingdom-come-deliverance-recenze-309248>

SRP, Jan. *Česká hra Kingdom Come bude sloužit jako výukový materiál na školách*. In: BonusWeb.cz [online]. Praha: iDnes.cz, 2018, 5.4. 2018 [cit. 2023-04-06]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/kingdom-come-vyuka-skoly.A180404_074605_bw-novinky_srp

ŠVÁRA, Ondřej. *Báječná léta 3: Hráčova bible aneb Historie českých herních časopisů*. In: Games.cz [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2020, 12.3. 2020 [cit. 2023-03-18]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/bajecna-leta-3-hracova-bible-aneb-historie-ceskych-hernich-casopisu-341114>

VÁCLAVÍK, Lukáš. *Češi slaví. Kingdom Come: Deliverance se prodalo 3 miliony kopií*. In: Doupe.cz [online]. Praha: Czech News Center, 2023, 17.6. 2020 [cit. 2023-03-19]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/cesi-slavi-kingdom-come-deliverance-se-prodalo-3-miliony-kopii>

VÁCLAVÍK, Lukáš. *Dan Vávra řekl, proč v Kingdom Come: Deliverance není český dabing*. In: Cnews.cz [online]. Praha: Internet Info, 2018, 19.2. 2018 [cit. 2023-04-06]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/kingdom-come-deliverance-dabing>

VÍTEK, Jan. *Kingdom Come: Deliverance dostává oficiální nástroje pro modding*. In: Svět hardware [online]. Brno: oXyShop, 2019, 1.11. 2019 [cit. 2023-03-19]. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/kingdom-come-deliverance-dostava-oficialni-nastroje-pro-modding/50539>

WOFF, Petr. *Studio Warhorse, kde vznikla úspěšná hra Kingdom Come: Deliverance, prodáno za víc jak miliardu korun*. In: SJ News [online]. Praha: Startupjobs.com, 2022, 15.2. 2019 [cit. 2023-03-19]. Dostupné z: https://sj.news/prodej-kingdom-come-deliverance/?gclid=CjwKCAjw5dqgBhBNEiwA7PryaCrNjb2KI-ZsPRU_DSM792LhpTUie70Gj8y2xGgYmV9JQWIkf0O00BoCFqAQAvD_BwE

Ostatní zdroje

BLÁHOVÁ, Kateřina. *Svaz československých spisovatelů*. In: Slovník české literatury po roce 1945 [online]. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2012, 2011 [cit. 2023-02-15]. Dostupné z: <http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=1629>

DOLENSKÝ, Antonín. *Kulturní adresář ČSR*. Praha, 1936

HORYNA, Břetislav. *Dogma*. In: Religionistická encyklopedie [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2021 [cit. 2023-02-14]. Dostupné z: [https://rg-encyklopedie.soc.cas.cz/index.php/dogma_\(JKI-K\)](https://rg-encyklopedie.soc.cas.cz/index.php/dogma_(JKI-K))

HUBIČKA, Jiří. *O desáté múze aneb Za Františkem Xaverem Šaldou*. In: Český rozhlas [online]. Praha: Český rozhlas, 2012, 27. 12. 2012 [cit. 2023-02-15]. Dostupné z:

<https://temata.rozhlas.cz/o-desate-muze-aneb-za-frantiskem-xaverem-saldou-7984055>

Informace o Filipu Kraucherovi. K dispozici z: <https://indian-tv.cz/r/Fiola>

Informace o Janu Slavíkovi. K dispozici z: <https://games.tiscali.cz/recenze/kingdom-come-deliverance-recenze-309248>

Informace o Marcele Grázové. K dispozici z: <https://www.linkedin.com/in/marcela-grazova-3009b6127/?originalSubdomain=cz>

Informace o Petru Polákovi. K dispozici z: <https://www.gamingprofessors.cz/kingdom-come-deliverance-recenze/>

Informace o webu Games.cz. K dispozici: <https://games.tiscali.cz>

Katalog předmětů MUNI. Dostupné z: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115>

KCD: Český fan dabing. Dostupné z: <https://www.kcdfandabing.cz/#FAQ>

Odkaz na video recenzi kanálu Indian – Czech TV Gaming Show:

<https://www.youtube.com/watch?v=iCSuo7cxAGs>

Osobní postřehy a znalosti Pavla Skotáka a Pavla Dobrovského

Osobní webové stránky Daniela Krásného. K dispozici z: <https://vnimatkrasu.cz/kdo-jsem/>

POHLE, Joseph. *Dogmatic Theology: The Catholic Encyclopedia*. In: New Advent [online].

New York: Robert Appleton Company, 2023 [cit. 2023-02-15]. Dostupné z:

<https://www.newadvent.org/cathen/14580a.htm>

Rádio Wave: Šárka Tmějová. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/sarka-tmejova-7633737>

Reportáž z Warhorse: Daniel Vávra [online]. Praha: YouTube, 2014 [cit. 2023-03-19].

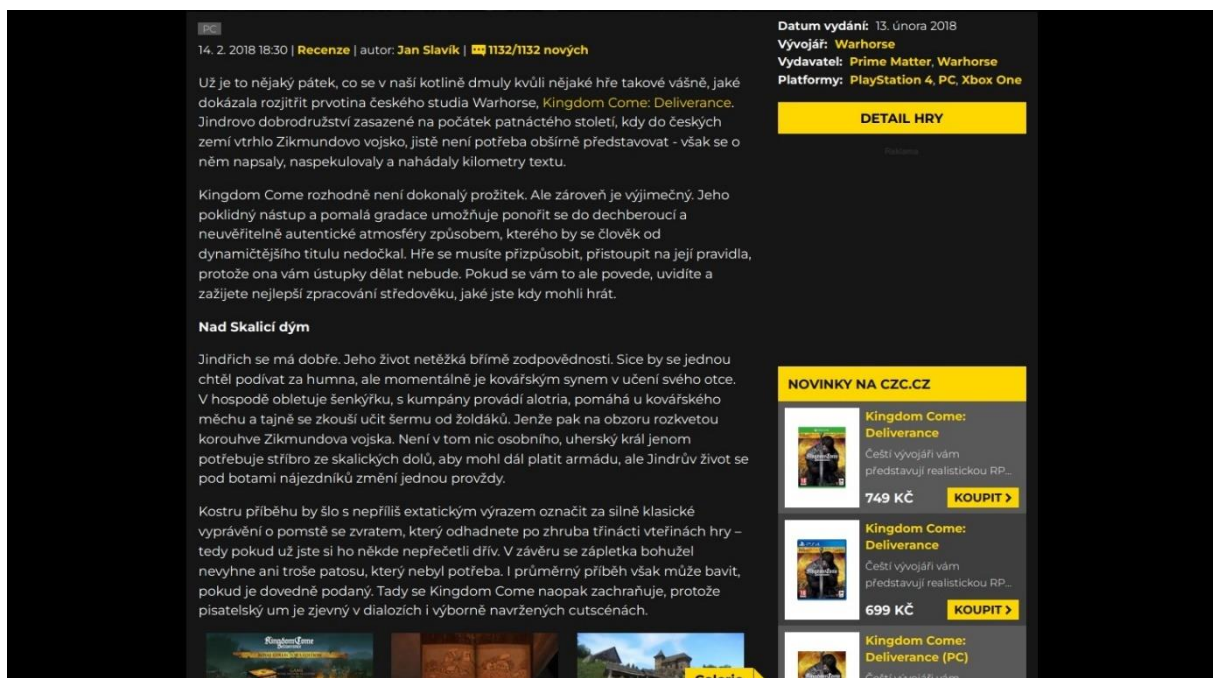
Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=_Yz3KLQ7cjA




Warhorse Studios: *Děláme hry, které mají smysl* [online]. Praha: Koch Media Group, 2011

[cit. 2023-03-19]. Dostupné z: <https://warhorsestudios.cz/about/>

5 Přílohy

Recenze z webu Games.cz



499 Kč KOUPIŤ

Poměrně záhy se navíc k banální pointě přidávají i dobové mocenské plotičky, což celkový dojem z příběhu vylepšuje. Už tady lze totiž rozpoznat jeden z největších kladů celé hry, tedy odzbrojující nadšení a zápal pro tematiku. Hra se nebojí vysvětlovat poměry mezi šlechtou, motivace pánů ke svému jednání a podobně. Vše do nejmenšího detailu. Pokud ve vás navíc dříve historický zájem, najdete zde také rozsáhlou několikasetstrannou encyklopedii se záznamy o středověkých zvycích, význačných postavách, událostech a místech. Nadšenec může jejím čtením strávit několik příjemných hodin.

Posázaví

Herní plocha se rozkládá na šestnácti kilometrech čtverečních, což se může zdát jako poměrně málo ve srovnání s jinými otevřenými světy, ale je potřeba si uvědomit, že jde o pečlivou ruční práci. A je to opravdu znát. Procházet s cítem (a podle dobových plánů) budované lokace, nasávat a opájet se náladou míst, ve kterých nenarazíte na věc, která by se tam nehodila nebo nějak rušila, tne do živého úplně jiným způsobem než prodírat se stovkami kilometrů strojově generované šedi. Zaslouženě klobouk dolů.




Z hlediska hratelnosti je mapa poměrně sympatickým kompromisem mezi strohostí Morrowindu a nákupním seznamem známým třeba z ubisoftých světů. Na nějaký ten otazník sice sem tam narazíte, nemusíte tedy (bohužel) všechno hledat svépomocí, ale to je ústupek moderní době. Zadavatelé questů se soustředí do vesnicí a měst, tedy míst, kde byste lidi, co potřebují pomoc, nejspíše opravdu potkali. Hra rovněž poskytuje navigaci k vyřešení úkolů, ale nečekejte, že byste vždy jeli slepě za šípkou jak na školním výletě – *Kingdom Come* vám nezfídka k úkolu typu „najdi vraha“ označí celé město, a snažte se.

Vino, ženy, pivo, víno, občas trochu zpěvu

Úkolů budete plnit celé tucty. Bylo by s podivem, kdyby padlo padesát ran a všechny do černého. To se nakonec opravdu nestalo, přijde hrstka zásahů na kraj terče v podobě poměrně unyleného pobíhání mezi desítkami postav v sekvencích dialogů. Několikrát zazvoní i šíp zlomený o zed někde za cílem, když se hra vytaší s pár otravnými úkoly s donášením deseti kusů toho a patnácti tamtoho, a to už se vám protáčí panenky.

Na druhé misce vah ale vítězí zbylé questy. Řada nápaditých point, zajímavých vyvrcholení a neotřelých postupů bez větších problémů odsune občasné přešlapy do zapomnění. Zejména úkoly hlavní dějové linky by se hodily rovnou za rámeček na zed, protože mezi nimi narazíte na kousky, které těžko hledají konkurenci. Detektivní pátrání po jednom z bandy vyvrhelů jste si možná vyzkoušeli v betě, ale co třeba chvíle, kdy musíte vstoupit jako novic do benediktinského řádu, abyste splnili úkol v klášteře, přičemž je ale zároveň třeba dodržovat mnišskou řeholi, jinak byste se prozradili? Výtečná záležitost.

Vedle vážných chvil se na vás v neměsí míře chystají i odlehčené situace. Jak se sluší na slovanské prostředí, v drtivé většině případů v nich hraje roli menší oceán alkoholu, jadrný humor, a nakonec třeba, aby bylo vše, jak má být, pořádná hospodská řežba. Na intelektuály půjdou mdloby, ale musím poníženě přiznat, že v některých momentech jsem se řehtal nahlas tak, jak u her už nějaký rok nepamatuju.

Galerie

Kingdom Come v takových chvílích vzbuzuje rozvernou a příjemnou náladu. Vykresluje středověk také z té světlejší stránky, poskytuje kontrast ke vši té robotě, úmoru a nemocem. Předkládá celistvý obraz, což ještě podporuje, budu se opakovat, fenomenální atmosféru. Do hry je neuvěřitelně snadné se ponořit, nechat se pohltit a s údivem zjistit, že venku už svítá.

Vlastní cestou

Propagovaným aspektem byla svoboda v řešení problémů. Tvůrci slib splnili, ačkoliv se celkem očekávatelně nedá mluvit o stoprocentní volnosti, spíš o několika stezkách, které většinou vedou k jednomu cíli. Je tedy jen na vás, zda věci potřebné pro splnění questů získáte poctivě, ukradnete, nebo třeba někoho přemlouváním či vyhrožováním dostanete do pozice, kdy nakonec vlastně ani nebudou potřeba.

Hra se nevyhnula občasnému trápení s kontinuitou. Pokud třeba máte štěstí a povede se vám přeskočit část questu, například tím, že cílovou postavu či místo objevíte předčasně a náhodou, příběh pokračuje, ale texty většinou počítají s tím, že jste nic neobešli, a pracují třeba se jmény či tématy, která by Jindřich v takovou chvíli správně neměl znát, protože vynechal pasáž, kdy s nimi přišel do styku. Nejedná se však o zrezivělý rachot hroučícího se stroje, spíš zavržení pantů, které to chce časem ještě promáznout.

Také musím poznamenat, že ačkoliv to není úplně elegantní balet, dokáže hra vybrusit i z velmi svízelných stavů, kdy už bych opravdu čekal, že se rozbije. Jednou mi došla trpělivost, když po mně místo pokračování v příběhu nejdřív zase někdo

chtěl nějakou protislužbu, potměšilý úsměv z vidlákovy tváře jsem smazal palčátem, poblí přiběhnuvší stráž, pár nevinných vesničanů (když už, tak už), zajatci, kterého jsem měl vyslechnout, rozmlátil hlavu na kaši a byl připraven načíst uloženu pozici... ale nakonec to nebylo potřeba. I po podobném masakru a rázném vystoupení z kolejí, které hra přichystala, bylo totiž možné úkol uvěřitelným způsobem dokončit.

Šermíř, čtenář, alchymista

Jestliže při popisu mapy zazněl náznak přirovnání k Morrowindu, v oddělení RPG systému už je paralela k elderscrollsovskému řešení daleko zřetelnější. Stejně jako hrdina z děl od Bethesda se Jindřich zlepšuje v tom, co dělá, zkrátka tím... že to dělá. Chcete být zdatným čtenářem? Musíte kovářského synka nejdřív naučit číst, a pak ho v tom cvičit. Přejete si mít zdatného šermíře či lukostřelce? Hybaj do arény nebo na střelnici či do lesa na lov.

Vždy po získání několika úrovní v nějaké dovednosti dostanete ještě bod, kterým si můžete pořídit některý z perků, jenž dále rozvine Jindřovy schopnosti v daném poli či dokonce poskytne drobný bonus do jiného. Jedna z dovedností se mimochodem zaměřuje i na pijanství a najdete v ní epesní perky jako „pravý Slovan“, „ochmelka“ či „namazané panty“, které zvyšují výřečnost v opilosti a snižují ji při kocovině. I zde je tedy všechno stoprocentně podle pravdy.



RPG mechanismu vlastně není co vyčíst. Dobře funguje, jednotlivé dovednosti se navzájem doplňují a spolupracují, vše je intuitivní, plynulé a přirozené. Hlavně ale, a to je nejdůležitější, Kingdom Come hráče za snahu a trénink odměňuje zadosťučiněním z toho, že vylepšení dovedností jsou na hratelosti opravdu výrazně znát.

Máte zkrátka pocit, že Jindra pod vašim vedením doopravdy roste, a jste na něj

pyšní. Alchymista matador může s klidem šidit recepty a i přesto sekat lektvary jak na běžícím pásu, mluvka se mění v konverzačního mága, kterému všichni tančí, jak píská, hromotlukovi se oponenti bábilivě klidí z cesty a protřelý tichošlápek je jak noční vánek. Nebo se třeba naučí skrýt své kroky do zvuku deště.

Přidejte ještě fakt, že zvolené oblečení a jeho čistota opravdu hrají roli. Není to tedy mechanika jen do počtu, ačkoliv občas opět zaškokrtne zmiňovaná kontinuita – to když třeba získáte kvalitní zbroj dřív, než s tím hra počítala. Postavy vás pak zdraví jako rytíře, ale v následném textu s vámi zase jednají jako s nuzákem, protože jím v tu chvíli ještě máte být. Je to občas malinko úsměvné, ale nejedná se o nic, co by dramaticky bořilo zážitek.

Naopak, pozorovat, jak se obchodník podívá, jestli vás někde po cestě nepřepadli, když za ním zajdete od hnoje od hlavy až k patě, či jak úlisně poklonkuje v případě, že se s to k němu namíříte nablýskání a vyprání z lázně, je paráda. A jsme zase u té atmosféry a pohroužení do děje. Vžít se do situace, pokud se necháte strhnout, je v Kingdom Come neskutečné a RPG systém mu jen pomáhá.



Na ostří meče

V úvodu tohoto textu padlo, že hra nebude dělat ústupky a je třeba se jí přizpůsobit, pokud si jí chcete užít. Soutbojový systém by si tohle heslo mohl strčit za klopu a chodit s ním do společnosti jako s butonierou místo karafiátu. První dojmy jsou totiž rozpačité. Boj je těžkopádný, dynamiky nepobral, co by se za nehet vešlo, a neučesané bušení nazdařbůh přináší spíš rozmrzelost než kdovíjaký válečnický trans.

Ale dejte tomu chvíli! Je totiž potřeba dodat dvě věci. Zaprvé: Bojový systém v Kingdom Come je natolik odlišný a neobyčejný, že je zkrátka potřeba čas, než ho

dostanete do ruky. A hlavně zadržte: Hrajete záležitost, která je každým coulem RPG. Bojovat se musíte naučit nejen vy doma v křesle, ale především sám Jindřich. Zpočátku tedy máte pocit neohrabaného slabocha, protože jím vaše postava prostě opravdu je. Jakmile jsou ale oba body splněny, víte, co děláte, a ví to i mladý kovář, zábava a satisfakce z boje stoupá strmě vzhůru a někdy od třetiny hry začne i skeptikovi docházet, že má před sebou fantastickou věc.

Duely těžkooděnců jsou nesmírně autentické, šermířův ladně tančí v parádách a rípostách, každý drtivý dopad palcátu zabrní až rukou na myši. 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.

(Mimochodem, právě zmiňované ríposty je potřeba se naučit od Bořka na sever od Ratají, Jindřich je sám od sebe dělat nebude a hra vás k tomu nenavede, takže by se klidně mohlo stát, že tuto možnost přehlédnete a budete bojovat bez nich, což by byla nebetyčná škoda. Tak pozor na to.)

Zásahové zóny nejsou stoprocentně realistické a je trochu škoda, že nelze nijak

pořádně specificky cílit například na slabá místa zbrojí, ale i tak neodejde žádný sadista s prázdnou. Údery do méně pancéřovaných částí samozřejmě bolí víc a třeba přesnou ránu do hlavy, ideálně do nekrytého obličejce, lze vyřešit duel ve vteřině. Protivníka v plném plátu je naopak potřeba unavit, proměnit jeho ochranu v železnou klec a pak ho v ní prostě umlátit. Středověk, jak má být.

Jeden za všechny

Hromadné boje na vás čekají celkem tři a nakonec se povedly až překvapivě dobře, ačkoliv ne s úplně čistým štítem. Občas se některý z bojovníků o něco zasekne a jakmile na jedné straně zbyvá už jen pár mužů nebo třeba jen jeden poslední, chumel protivníků, co se ho snaží hlava nehlava jeden přes druhého ubodat, působí spíš komicky.

Odhlédneme-li od podobných zaškokbrtnutí, je zpracování povětšinou kvalitní. Veškeré finesy jdou stranou, pořádně nevíte co, kde, jak, bříkot a ryk kolem dokola, nárazy ze zad či neviděného boku, při kterých děkujete všem svatým za plátovou zbroj, dezorientace a hektické výpady zbraní, jimiž se ze všech sil snažíte alespoň netrefit spolubojovníka. Osobně si takhle nějak představuji skutečnou středověkou bitvu.

Vlastně jedině, co si ohledně soubojů zaslouží pokárání, jsou situace, kdy bojujete sami proti přesile. Nepřátelé si dost často překáží, AI se vám nijak nesnaží dostat do zad, což by bylo logické, nebo vás alespoň zasypat údery z víc stran. Větší zaměření spíše na duely a menší pútky či větší agresivita a úskočnost přesily by hře prospěly.



Pozor, Viléme, tele!

Nepřijdou-li vám kusy nabroušeného železa jako ideální nástroj, kterým by se měl Jindra vyjadřovat, můžete se dát na lukostřelbu. Její zpodobnění je už o něco

konvenčnější než šerm, ale i přesto nelze hovořit o jednoduchosti.

Luk nemá žádná mříďla. Nezkoušenému lučištníkovi se chvěje ruka, ale jak se hrdina zlepšuje, dokáže střílet s větší přesností. Hlavně je ale potřeba brát v potaz vzdálenost od cíle a počítat s balistickou křivkou. A to dokonce v závislosti na luku, protože je jasné, že klacek z nejbližšího křoviska napnutý špagátem vypustí šíp do hroznivé vzdálenosti zhruba dvou metrů, ale když se vám dostane do ruky stoliberní luk, vypálíte takovou pecku, že by ji nezastavil ani průměrný strom. Jenže, stejně jako ve skutečnosti, střílet ze stoliberního luku chce pořádnou páru a dovednost. Nečekejte, že to Jindřich bude umět hned.

Pocit ze zásahu je výborný, protivníci reagují uvěřitelně, a tak musí jediná lučištnická výtka směřovat opět k lehce pokulhávající umělé inteligenci. Jakmile je na scéně víc aktérů, vše je v pořádku, ostřelujete nepřátele zpoza vlastních šiků. Problém nastává, pokud je lučištník sám.

Mohlo by vás zajímat

- **Dohráni Kingdom Come: Deliverance vám může zabrat klidně i 100 hodin**
- **Nové artworky z Kingdom Come se věnují Karlovi IV. a jeho synům**
- **LongPlay – Kingdom Come: Deliverance #1: první krůčky Posázavím**
- **Kingdom Come: Deliverance představuje různé možnosti řešení úkolů**
- **Záběry z Kingdom Come se věnují infiltraci kempu banditů a následně bitvě**
- **Kingdom Come je optimalizované pro každou konzoli zvlášť. Nejhezčí bude na Xbox One X**

Je vcelku jasné, co hra čeká, že uděláte. Jste-li sami, máte nejdřív počastovat přibíhající nepřátele několika šípy, pak přepnout na zbraně nablízko a pustit se do ruční práce. Když to ale neuděláte, dá se s trochou cviku postřílet i několik nepřátel třeba z metru. Nutno jim však dát ke cti, že dotírají svědomitě a zkoušet takový druh boje s lukem není žádná selanka.

Horší je situace, kdy se potkají dva lučištníci, protože dokud nepřepnete na meč, neudělá to ani oponent. Sice se snaží odstupovat, ale pomalu, takže pokud ho vlastním pohybem nenecháte nabrat vzdálenost, pokocháte se pohledem na dva

borce, co do sebe solí šípy z velmi důvěrné, až intimní vzdálenosti.

Neviděn, slyšen

Systém otevřeného boje je tedy originální a až na občasně skřípání AI také povedený. Oproti tomu stealth se vydává po přísně tradiční, thiefovské stezce. Kingdom Come vyznává spíše akčnější archetyp, tedy styl preferující rychlost a poziční hru před sáhodlouhým vyčkáváním a využíváním repertoáru různých udělátek. Nepřátelům můžete okořenit víno či jídlo v kotlíku trochou jedu, ale zbytek bude na vhodném oblečení, měkkých tichých botách, dobrém čtení situace a vaší dýce.

Zvuk hraje ve hře větší roli, než bývá u stealthovek obvyklé. Žádné zabítí není úplně tiché, protože i přes ruku zacpávající ústa se nějaký hluk přeci jen prodere, a nepřátelé rozhodně nejsou hluší jak pařezy, naopak slyší velmi dobře. Zejména pokud se tedy pokoušíte o „plížení“ v plátu, kdy jste nenápadní jak splašený kanec v železářství.

Každá akce, usmrcení, omráčení tedy musí probíhat dost daleko od ostatních, aby ji neslyšeli. Stealth v Kingdom Come je kvůli tomu velmi obtížný, protože nároky na přesné načasování jdou nezdědka do zlomků vteřiny, ale když všechno funguje, nabízí zadosťučinění úměrné výzvě.

Čekáte za bezměsíčné noci v klášterní zahradě. Máte totiž zprávu, že se vašeho chráněnce pokusí odstranit najatý vrah. Chvilí se nic neděje. Pak ho zahlédnete, jak se plíží ve stínech, přesvědčen o dokonalosti svého krytí. Počkáte, až se skloní, aby vypálil zámek, několik rychlých kroků do zad a dýka v srdci. Váš svěřenec blaženě spí dál, nevěda, jak blízko byl předčasnému skonu, a vy si za monitorem můžete vychutnat skvěle odehranou scénu.

Čechy krásné, Čechy mé

Grafika už sice nevymrští z křesla samým úžasem, jak se to dařilo prvním videím, ale i přesto je na co se dívat. Příroda je pořád nádherná, vesničky věrné a interiéry zejména důležitých staveb dechberoucí. Magii také přede nasvícení scény, které se podařilo nastavit přesně tak, aby krajiny i městečkům dodalo potřebný umělecký dotek. Navíc se jedná o krajiny i městečka, která jsou zkrátka od pohledu naše, středoevropská, česká. Zahřeje to u srdce, co si budem povídat.

I zvuková stránka a hudba se dočkaly příjemné pozornosti a péče. Zvukové efekty jsou věrné, nepřehnané a řádně naturalistické. Hudbu nemá cenu příliš rozebírat, je skvělá. Pokud vašim uším lahodí středověké melodie, budete v Kingdom Come v sedmém nebi. Rovněž potěší anglický dabing (ne, český zatím v plánu není) na velmi vysoké kvalitativní úrovni, pouze s několika slabšími místy, což lze ale vzhledem k objemu namluvených textů bez problémů přehlédnout. Respektive přeslechnout.



Galerie

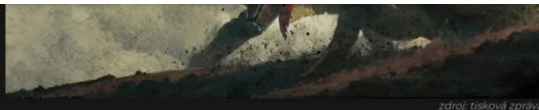
Nepříjemně blízké rendez-vous kopy a kamene

Možná jste na internetu zaregistrovali hrůzostrašná videa s mizícími domy a hru ničícími bogy. Vězte, že se jednalo o záběry z verze před aplikovaným day one patchem. Podobná extempore už hra nedělá (minimálně tedy ne PC verze), ale stále se nedá prohlásit, že bychom měli tu čest s kdovíjak technicky vybroušeným titulem.

Mimika a animace v rozhovorech jsou prkenné, drobné záseky při navazování animací či chyby v pathfindingu se konají na denním pořádku i mimo dialogy. Sem tam zaznamenáte menší grafický glitch, problikávající texturu či stín, prolínající se oblečení a podobně. Při boji mezi harampádím není zas tak obtížné se o něco zapřičít a kůň by si rozhodně zasloužil trochu benevolentnější nastavení toho, co dokáže zdolat, protože pokoušet se o cval kdekoliv jinde než na cestě je kvůli neprůjezdným křovískům a otravným balvanům zábavné jak pád ze schodů.

O problémech, které podobné nedokonalosti a nepřilíš přesvědčivá AI předvádí při boji či lukostřelbě, už řeč byla. A upřímně, každý z nich sám o sobě by byl naprostou prkotinou, ale když je spojíte všechny dohromady, už se dostanete na úroveň, kterou při hraní zaznamenáte. Ano, záplava pozitiv stále spolehlivě převažuje, a jakmile vás hra pohltí, bude vám trocha technického haprování ze srdce fuk, ale i přesto nelze technický stav Kingdom Come považovat za stoprocentní a je také hlavním důvodem, proč hra dostává „pouze“ za osm, ačkoliv pocitově by si za hratelnost, zápal, zpracování tematiky a svůj výborný RPG systém zasloužila víc.

Optimalizace není úplně učebnicová, ale zároveň nejde o nic, za co by měli tvůrci klečet na hrachu. Na konfiguraci i7 7700k + Titan X se ve 4K a detailech na plnou palbu a s maximálním dohledem pohybovala okolo čtyřiceti snímků za vteřinu, přičemž nejméně jsem zaznamenal hodnotu okolo třiceti. To sice nezní kdovíjak slavně, ale je potřeba dodat, že ačkoliv se nejedná o nebesky vysoké hodnoty, byly velice stabilní, opticky tedy nedocházelo k trhání a hra byla bez problémů hratelná.



zdroj: tisková zpráva

Dokonalá není, ale stojí za to

Kingdom Come: Deliverance má svoje mouchy. Ale je obrovská, jen hlavní dějová linka trvá s přehledem přes čtyřicet hodin, a to ještě zbývají další desítky hodin postranních questů. Nikdo jistě v projektu takového rozsahu nečekal bezchybnou technickou dokonalost. Ano, na trampoty narazíte, je jich celkem dost, a příběh v jádru moc invence nepobral, ale to zkrátka ustupuje do pozadí, když si člověk uvědomí, jak plná obsahu, neotřelá, jiná, pohlcující a zábavná tahle hra je.

Atmosféra, zpracování reálií a nesmírně atraktivní zasazení, tým Kingdom Come: Deliverance bez debat kraluje. Prostředí dokáže učarovat svou krásou, bojový systém je úžasný, lukostřelba povedená, stealth nemilosrdný, ale zábavný a RPG mechaniky se také vyvedly na jedničku. Tvůrci mohou držet hlavu vztyčenou s rytířskou hrdostí, protože vydali výbornou hru. Nedokonalé technické stránky je škoda, ale zkuste přimhouřit oči, Kingdom Come: Deliverance se vám za toleranci bohatě odmění.

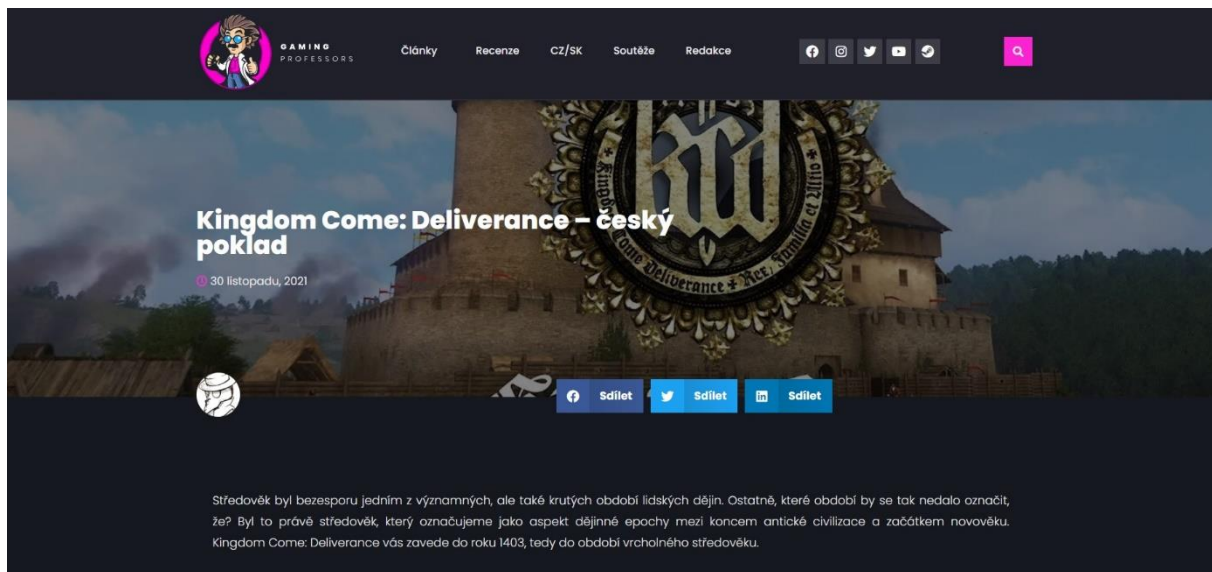
Verdikt:

Kingdom Come: Deliverance je jiná hra. Ve svém rozváženém tempu je neskutečně pohlcující, může se pochlibit maniakálně zpracovaným zpracováním středověkých reálií a naprosto věrnou atmosférou, řadou dovedně postavených questů a, až si na něj zvyknete, fantastickým bojovým systémem. V kostce příběhu je o něco víc klíše, než by muselo být, ale hlavní problém se skrývá v technickém stavu. Hra je však natolik výpravným, rozsáhlým, odlišným a svěžím zážitkem, že nad občasným bugem není zas takový problém prostě mávnout rukou.

8/10

Jak hodnotíme?
Ohodnotte hru!

Recenze z webu Gaming Professors



The screenshot shows the top of a website with a dark header. On the left is a logo for 'GAMING PROFESSORS' featuring a cartoon character. To the right are navigation links: 'Články', 'Recenze', 'CZ/SK', 'Soutěže', and 'Redakce'. Further right are social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, and Twitch, followed by a search icon. The main content area features a large background image of a castle tower with a large circular emblem. The text reads: 'Kingdom Come: Deliverance – český poklad' and '30 listopadu, 2021'. Below the text are three social sharing buttons: Facebook, Twitter, and LinkedIn, each labeled 'Sdílet'. At the bottom of the article preview, there is a short paragraph of text.

Středověk byl bezesporu jedním z významných, ale také krutých období lidských dějin. Ostatně, které období by se tak nedalo označit, že? Byl to právě středověk, který označujeme jako aspekt dějinné epochy mezi koncem antické civilizace a začátkem novověku. Kingdom Come: Deliverance vás zavede do roku 1403, tedy do období vrcholného středověku.

Útoky aktivistů a rasových hnutí

Hra má základy v historicky doložených událostech a taktéž její samotné zpracování se opírá o dochované prameny. De facto to byly také důvody pro řadu „odborných“ kritiků, kteří se ke hře negativně vyjadřovali. Před vydáním DLC A Woman's Lot se aktivistům nelíbilo, že se dá hrát pouze za mužskou postavu, tedy že se ve hře nevyskytuje žádná hratelná „silná ženská postava“. Další problém měli aktivisté s absencí různých rasových etnik. Jedná se prakticky o „rasismus dnešní doby“, kde všude musí být zastoupena určitá rasová etnika a také sexuální uskupení.

V roce 1403 se podle dochovaných kronik na území, ve kterém se hra odehrává, nepohybovaly gangy složené z různých etnik. Někteří aktivisté však argumentovali, že se dochovalo několik obrazů a maleb, kde je znázorněn mouřenín. Daniel Vávra však obrátěně doplnil, že se dochovalo i několik štítů a maleb, na kterých jsou draci. Znamená to tedy, že existovali draci?

S podobnou kritikou a atakem ze strany aktivistů se muselo vypořádat také polské studio Destructive Creations s jejich historickou RTS hrou Ancestors Legacy. Zde se aktivistům nelíbila absence zbrojních jednotek, tvořených z rozmanitých etnik.





Žádný smilování nečekej. Zaplatíš za Skalici!

Výlet do historie s Kingdom Come: Deliverance

Hra se odehrává roku 1403. Milovaný otec vlastí, Karel IV., je mrtev a vlády se ujal jeho syn Václav IV. Ten si s tím však ze začátku velkou hlavu nedělal a spíše se věnoval světským radovánkám. Důsledkem panování Václava IV. byla země zmlitaná nepokojí.

Rozhněvaná česká šlechta navíc měla již dost Václavových excesů, uherský král Zikmund Lucemburský se tak rozhodl této situaci využít ve svůj prospěch. Za podpory některých šlechticů dal zajmout svého bratra Václava IV. a držel jej ve Vídni. Zikmund pak obratem se svou armádou tvořenou Kumány vpadl do země Koruny české a začal je drancovat. Kdo nepřisahal věrnost a poslušnost Zikmundovi, byl bez milosti zabit. Čas na přísahu věrnosti však měla jen šlechta a sídelní panovníci, lidé z vesnic „přepych“ volby neměli. Vesnice byly často drancovány jen z toho důvodu, že patřily pánům, kteří se nechtěli podrobit.

Příběh začíná ve Stříbrné Skalici v domě zručného kováře a jeho rodiny. Jste kovářský synek jménem Jindřich, budízkničemu, který si žije svůj bezstarostný život. Jednoho dne však armáda Zikmunda Lucemburského dorazí i sem a Jindřovi se rázem celý život změní.

Svět, ve kterém nikdo nezhálí

Kingdom Come: Deliverance je historické a zároveň realistické survival RPG s bohatým otevřeným světem, ve kterém je stále co dělat. Mapa je opravdu rozlehlá, odehrává se v oblasti s městy Sázava, Rataje nad Sázavou, Stříbrná Skalice a přilehlým okolím. Naštěstí se nebudete muset pohybovat pouze po vlastních nohách. Ve hře je možnost jezdit na koni a také vést z koně sečné útoky.

Nejedná se však o pouhou pustou velkou mapu, svět v Kingdom Come: Deliverance žije svým životem. Každá postava má svůj jasný denní i noční plán činnosti a jiných aktivit. Lidé chodí do práce, do lázní, pracují na poli nebo sedí v hospodě. Každá postava zde má zkrátka svůj denní harmonogram, který dodržuje.



Vývoj postavy je přirozený

V Kingdom Come: Deliverance se vaše postava vyvíjí činností, na kterou se právě zaměřujete. Čím více tedy budete bojovat s mečem, tím lépe s ním budete umět zacházet. Pokud se vám však poté dostane do práce sekýra či halapartna, vaše kvality s touto zbraní nebudou ani zdaleka dle očekávání.

Můžete se zaměřit na lov, který je dobrý pro cvičení lukostřelby. Zaměřit se je možné také na čertbu, krádeže, údržbu předmětů, přesvědčování lidí či bylinkářství, naleznete zde prakticky vše, co se očekává od poctivého RPG. Každá profese, které se budete věnovat, navíc aktivně vylepšuje jeden ze čtyř primárních atributů (síla, obratnost, vitalita, výřečnost). Je zde možnost si také zvolit perky, které budou upravovat Jindrovu vlastnosti.

Aby toho nebylo málo, budete tu moci pracovat ještě s dalšími šesti odvozenými vlastnostmi, kterými jsou charisma, viditelnost, nápadnost, hlučnost, rychlost a odolnost.

Tyto vlastnosti jsou definovány především vaším vybavením. Jinak s vámi lidé budou jednat, když jste oblečení v zakrvácených hadrech, a jinak, když máte na sobě krásně se lesknoucí rytířské brnění. Jinými slovy, „šaty dělají člověka“. Před vznešeným rytířem se každá žena chová jinak. Taktéž obchodníci s vámi budou smlouvat o cenách zboží vřeleji, když budete mít na sobě pěkné čisté šaty měšťana.

Kingdom Come: Deliverance obsahuje i již zmíněné survival prvky. Jindra má jako každý smrtelník své potřeby, jakými jsou dostatek spánku a jídla (toto potřebují i všechna NPC ve hře). Odpočatost a nasycenost mají zásadní vliv na vaši postavu. Je podstatně snazší plnit nebezpečné úkoly, když jste najedení a odpočatí. Pokud jste nevyspalí a hladoví, dostáváte navíc postihy, a to jak v boji, tak i v běžném fungování a pohybu.



Originální souborový systém

Pozor si budete muset krom nasycenosti a odpočatosti dávat i na vaše tělo. Pokud budete skákat z vysoké výšky, poraníte si nohu, a tudíž budete kulhat. Když budete mít poraněnou ruku, bude se vám špatně bojovat. Ve hře je také krvácení, pokud tedy během souboje obdržíte zranění, můžete i po poražení vašeho protivníka nakonec sami zemřít na vykrvácení.

Vzhledem k tomu, že středověk byl opravdu nebezpečné místo, je samozřejmostí, že jsou ve hře také souboje. Nemusíte nutně krást nebo dělat kriminální činnost, abyste se utkali s dobře skolenými strážemi, případně s ochrankou v obchodě. K souboji může dojít i vlivem zvolené konverzace, případně vás při vašem putování mohou přepadnout lapkové. Je na vás, zda se pokusíte utéct, nebo zda se s rytířskou udatností utkáte na život a na smrt.

Soubojový systém je opravdu originální a pro začátečníky i obtížný. Jakmile si však projdete základními úkoly, které vás parádně seznámí mimo jiné i se souborovým systémem, otevírá se vám cesta k fenomenální hře s jedním z nejlepších a nejosobitějších systémů soubojů, jaké kdy byly implementovány.

Při soubojích opravdu nestačí jen máchat zbraní zleva doprava. Musíte zde zapojit i hlavu a více přemýšlet, co na kterého protivníka bude fungovat. Rozdílnou taktiku v boji musíte zvolit jak proti rytíři v těžkém brnění, tak i proti lehce oděnému a hbitému lapkovi.

Když začnete bojovat, objeví se uprostřed obrazovky malá pěticípá hvězda s tečkou uprostřed, která znázorňuje hlavu, trup, ruce a nohy protivníka. Vy si vyberete, kam budete útočit, a podle toho se přizpůsobí i váš postoj a následně vedený útok – velmi zjednodušeně řečeno.

Protivník však není žádný hlupák (AI nepřítel v soubojích je opravdu působivá) a vašim postojům nebo předpokládaným útokům se přizpůsobuje. Protivník sám mění různé bojové postaje a snaží se co nejvíce krýt a tvrdě trestat vaše chyby.



Vybavení a vrstvená výzbroj

Soubojový systém je navržen opravdu hodně realisticky. Na soubojích se podlela škola historického šermu a kromě vaší zručnosti se bere v potaz i délka, váha, kvalita a typ zbraně. Rozdíl ve zbraních je opravdu patrný a například malou sekerkou a kvalitním mečem bude opravdu zřetelný. Nicméně praxí a získáváním zkušeností se i vaše zacházení se zbraněmi zlepší.

V podobném stylu je i vedení bojů na delší vzdálenost, tedy lukostřelba. Ze začátku Jindra neví, jak se luk správně drží, a do páté úrovně je lukostřelba spíše o náhodě. Jakmile však budete mít něco nastříleno, už budete vědět, jaký máte mít postoj a jak mířit.

Zbraně jsou velmi věrohodně zpracované, odpovídají historickými vlastnostmi i svým provedením. Historickou věrnost má i vybavení, včetně oděvů a výstroje. K dispozici je celá řada brnění a oblečení, které lze vrstvit na sebe. Celkově je k dispozici 14 slotů na oblečení ve čtyřech vrstvách.

Brnění, oblečení, zbraně a různé vybavení pak můžete získat v rámci obchodování, krádežemi, sebráním od padlých nebo také plněním vedlejších úkolů. Vedlejších úkolů je ve hře opravdu požehnaně. Každý z úkolů má svůj smysl a nejedná se pouze o přímočaré klíše známé z jiných her.





DLC, která přináší nové zážitky a dobrodružství

V dnešních dnech je možnost pořízení DLC, která do již tak obsáhlé hry přináší nové zážitky a dobrodružství.

První DLC, které je možné pořídit, se jmenuje From the Ashes. V tomto DLC dostane Jindřich na starost obnovu zrušených Přibyslavic. Stanete se tak rychtářem, který plně zodpovídá za obnovu a výstavbu. K ruce budete mít samozřejmě inženýra, který vám se stavbou pomůže. DLC přinese 12 unikátních budov a je na vás, jaké z nich si zvolíte.

Postavené budovy mohou poskytnout jedinečné vybavení, které nelze získat nikde jinde – brnění, zbraně a další předměty. Vesnici budete muset také osídlit, a naverbovat tak postavy, aby se staly vesničany Přibyslavic. V rámci toho budete muset řešit i různé potíže a spory, které mezi sebou budou obyvatelé čas od času mít.

Druhý DLC nese název The Amorous Adventures of Bold Sir Hans Capon. Děj se točí okolo Jana Ptáčka, který je zamilován do krásné mladé panny, dcery místního feznika. Jedná se o milostné dobrodružství, ve kterém Jindra působí coby pomocník Jana Ptáčka, aby jeho snažení dostalo šťastný konec.

Krom zamilovaných veršů na vás však čekají také noční výpravy a spousta dobrodružství, která musí zamilovaný rytíř podstoupit, aby získal srdce své milované. Středověké pole lásky je nevyzpytatelné a nebezpečné.

Třetí DLC, Band of Bastards, je v silně bojovném duchu. Cesty nejsou bezpečné, a tak se Racek Kobyla rozhodne k razantnímu kroku. Povolá na pomoc svého starého známého Kuna z Rychvaldu, zchudlého zemana, který vede nechvalně proslulou žoldnéřskou skupinu.

Racek Kobyla si je však vědom, že jedná se žoldnéři, a proto vyšle se skupinou jako mistrního průvodce Jindru. Ten má na starost snažit se udržet skupinu pod kontrolou.

Družina se vydává na objížďky krajem, aby záhy zjistila, že Racek Kobylu dohání křivdy z minulosti. V kraji řádí Rackovi staří nepřítelé. Jindra a Kunova družina tak odsud musí tyto protivníky vymanévrovat a konfrontovat nepřítele ve finální bitvě.

Poslední DLC, A Woman's Lot, přináší do hry již zmíněnou silnou ženskou postavu, za kterou můžete hrát. Jedná se o dvě samostatné herní linie. DLC je rozděleno na „Úděl ženy“, ve kterém se oclnnete v roli Terezy, kterou doprovází její věrný pes Flek. Příběh ukáže úděl a běžný život ženy ve Stříbrné Skalici v době před událostmi nájezdu Zikmundova vojska, ale i po nich.

Druhou linií v „Panně Marii sázavské“ se Jindřich vydává na pomoc Johance – děvčeti, které přežilo Skalice a které vypomáhá v Sázavském klášteře ve snaze zbavit se nočních můr, které jí sužují. Jindřich prochází místa z Johančiných vizí a snaží se zjistit, co se stalo a co se za vízemí opravdu skrývá.

Tato linie obsahuje hodně rozsáhlý příběh, který by vydal na samostatnou hru, a má také několik různých konců.





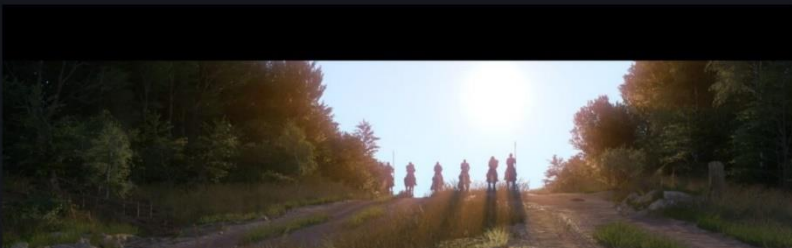
Grafika je pastva pro oko

Grafika je jedním slovem dechberoucí. Během hraní máte chuť se zastavit a kochat se jí. Zpracování herního světa, fauny a vegetace je na mistrovské úrovni. Postavy, vybavení, města, všechno je perfektní, plné barev a detailů.

Oděvy se v rámci jejich používání znečišťují špínou a prachem, při soubojích na zbraň zůstává krev a případně i tržné díry. Zbraně mohou být potřísněny krví, ztupeny nebo zašpiněny od nečistot.

Fantastická grafika s sebou přináší i různá úskali. I když hra prošla celou řadou aktualizací, lehčím grafickým bugům se občas neubráníte. Co však stále přetrvává, je poměrně zdlouhavý loading při komunikaci s ostatními postavami.

Určitým způsobem je to pochopitelné, protože postavy reagují na vaše oblečení a vybavení. Vzhledem k tomu, kolik je zde vrstev oblečení, vybavení a možných reakcí, je to trochu ospravedlnitelné, nicméně otravné to je.



Zvuky a dabing Kingdom Come: Deliverance

Hrou provází perfektní soundtrack, který mají na svědomí Jan Váňa a Adam Sporka. Orchestrální hudba do hry skvěle pasuje a úžasně doplňuje atmosféru.

Ozvučení hry je velmi povedené, slyšíte faunu, vegetaci, zvuky zbraní dopadajících na brnění, zkrátka všechno, jak má u poctivé hry být. Co je však již trochu slabší, je dabing některých postav.

Dabing byl již po vydání hry velmi diskutovanou záležitostí. K dnešnímu dni je možnost jej pořídit v základních jazycích hry v HD, ale čeština mezi nimi zatím není.

Český dabing do Kingdom Come: Deliverance se však již připravuje a svou účast potvrdil i sám Daniel Vávra. Původně se jednalo o čistě fanouškovský projekt, ale postupně se do tohoto něj zapojilo větší množství ochotných lidí. Následně se vybrala i částka, která dovořila najmout profesionální dabéry, aby toto dílo povznesli na profesionální úroveň. Těšit se tak můžete na mistra dabingu Jana Přeučila, Evu Burešovou, či Richarda Wágnera.

Hru můžete sledovat [zde](#).



Kingdom Come: Deliverance je úžasná hra s fantastickým zpracováním a dechberoucí grafikou. Jedná se o perfektní RPG, které se drží reálného světa a historických přesností. Díky příběhu, množství vedlejších úkolů a aktivit se ze hry stane žrout vašeho volného času, protože vás jednoduše pohltí. Někomu jen nemusí plně vyhovovat originální souborový systém, který je ze začátku poměrně složitý. Když však hře věnujete pár hodin ze svého času a dovolíte jí, aby vás plně povedla základy hratelnosti, dostanete velkolepý zážitek ve světě, od kterého se nebudete chtít odtrhnout.



Encased: A Sci-Fi Post-Apocalyptic RPG
31. 7. 2021



Hellish Quart - staňte se mistrem meče
14. 11. 2021

Tagy: České hry, Dobrodružné, Historické, PC, RPG, Steam

Klady

- + dějové zasazení hry
- + historická přesnost

Zápory

- grafické bugy
- slabší dabing některých postav

+ příběh a množství vedlejších úkolů

- častý loading

9 / 10

+ grafika

Doporučujeme

+ soundtrack a ozvučení

+ historicky přesné zbraně a vybavení

+ pestrý strom dovedností



Petr Polák

Hry hraje již přes 25 let, začal na jednom z prvních NES v České republice. Postupem času se přesunul na PC, kde hrání her naprosto podlehl. Má rád hry všeho druhu, které představují určitou výzvu. Achievement hunter.

[Sdílet na Facebooku](#)

[Sdílet na Twitteru](#)

[Sdílet na LinkedIn](#)

Recenze z časopisu Level



KINGDOM COME: DELIVERANCE

STŘEDOVĚKÉ HŘIŠTĚ PO ČESKU A BEZ DRAKŮ

RPG | WARHORSE STUDIOS | WWW.KINGDOMCOMERPG.COM

Jindrův poklidný život by už jen těžko mohl být romantičtější obrázkem středověku. Přes den se učí u svého otce, kovářského mistra, s kamarády Frickem a Matušem provádějí neplechy sousedům, v hospodě prohání sukně šenkýřky Blanky a v noci se potají krade z domu, aby od žoldáka pochytil něco z šermu. Idylku venkovského života velmi záhy naruší příjezd Zikmundových vojsk. Kumáni celou vesnici vypálí, aby obsadili stříbrné doly, a Jindrovu rodinu i milou bez lítosti povraždí. Jindřich sám se sice vzhledem ke svému útěku nezachová zrovna hrdinně, ale aspoň si zachrání to nejdůležitější – holý život. A je odhodlaný se pomstít vrahovi rodičů i zloději otcova meče.

O STATEČNÉM KOVÁŘI

Z předchozího odstavce vám nejspíš došlo, že hlavní zápletka nebude zrovna to nejoriginálnější, co se na našich monitorech a televizích kdy odehrálo. Příběh pomsty jsme tu měli ve stovkách a tisících variant, ale z nich víme, že cesta může být zároveň cíl. A v Jindrově případě je to cesta pořádně klikatá, s hromadou odboček, které tu končí v hustém křoví, tu na prozářené lesní mýtině. Otřepané klišé krevní msty tak naštěstí zachraňuje vynikající způsob vyprávění.

I sebehoupější úkol o shánění lopaty nebo plení klášterní bylinkové zahrádky má tak dobře napsané dialogy, že mu odpustíte klasický model „najdi a přines“. V prvních hodinách musíte vstřebat tolik dobových reálií a poznatků, že kdejaký propracovaný fantasy svět v koutku bledne závisí a dusí se svými draky, elfy a kletbami. Pokud vám detaily z rozhovorů od jednotlivých postav náhodou nestačí, můžete listovat mnohasetstránkovým kodexem, který středověký život, události i významné postavy postihuje snad ze všech představitelných stran a mohl by sloužit jako encyklopedie i sám o sobě.

Kingdom Come má svá přísná pravidla, která vám ráda detailně vysvětlí, nicméně bude hned od začátku striktně trvat na jejich dodržování. Nejde jen o tolik omílaný souborový systém, který je zpočátku úplně všechno, jen ne intuitivní a jednoduchý. Musíte spát a jíst, protože hlad a únava ještě dál oslabují už tak zbědovaného Jindru. Veškeré vybavení se špíní a ničí, připravte se tedy na pravidelné návštěvy lázní nebo alespoň káďí s vodou, krejčího, zbrojíře a ševce. Pokud náhodou kdesi

„REALISTIČNOST
A SMYSL PRO
DETAIL JSOU DVĚ
VĚCI, VE KTERÝCH
KINGDOM COME
OBZVLÁŠTĚ VYNIKÁ.“

splašíte lesklou zbroj a nabroušený meč, ale bez zkušeností naběhnete do nepřátelského tábora s přesilou pouhých tří nepřátel, pravděpodobně velmi rychle zhytnete hrdínskou smrtí. Vplížte se do něj pod rouškou noci a možná se vám podaří tiše zneškodnit bdící hlídku i spící nepřátele, ale daleko spíš si vás někdo z nich všimne nebo zaslechne vaše kroky a zhytnete o poznání méně hrdínskou smrtí. Jindřich je zkrátka přesně tak zkušený, jako jste vy sami a pokud chcete, aby se v něčem zlepšil, musíte to prostě dělat. V rámci schopnosti si pak můžete aktivovat různé perky, jež vám další postup usnadňují a zároveň trochu pomáhají

budovat Jindrovu osobnost. Z kovářského synka můžete mít učence, který si osvojil čtení, alchymistu s vášní pro bylinky, ale klidně i ochmelku závislého na zlatavém moku.

OPAKOVÁNÍ MATKA MOUDROSTI

Jeden z prvních úkolů mě zavedl na výpravu do lesa s mladým pánem, kterého nenapadlo nic lepšího než uspořádat menší soukromou soutěž v lovu zajíců. Pro Jindru to bylo přibližně druhé setkání s lukem v životě, ale já už s ním mám něco za sebou. Hrál jsem přece za Hanza v *Overwatchi*, to nemůže být o moc těžší, no ne? V podřepu, aby jí nevyplašila, jsem vystopovala svou kořist, značně nejistou rukou natáhla tětivu, ještě méně jistě zamířila, nádech, výdech, výstřel. První zkušební šíp má samozřejmě plné právo skončit v křoví pět metrů za zajícem. Druhý ho záhy následoval, třetí se zabodl do stromu, čtvrtý, pátý, ..., dvacátý, hromadily se v blízkosti ušáka. Přece nenechám toho nafrněného hejska vyhrát! Zatvrzele jsem sáhla do toulce pro poslední šíp a na pět metrů jim konečně proklála cíl. Potupně jsem z přilehlého okolí sesbírala svých třicet pokusů a to odpoledne připravila o život ještě sedm dalších zajíců, abych jejich stažené mrtvolky vítězoslavně vyrovnala před pana Ptáčka s bezelstným úsměvem, jak mi dnes přálo štěstí. Jaképak štěstí, pevná vůle a minuty odříkání, kdy jsem byla přesvědčena, že jsem nejen nejhorší lukostřelec v dějinách českého království, ale i všech ostatních státních útvarů.

A takhle je to v *Kingdom Come* úplně se vším. Vaše úspěchy jsou po zásluze odměněny nejen ze strany hry, ale především pocitem zadostiučinění po počátečních neúspěších, že jste na daný problém konečně vyrazili. Naprostá většina úkolů nabízí hned několik řešení a i to, že jeden ▶



RECENZE



► z možných postupů zkrátíte, obvykle neznámá, že se nedá pokračovat jinak. Když vám zabouchnou dveře, vlezte tam oknem. Pokud vám souboje naprosto nesednou, nemusíte za celou dobu zabít prakticky nikoho a vystačíte s plížením a přesvědčováním. I když by byla škoda se o šerm úplně připravit, protože jakmile mu přijedete na kloub, naučíte se různé parádičky a dostanete ovládní trochu do ruky, uvědomíte si, jak geniální soubojový systém vlastně je. A že se vám po specifickém míření jednotlivých seků a úderů bude v jiných hrách možná i stýskat, protože žádná neumožňuje podobně fingovat údery a tvořit komba, která jsou jak realistická, tak smrtící.

S POCTIVOSTÍ NEJDŘÍV POJDEŠ

I tichošlápková cesta je nejdřív trnitá, lemovaná bandity s loučemi a ostřížím zrakem nebo vesničany s lehkým spaním, které rejdění paklícem v zarezlém zámku spolehlivě vyruší a ochotně zburcují ponocného i stráže ve snaze ochránit svůj těžce nabytý majetek. Nejsnazším způsobem, jak si krádeže nacvičit, je milé spoluobčany ve spánku lehce přidusit a až poté jim prosmejčit světnici a vybrat kapsy. Ovšem ani odcizené zboží od vás nekoupí jen tak někdo a producírovat se před rychtářem v brokátovém kabátci, který jste předchozí noc svlékli z jeho bezvládného těla, na vás ruku zákona přivolá stejně spolehlivě, jako kdyby vás při kradení chytil přímo. A bude to on, přestože se po vesnici přes den poflakuje jen v nedbalkách, kdo se zpoza mříží směje naposledy.

Můžete stráž zkusit uplatit nebo přemluvit, že máte tajný úkol ospravedlňující vaše nečestné jednání, v čemž vám může pomoci právě onen brokát, zlato a hedvábí. Panský oděv

na okolí působí přece jen důvěryhodněji, než rezavá zbroj nebo otrhaný šat. V něm ale zase snáze splynete s chudinským okolím, když nechcete, aby vám někdo věnoval druhý pohled a šacoval vás kvůli kradeným předmětům. S tmou se nejlíp spřátelíte v lehkém tmavém oblečení, ale přes den černá budí podezření. Spousta tlustých vrstev, plátová zbroj a helma vás zas lépe ochrání před zraněním, ale něco váží, takže snižuje obratnost, zužuje zorné pole a navíc chřestí na sto honů. Vyplatí se tedy schraňovat vybavení a podle potřeby ho střídat, mezi panstvo nechodit v kovářské zástěře a do bitvy zas ve svátečním. Okolí si vzhledu skutečně všimá a kolikrát ho nezapomene při

A dojde vám to nejen tehdy, když se vydáte na jednu z mnoha procházek Posázavím, ať už pěšky, nebo na hřbetu koně. Šestnáct kilometrů čtverečních vám v kontextu dnešních otevřených světů sice dech zrovna nevyrazí, pozornost, která byla těhle ploše věnována, ovšem ano. Louky s kvítím volně přecházejí v osetá pole a zarostlé stráně. V lese je snadné se bez nakukování do mapy ztratit, bloudění si ale můžete krátit sbíráním bílí a jedlých i nejedlých hub nebo pytláčením. Na mýtině můžou mít stejně dobře tábor banditi jako bába kořenářka chatrč a lesní zahrádku, v jeskyni někdo možná schoval poklad, ale spíš jde o opuštěnou důlní šachtu. Bohatství se zahrabává tak maximálně do mělkých hrobů spolu s nebožtíky.

Zapomeňte na mapu posetou otazníky a jejich vyzobávání, tady vás za ručičku nikdo vodit nebude. Ne, že by musel, všechny zajímavosti i místa jsou tak nějak logicky tam, kam patří. Velké cesty z vesnic vedou do měst, hrady a hradiště strategicky leží na kopcích, potoky se z nich stékají do Sázavy a o problémech místních se nejspíše dozvíte od hospodských, kteří přece nejlíp vědí, co se kde v okolí šustne. Ti mohou být k cizinci nabízejícímu nezištnou pomoc nejdřív podezřívaví, ale pokud jejich trable vyřešíte, příště už vás budou zdaleka vítat. Anebo ne, když v rámci řešení povraždíte polovinu vesnice a uřknete jim krávy. Pokud vás někdo pošle něco hledat, vyplatí se pečlivě poslouchat zadání, protože vyznačená oblast bývá velmi nadsazená. Na kulhajícího souseda se můžete ve městě přeptat, ale lebka schovaná pod břehem řeky nebo nepřátelský tábor ve velkém úseku lesa se bez nápověd a nadpřirozených orlích pohledů hledá hůř.

„KINGDOM COME MÁ SVÁ PŘÍSNÁ PRAVIDLA, KTERÁ VÁM RÁDA DETAILNĚ VYSVĚTLÍ, NICMÉNĚ BUDE HNED OD ZAČÁTKU STRIKTNĚ TRVÁT NA JEJICH DODRŽOVÁNÍ.“

rozhovoru okomentovat, obvykle ve smyslu, že příšerně smrdíte, nebo vyjádří obavy, jestli vás náhodou nepřešlapli.

KRÁLOVSTVÍ PŘÍŠLO...

Realističnost a smysl pro detail jsou dvě věci, ve kterých *Kingdom Come* obzvláště vyniká.



Takto nějak žili vaši předci...

...A OBČAS TROCHU KULHÁ

Obvykle máte opravdu volnou ruku a relativní svobodu postupu, o to víc zamrzí chvíle, kdy něco vyřešíte způsobem, se kterým tvůrci úplně nepočítali a odmítnou vám ho uznat. Zvlášť mě to překvapilo u jednoho obecného zadání, kdy jsem měla utéct z dané oblasti. Jedna z postav mě sice navedla na konkrétní místo, já ale hradiště opustila jinudy, abych se do něj vzápětí musela vrátit a ručně spustit skript u jediné správné díry v palisádě.

Se svobodou řešení úkolů se pojí i další obvyklý neduh, tedy přítomné bugy. Žádný z nich mi hru neznepříjemnil natolik, aby se daný quest nedal vůbec dokončit, ale i tak dokážou někdy potrápít. Jednoho z vesničanů jsem přistihla s tělem mrtvého souseda přehozeným přes rameno, alespoň podle dialogu, protože jeho mrtvošla nikde nebyla. Jelikož vzápětí zaútočil a milého neozbrojeného Jindru porazil, musela jsem do mlýna znovu, tentokrát jsem sice našla tělo, nicméně bez vraha, který se následujících deset minut neobtěžoval dostavit, a mrtvošla mezitím beze stopy zmizela. O výsledky pátrání jsem se s nadřazeným páнем mohla podělit i tak, přesto nebyl průběh úplně optimální. Občas se navíc stává, že úkol splníte spíš náhodou a bez kroků, které by k němu obvykle vedly, ale dialog to nereflektuje a všichni se tváří, že jste prošli všechny.

JEHLA V HROMADĚ SENA

Procházení skrz předměty, naopak zasekávání o každý druhý kámen, především při jízdě na koni, nebo měšťané bez hlav, jsou pak spíš úsměvné drobnosti. Co k smíchu moc není, je optimalizace. Jinak hezky zrežirované cutscény dokážou spolehlivě zkazit pomalé vykreslování postav, které nestihá rychle přesunout kamery a aktéři pak vypadají jako spařená prasátka

bez rysů, vrásek a vousů. Ve větších bitvách, ve městech a obecně na místech s větším počtem lidí dochází k propadům fps. Především při onom dobývání je to problém vzhledem k tomu, že potřebujete rychle reagovat a každý zásek může vést k návratu k uložené pozici před půl hodinou. Princip ukládání je navíc přísný jako hra samotná – buď se uloží automaticky na předem daném místě, nebo během spánku. Třetím možným způsobem je nápoj zvaný sejvovice, které je především na začátku hry nedostatek. Časem budete mít dost grošů, abyste si ji nakoupili, případně alchymistické znalosti si ji sami uvařit do zásoby, ale pokud máte problémy se stabilitou hry, může být nemožnost ukládat kdykoliv omezující.

Možná jsem z moderních her rozmazlená, ale otravovaly mě i časté načítací obrazovky před každým rozhovorem. V situaci, kdy chcete s obchodníkem smlouvat o ceně předmětu, si v průběhu ani ne několik minut prohlédnete černou obrazovku hned třikrát. Při obecně vysoké úrovni detailů a perfekcionismu, který byl *Kingdom Come* dán do vínku, vyniknou o to víc drobnosti, na které se pozapomnělo, a dnes už bývají samozřejmostí. Mimika obličejů a pohyby postav jsou mimo ručně rozanímané cutscény trochu toporné a především jejich oči se do „strašidelného údolí“ vydávají až moc. V české kotlině často prší a hromy a blesky sice plaší koně a psy, ale nikdo nemá mokré vlasy ani oblečení. Jindra je nehledě na zkušenosti na konci hry stejný holobrádek, jako byl ve Skalci, a ani četné bitvy se na něm vizuálně nijak nepodepisou.

SKYRIM TO NENÍ, DÍKYBOHU

Hnidopišských poznámek bych zvládla najít asi ještě celou řadu, ale neudělám to. Protože

přes všechny výhrady jsem se většinu z těch padesáti hodin, které jsem s *Jindřichem* strávila, bavila vskutku královsky. Dojde i na zábavu, kterým tak rád holdoval unesený Václav IV., tedy pověstné víno, ženy a zpěv. S nimi jdou ruku v ruce hospodské rvačky a prohrávání kalhot v kostkách. Navíc nemám pocit, že bych za ten uplynulý čas zvládla vyzkoušet zdaleka všechno, co se nabízí. Poklad podle mapy jsem zatím nenašla ani jeden, lesy se ještě pořád hemží Kumány a na té střelbě z luky, co si budeme povídat, musím trochu zapracovat. Jindra chce ulovit svého prvního jelena. A upytlačené maso věnovat skalckým uprchlíkům.

Kingdom Come rozhodně není hra pro každého, přestože se navenek dokáže tvářit jako nevinný středověký skanzen. Vlastně se nejdřív zdá, že vůči vám vystupuje nepřátelsky a moc nechce, aby se vám v ní dařilo. Z vlastní zkušenosti doporučuji zatnout zuby a zkusit proniknout pod tvrdou, tlustou skořápku nepřístupnosti. Odměnou vám bude poctivá porce opravdového RPG, kdy *Jindřichovy* úspěchy budou i vašimi úspěchy. Nenajdete tu sice draky, kouzelné meče ani trpaslíky, místo nich dostanete halucinogenní mastičky, katolický exorcismus a toulavé rytíře. A sázavské lesy dokážou být skoro jako z pohádky.

■ Šárka Tmějová

VÝBORNÁ

Poctivé RPG, které si vaši pozornost zaslouží nejen pro svůj tuzemský původ. Menší chyby mu odpustíte pro skvělé vyprávění i komplexní hratelnost. Na draky si ani nevzpomenete!

42

OBŠAH NOVINKY PREVIEW ZOBRA INTERVU

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Vydavatel // Warhorse Studios // Vyroba // Warhorse Studios // Oficiální web // kingdomcomerpg.com // Multiplayer // ne // Požadavky // CPU 3,3 GHz | 8 GB RAM | Nvidia GPU GeForce GTX 660 // Doporučujeme // CPU Dual Core 4 GHz | 16 GB RAM | Nvidia GPU GeForce GTX 1060 // Cena // cca 1 299 Kč

„Zhasni tu písničku a napít mi dej, před spaním chci si ještě dohrát ten quest.“

Pár odstavců na KURÁŽ
Vydání české hry *Kingdom Come: Deliverance* od Warhorse Studios nám zase po čase dokázalo jeden úžasný kulturní fakt. Česká hra znamená v novém miléniu ve světě víc než český film. Jen si to vezměte. Za pár dní jde do kin jeden z nejambitnějších českých filmů.

Václav, a vůbec přeskočme ty první odstavce sáhodlouhých recenzí. Pojďme se bavit úplně normálně. Možná si pustit do uší Nedvědy, jak velebí svá Luka pod Medníkem, otevřít si jeden zakoupený ležák a společně si užít pár stránek o hře, která je uživací sama o sobě.

Ámy a pánové, víte co? Pojďme spolu mluvit hned od začátku na rovinu. Předpokládáme, že jste fanoušci počítačových her, už jen kvůli tomu vynikajícímu vkusu na výběr tiskovin. Předpokládáme, že o *Kingdom Come: Deliverance* neslyšíte poprvé. Dokonce i celkem prozřetelně předpokládáme, že už jste nějakou recenzi na *Kingdom Come* četli, že vám o hře barvitě povídal váš známý nebo že vám na Steamu svítí osmdesátá osmá hodina společně s hláškou „naposledy hráno dnes“. Váš čas je drahý. Ten náš taky. A proto se pojďme hned na úvod na něčem domluvit. Vykašleme se společně na patos. Pojďme sáhodlouze neprobírat, kdo je Dan Vávra a kolik řádků napsal ze scénáře *Mafie 2*. Pojďme neprokládat text rádoby středověkými patvary, jak kdybychom vypadli z krčmy v Dětenicích. Pojďme neprobírat, kdo byl Zikmund, kdo

score 289

01



01. Občas jsme si připadali jako Luděk Munzar, co v českých lužních hledá vrcholky rozhledou.

óznějších tuzemských filmů roku, *Vejdálkova Tátova Volha*, *Balzerová s Vilhelmovou* v něm říká suché životní pravdy a srandovně přítom roadtripují uprostřed krásné české krajiny. Český lid přijde a bude spokojený. Tam, kde ale končí popularita obou hereček, končí i popularita filmu. Zatímco procházka po okolí Kutné Hory, po vesničkách, jako je Ledcečko, Talmberk nebo Rataje, zvelebení české minulosti i tvrdohlavý návrat do doby husitské se uprostřed února stal tou nejlepší virtuální dovolenou pro celý herní svět.

Aniž bychom tedy nakousli, co se nám na *Kingdom Come* líbilo a co možná měli autoři ještě chvilku vychytávat, podělíme se s vámi o slovo, které hru nezávisle na závěrečných procentech vystihuje ze všeho nejvíce. To slovo je kuráž. A možná vynikne lépe caps lockem, KURÁŽ. Ano, žánrově jde o RPG s otevřeným světem, jedním hlavním questem a záplavou těch vedlejších. Ano, dokážeme vám vyjmenovat bez plemýšlení dobrých dvacet her, k nimž *Kingdom Come: Deliverance* zapadá do škatulky. Jakkoliv je ale papírově podobný *Skyrimu* nebo *Zaklínači*, nepřepadl nás při hraní ani na okamžik pocit, že veočlíme napodobeninu. Dokonce docela dobře chápeme, že se při

něm řada lidí cítí trochu diskomfortně. Dopředu sice tušili, že to bude jiné. Že to bude bez magie. Bez draků. Ale přesto. Warhorse Studios čáry nepotřebují. Okouzlují totiž přístupem. A pokud jsme po *Mafii* mohli jen hádat, jaký je vůbec rukopis Daniela Vávry, po *Kingdom Come: Deliverance* už ho známe. Je to rukopis člověka, který píše naschvál velká písmena, i když mu sešit na krasopis jasně předepisuje linku. Záměrného bofitele invenční, kterého ale mnohdy unavený herní trh děsně potřebuje.

Když se STŘEDÍ krev

Kingdom Come: Deliverance není userfriendly hra. Nevidíme tvůrcům do hlavy, ale dáváme na špalek tu svou, že jde o kurážný (ha!) autorský záměr. Srovnávejme chvíli se *Zaklínačem 3*. *Zaklínač* je úchvatná záležitost, to chraň Bůh. Dobře ví, kdy povolit, kdy utáhnout, aby uspokojil širokou hráčskou masu. Kdy to potřebuje Strigu, kdy to potřebuje Marigoldovu rošťárnu, kdy se chcete opíjet pákností virtuálních nahotinek. Proti téhle strukturovanosti se *Kingdom Come* vůbec nechytá. Je syrový a těžký jako půlkilový stek z české stračeny. Na straně *Zaklínače* stojí precizní posloupnost scén, důraz na uživatelský

TIPY A TRIKY

- Dávejte v inventáři bacha na stav vašeho jídla. Vodní meloun je fajn věc. Když už si na něm ale pochutnáte brouci, nedodá vám dvakrát moc energie. Naopak.
- Trénink boje je pro baby, jasné, slyšíme. V *Kingdom Come* je ale pár cenných rad od Bernarda vitálním pomocníkem pro sebestřednění puky. Boje prostě v téhle hře nikomu nic nedarují. Tak a tím od začátku pobízejte.
- Zrát cizím lidem z kotlíků je sice přesné, ale docela slušně-tohle zdejším příšimctví zalepí váš hlad. Ale pokud se i přesto vydáte cestou hladovky, alespoň si poutkáte a achievementem.
- Do první velké bitvy se nepouštějte bez dobové výbavy a alespoň rámcového ovládní boje. Možná jama se vrátet v čase. A nechat první obléhání v Rapsach Kobylou na silnější časy.

DLC ANEB ŽENA IS COMING



Twitter Dana Vávry se stal po vydání *Kingdom Come* nejen Twitterem regulérní vývojářské celebrity, ale také ušima Warhorse Studios. V rámci svých tweetů Dan kupříkladu přislíbil hráčům, že s týmem „něco udělají“ se systémem páčení zámků, který budil v diskusních fórech značné emoce.

V prvních rozhovorech rovněž podkryl drobnky o plánovaném DLC. V něm bychom si měli dle všeho zahrát za ženskou postavu. Detektivové mezi námi si jistě vzpomněli na jeden z dosažených cílů na Kickstarteru, tedy možnost zahrát si na „ženu, která Jindřichovi na začátku hry pomůže“. Něco nám říká, že bychom si měli začít zvykat na jméno Tereza. A pusit si k tomu Waldemara Matušku.

02



02. Zašpinit se nemusíte jenom vy, ale momentální rozpoložení se zrcadlí i na ostatních postavách. No fekněto, neumyli byste ji žínkou?

03. Rataje. Mistečko, které vám v *Kingdom Come* padne do noty ani nejvíce a v němž zajižte svůj životní restart.

03

KINGDOM COME S PÍSNÍ NA RTECH



V článku jsme explicitně nehodnotili, přesto jsme sebevědomě přidali hudbu *Kingdom Come: Deliverance* do závěrečných kladů. Oficiálních třidvacet tracků si můžete zakoupit na Steamu za deset dolarů. Jejich autory je dvojice Jan Valta a Adam Sporka, a pokud máte po ruce internet, můžete si snadno ověřit, že nejde o žádné hudební elévny. Janova a Adamova hudba ke hře je nesmírně barvitá. Kombinuje trdné tóny, obvykle ve hře doprovázející smutnější scény, s pochodovou bojovou tematikou. A zatímco třeba „Lady Steph and Henry“ byste si klidně mohli pustit jako doprovod pro čtení červené knihovny, doprovodit se při raním běhu takovým „Sigismund's Army at the Gates“, přefokáme na Endomondu své nejlepší časy.



Jak máme zvykem v rubrice Extra Life, vypichnete vám ze zhruba padesátiminutového CD několik favoritů. Fenomenální je hned píseň číslo jedna. „Skalitz 1403“ svým začátkem připomíná Austina Wintoryho a jeho podkres k *The Banner Saga*. Po pár sekundách však tvůrčí vystříhnu parádní parafrázi na Johna Williamsa, a hned v úvodu vyřázejí dech. Obdobnou sílu pak mají i „Dream About Father“ nebo „People of the Land“, která vám bude ze samotného hraní asi nejpovědomější. Za zmínku, kterou ocení především Češi, stojí písničky „Till Our Heads Turn White“ a „Poverty and Famine“, hospodské častušky opatřené zvonivým českým vokálem.

Tenhle soundtrack se prostě povedl. A pokud nepomyšlete rovnou na koupi, můžete si jeho kompletní podobu vychutnat třeba i na Spotify.

zážitek a zároveň i jeho plná kontrola. Zkušený režisér, co dobře ví, jak na diváka, aby si sednul a nesvléknul úsměv. Na straně *Kingdom Come: Deliverance* zase vyzvete tvrdohlavého berana, co vám prvoplánově kašle na zážitek z videohry. Chce vám totiž předat zážitek ze středověku. A takové rozhodnutí vlastně nechce jenom kuráž. Chce totiž přímo koule.

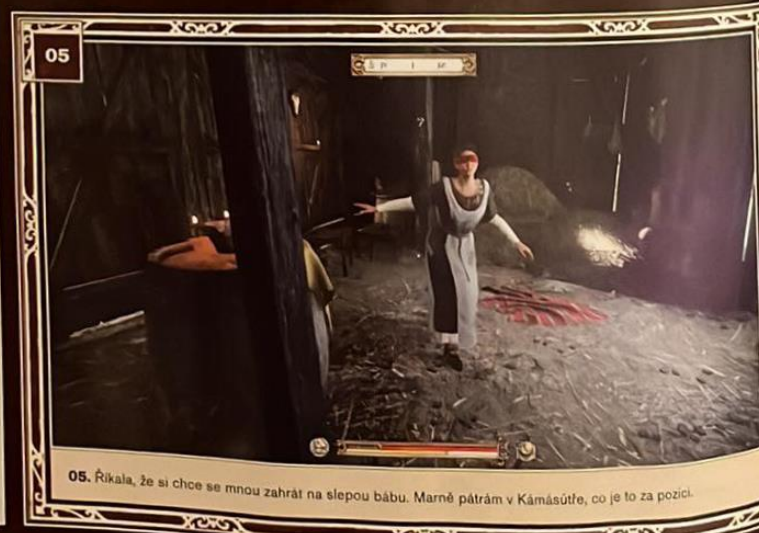
Hraní *Kingdom Come* je vlastně takový test, jestli dokážete hrát s kapku jinak rozdanými kartami než normálně. Ze začátku je vše ještě celkem při starém. Coby hrdina Jindřich si užíváte rodinnou pohodu, srandu s kámoši, koukání na zadek vyhopsané sousedce, dokud vaši ves nepřepadne vojsko v čele s někým, kdo se nápadně podobá Jiřímu Kornovi s nalepovacím vousem. Tenhle Zikmundův suverén, slyšící na jméno Markvart z Ulic, vám vyřadí veškerou zábavu a jistoty. A vy si tak jako nula musíte probít cestu k odplatě. Jakkoliv se nám úvod líbil, nebudeme se tvářit, že jsme si ze samé netradičnosti slintli do klína. Ty zmíněné karty se rozdají až pak. Když v jednom z hlavních questů vlastně bez větší akce pytláčíte

zajíce v lese. Když podstata jednoho vedlejšího úkolu, spočívá jen v tom, že jednu z postav lehkým krokem doprovázíte ke kováři, aby jí vytrhnul zub.

A záleží na vás. Jste ready hrát hru takovým způsobem? Jen se nehonit za dobrodružstvím, ale občas trochu zpomalit, užívat si chůze po sázavském rynku a srovnat se s tím, že jste součástí světa? Takový feeling na vás totiž *Kingdom Come* přenese, aniž byste si to uvědomili. Přistihli jsme se, že jsme na své Šedivce jezdili po vyznačených trasách a nebrali to vzdušnou čarou po poli. Že jsme si nechtěli vzít na hlavu šlohnutou kumánskou helmu, protože jsme prostě nechtěli vypadat jako šašci. Nikoliv, že by nás za to někdo penalizoval. Jen nám to připadalo přirozené. A jak jsme před pár odstavci zmiňovali rukopis Dana Vávry, tahle autenticita je jeho podpisem. Vzpomněli jsme totiž při ní na *Mafii*. Jak jsme dodržovali rychlost, zastavovali na semaforech a auta před misi parkovali pěkně srovnané k obrubníku. Jestli jste tenkrát trpěli podobnou deviací, vrátil se vám s *Kingdom Come* dávno zapomenutá diagnóza.

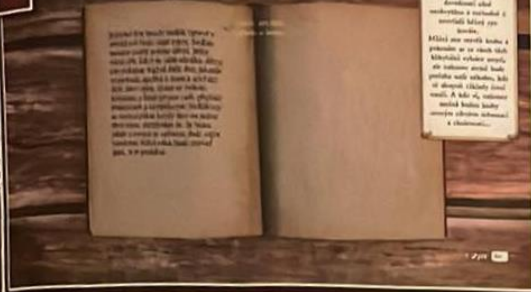


04. Ne, tohle není dalekohled z Vietcongu. To se jen přes nevzhlednou helmu snažíme prodrat do výhodné bitvění pozice.



05. Říkala, že si chce se mnou zahrát na slepou bábu. Marné pátrám v Kámásůtce, co je to za pozici.

06



Což si se stávkou
domníval, že
vítězí. A vskokem
se vrátil k
svému
křesťanovi.
Měl jsem
světlo, a
pak jsem se
vrátil k
svému
křesťanovi.
Měl jsem
světlo, a
pak jsem se
vrátil k
svému
křesťanovi.
Měl jsem
světlo, a
pak jsem se
vrátil k
svému
křesťanovi.

07



06. V Kingdom Come není vloženo překnihování. A nám to nevadí. Nebo vy snad v RPGčkách čtete ty rozměrné bichle?
07. Ne, tohle nahnutí obrazovky není žádný herní bug. To jsme se jenom zlskali jako prasata.

Hra půvabných DETAILŮ

Ta zvláštní atmosféra v *Kingdom Come* nevzniká jen tak. Warhorse Studios se odlišili kupříkladu od Bethesda třeba i tím, jak se život v Posázaví podepisuje na samotném Jindřichovi. Po dlouhém plížení v bahnitě, deštěm promáčeném lese se vám zmastí nejen obličej, ale i ta kdysi bílá prošívaná košile. Genicht si osvěžíte v kádi s vodou, hadry vám však musí vyprat v lázních za drobný poplatek. Podobných maláček, které však do autentického zážitku senzačně pasují, je *Kingdom Come* plný. A najednou vám budou v konkurenčních RPG chybět. Třeba fakt, že to koupené zelí od farmáře vám v inventáři nevydrží čerstvé navěky. To, že když mrtvému kolegovi ve zbrani čímete to pěkně těžké brnění a obléknete si ho před ostatními, budete za nenechavého blba. Ano, o zdejším hrdinu se musíte starat kapku víc, než je běžné. Aby byl čistý, aby byl najedený, aby byl zdravý, aby byl fit. Péče není tak přísná jako v populárních survival hrách. Warhorse Studios vyznačovali. A vyznačovali výborně.

Z výše uvedeného se zároveň může zdát, že si pro nás čeští autoři připravili hru svázanou jak dámský hončík. Že musíte skákat, jak oni pískají. S prvními úkoly však propadnete svobodě zdejších řešení. Svobodě, co má dvoji podobu. Ta první jsou spíše zónová řešení detektivních úkolů. To když máte kupříkladu ve vesnici

něco zjištit, nesmrsknou se vám vaše možnosti do několika akčních bodů na mapě, nýbrž do celé zóny, v níž musíte svobodně operovat. Vyzvídal támhle, zajít za hospodským, pátrat po detailech, jít podle rozumu, nikoliv dle mapy. Svoboda číslo dvě má příchutí volitelnosti. Uvedme příklad. Od sázavského mistra máte vyzvednout pro talberskou paní diadém. Jenomže vozku, který měl přivést drahý kámen, někdo po cestě odpravil. Co s tím? Budiž volitelnost. Pokud vás svrbí svaly, vydáte se k místu nehody, odděláte tělo na tělo dva lapky, přivezete mistrovi kámen a počkáte na výrobu krásného diadému. Anebo, víte co? Proč kvůli cetce riskovat krk, když dokáže mistr udělat z levnějšího šutráku skoro stejné dílo?

A jak jsme tuhle situaci řešili my? Nechtěli jsme sličnou mlíčku z Talmberka zklamat, ale zároveň jsme si nevěřili na bitvu jeden proti dvěma. Přišli jsme tak k táboru lapků, počkali jsme na místě do večera a pak je oba pěkně potichu omráčili při spaní. *Kingdom Come: Deliverance* počítá s různými herními styly. Ať už jde o cestu kavalíra, nebo podvodníčka, macho mana s nabroušeným mečem, nebo plízcícho se tichošlápka. A tak ke slovu KURÁŽ musíme přidat ještě kamaráda. Tím kamarádem je SVOBODA. Nenalinkovaná do jasných škatulek, kombinovatelná, žádná taková, kterou si musíte chít nechtět zvolit na samotném začátku.

HUMOR vyvážený krutostí

O *Kingdom Come: Deliverance* jsme už před vydáním dobře věděli několik věcí. Zálību autorů v historické přesnosti, dobré nastudování středověkého kraje i touhu přenést na herní obrazovky středověk takový, jaký byl. První dva body se ve hře zrcadlí bez chybičky. Ať už jde o postavy typu Racka Kobylky nebo Divíše z Talmberka, které skutečně najdete v historických almanaších, nebo o zákoutí stvořená ve spolupráci s odborníky na historii. Třetí bod se v nás v průběhu hraní trochu pral. Atmosféra je úžasná, o tom není sporu. A jednoznačně budi dojem skutečného světa, nikoliv jen na papíře sepsané fantasy, které se odehrává pouze ve spisovatelově hlavě. *Kingdom Come* ale nezačíná v hezkých časech. Vesnici Skalce přepadne armáda tvrdá jako včerejší pečivo. Padne mnoho dobrých lidí, probouzejí se společenské rozkoly a po silných karlovských dobách padá na obyvatele Posázaví skepse a obava ze smrti. Kampaň se přesto nese na relativně humorné notě a questy jsou převážně velmi zábavné v takovém tom hahaha slova smyslu. Ať už jde o koně, který vás neshodí ze svého hřbetu, pokud mu nezapíváte, nebo opijení se s užickým farářem Bohutou, až se nad ránem chvějí kostelní zvony.

Neberte to špatně, smáli jsme se tam, kde jsme se smát měli. Jen si nejsme jisti, jestli tu té třeskutosti v krvavých dobách není přespříliš. Za humny číhají

08



09

08. Frick je bejvalej kámoš a utažený typek, co má sice ruce v klíně, ale přitom by rád okošoval nějakou práci. No tak, Jindro, nemáš nějakou po ruce?
09. O gracie můžeme společně debatovat. Ale tenhle kostel při západu slunce? Náhdera.

POPULÁRNÍ MODY DO KINGDOM COME – první vydání

Selva dva týdny od vydání Kingdom Come se začala databáze Nexusmody plnit prvním tuningem základní hry. Zcela očekávané se jeví především o drobné hacky, které mnohdy kurážně rozhodnutí Warhorse Studios vrací tak trochu zpátky na zem. Tak třeba:

- **Unlimited Saving:**
Stochem Stejně, vždy zlatá stříbrko.
- **Bow Doi Reticle:**
Přesně jak byl bodu pro zaměřování přece není lukem.
- **No Helmet Visions:**
Nědo se má na světě dívat skrz tak malý prostor pro zrak.
- **No Stamina Visual Effect:**
Pročže modrá patří leda do písníček od Dušyho psa.
- **Unlimited Weight:**
Vybídný jsou moc těžkou na to, abyste si musel vybrat.

10



10. Hra umí vytáhnout pěkně brutální outscény. Z těchto nám vypadávají střeva rovnou na stránky SCORE.

špatné časy, co likvidují vesnice s lehkostí vánku. Valná většina postav ale o špatných časech nemluví, i když se na okrajích vesnic povalují zástupy sirot.

Kde však Kingdom Come: Deliverance utahuje opasek středověku, jsou jednoznačně bitvy. O mechanice bojů jeden na jednoho se napsalo mnoho. Není práce si je osvojit. Bodání, sekání, bránění. To všechno uzpůsobené vašemu obratnému zacházení s myší, přesnému vykryvání, překvapování v intenzitě nebo umístění úderů. Trénink je potřeba. A stejně jako ve skutečnosti i trocha talentu. Zatímco někteří z nás si třeba bitev osvojili po pár hodinách, z dalších se šermíři nestali ani po mnoha investovaných hodinách cvičného blbnutí. Boj jeden na jednoho není nikdy jasná věc. Bitvy bolí. Jeden chybný manévra a slušný protivník vás zasype staccatem ostrých pohazení. Nejde o kus dotru jako ve Skyrimu nebo Zaklínači.

I proto jsme tu tolik ocenili onu vychvalovanou volitelnost. Záležitost tolik nestojí, zvláště tedy proto, že Jindřich není prvoplánový hrdina z románů, a aby se od těch nejlepších šermířů naučil tipy a triky, musí jim vysolat pěknou nůši grošů. Že to od nás zní směrem k bojovému systému tak nějak rozpačitě? Ale to vůbec. Bitvy se povedly. Jenom prostě bolí jako... ehm, jako středověk.

Aby vás neošIDILI

Uprímně je skoro zbytečné popisovat veškeré funkce Kingdom Come. Ne ani snad proto, že už jste si o nich přečetli ve všech možných článcích nejen ve SCORE. Ale proto, že je jich dohromady hrozně moc a my tu nechceme spamovat kvantem popisů. Nestojí za to tu kvákat, že se ve vesnicích nachází pekaři, zolnáři, platněři, kováři nebo řezníci a že s nimi můžete měnit produkty za obživu. Stojí za to pochválit handlu, smlouvání o ceně a schopnost vyjít z obchodu jako vítěz nebo poražený. Nemá cenu popisovat možnost pokecu snad s každou NPC postavou v Posázaví. Určitě ale stojí za to poklábat o třech různých možnostech vedení rozhovoru, srdečném, útočném nebo žvanicím. Na každý charakter platí něco jiného a my celkem s láskou vzpomínali na Deus Ex: Human Revolution. Kingdom Come není šidící hra. Všechny „nefantasy“ prvky z velkých RPG se ve hře nacházejí a není tak třeba se v nich babrat. Stojí ale rozhodně za to zmínit, že se snad do každého takového prvku snažili Warhorse Studios přidat trochu svébytnosti. Ale to

se znovu dostáváme na začátek. Zpátky k té KURÁZI. A odvaze vyhlápnout trochu jiným směrem.

Nikdo vám tu neradí, abyste si vybrali třídu nebo rasu. Pokud se rozhodnete být mistrem v alchymii a bylinkářství, půjdete si prostě za svým. Pokud se chcete naučit číst a psát a stát se středověkým knihomočem, do toho. V jiných hrách se tomu vlastně doopravdy přezdívala „třída“. V Kingdom Come: Deliverance nejde o třídy, ale spíš o možnosti. Můžete se všechno naučit tak nějak napůl a ze středověku přepnout rovnou do renesance, anebo se vyprofilovat do mistra, který jsou vám přirozeně blízká. Ostatně zkušenostní body získáváte podle toho, jakým způsobem budete hrou proplouvat. Vládným koňákům bude po hodinách hraní růst umění jízdy na koni, těm, co si radši vše obhájí sami, zase vitalita. Za ušetřené body si potom navolíte daná umění. Chcete radši umět mluvit v vesničany, nebo měšťáky, a ženami, nebo s muži? Progres v Kingdom Come je tak přirozený, že se o něm vlastně bíbě přišlo. Každopádně akčně zapadá do onoho celového dojmu, kolem něhož v recenzích celou dobu lanou jeme. Méně rušivých prvků, více přirozeného plynu. Méně HRÝ, více SKUTEČNOSTI.

A možná i proto lidem tak vadí bugy, které jsou často spíše grafického a technického rázu. Jsou tam, ano. Hra se nám sem tam nevybírávě sekla, kamera při dialogu zabírala strop nebo si někdo na hůlčá sedl přímo do stolu. U velkého RPG světového typu, které vytváří významem zatím malé české studio, jsou vlastně úplně pochopitelné. Jenomže v projektu, který není obvyklou hrou, vám sem tam uštědří lačku a přinesou vás z posázavského středověku zpátky do vypočítávaného židle u počítače. Na chuf jsme nepříteli ani těm třem větším bitvám, které se v Kingdom Come: Deliverance nacházejí. Nejsou předem natáčené od a do zat, což na jednu stranu chválíme. Ale zároveň v nich autoři ztrácejí půdu pod nohama a vládu přebírá umělá inteligence, co z krvavé potyčky deset let deset dělá vizuálně spíše bitku opilýých orkláků v kulturaku v Gřešlovém mytě. Ale kďoví. Teba se zrovna vám vyvinou bitvy tím správným směrem.

OPIJET se nejen hospodou

Ano, v Kingdom Come se můžete opít. Nejlepší je na to samozřejmě krčma, kde hospodský plní roli věčného vrby a rozdává tipy na další questy. Taký má vždycky ale spoť jeden volný pokoj, kde můžete složit hlavu, dopít si nálož očkůvoly polívky a slušnou porci pivka. Nebo si můžete v hospodě zahrát kostky. Jejich pravidla jsou z počátku kapku matočivá, ale jako příjemné minihře jsme jim nakonec docela podlehli. Proč? Jo. TeoMo





11. Tak co, do které patříte skupiny? Mezi ty, co považují páčení za jednoduché, nebo ty, kteří ho na fórech proklínají?
12. Takový umí být Kingdom Come. Lážo plážo, pěkně v chůzi, vychutnávající si krásy posázavských lesů.



středověk je jednoznačně pro dospělé. A kdo tajně prohlíží po virtuálních full frontalech a košlatém poslouchování s ženami, dostane prostor hned několikrát. A za úspěšný lov i cenný achievement navrch.

Co ale to druhé opájení se. V tomto případě projevem na koni a vstřebáváním krás, které jsou nám svým krajinným rázem více než blízké. O grafice Kingdom Come: Deliverance se obecně hovoří s lehkými výhradami. Ano, o technických chybách, které nám při recenzování nedokázaly plně zalepit ani první patche, jsme se už bavili. Jde o ten zbytek. Obecné výkyvy vůči herní pohlednosti mají dost možná co do činnosti s variabilitou prostředí. Herní plocha, jakkoliv velká, zde zkrátka odpovídá skutečnosti. Vesničky jsou si podobné. Lesy i pole taky. Bodejť by ne, vždyť jsou od sebe sotva pár kilometrů chůze. Kingdom Come v tomto případě tak trochu naráží do hráčské rozmazlenosti a podléhání zkreslené logice videoher. Jíme zrytí, že se na obdobně velkých herních mapách střídá hned několik tepelných pásem. Zasněžené hory, pouště plné švábů, kopcovitý terén, v němž vydatně prší. Díky realističnosti zdejšího prostředí může hra působit na první dobrou trochu jednotlivo. Jenomže takovou výtku by měl člověk leda vypustit z úst a automaticky se

za ni omlouvat. My tak raději oceníme krásnou architekturu, opravdu moc pěkné interiéry i panoramata, která působí naprosto přirozeně. Svět je prostě nejkrásnější z koňského hřbetu. Nebo alespoň tady to tak je. Kór, když se probíráte nekonečným lesem a na konci vysvitne slunko a s ním i pohled na krásný sázavský kostel. Umět plakat dojetím, pláčeme fest.

Tak jako v každém odstavci této recenze, i zde oceňujeme ty drobné třešničky na dortu. To, jak je Jindra po rvačce v obličej otrhaný. To, že když se podíváte dolů, najdete normální lidské tělo. Nebo třeba i to, že dveře tu neotvíráte silou vůle jako v jiných RPG, ale skutečně vystřelí Jindřova ruka a zabere za kliku. Jsou to drobnosti. Ale bez nich by ten dojem středověkého stroje času dost možná nebyl. A vy si taky možná až po přečtení tohoto výčtu uvědomíte, že velkou hru často dělají ty malé věci.

ČECHY světu navzdory

Ať už jde o ty obří elementy nebo naprosto maličkosti, Kingdom Come má tolik vrstev, že bychom o něm mohli psát traktáty. Jde totiž, a nyní ostentativně odkládáme vlastenecký stranou, o významnou videohru. Recenzi rozhodně nekončíme a jednotlivé prvky ještě

mnohokrát probereme třeba v Dohře nebo Coopu. Přesně takový totiž Kingdom Come: Deliverance je. Je to probírací hra. Při každém spuštění, s každým blokem dílčích questů v ní nasajete témata, která chcete probrat se stejně naladěným kamarádem. Při hraní budete trochu brblat. Tu na to, že je ten či onen úkol možná až moc neakční. Tu na bug, co vám zkazil opatrný postup vpřed. Jenomže najednou je deset večer a vy toužíte namlsto spánku ochutnat ještě jeden přídavek.

Návykovost nelze nadesignovat dopředu. Stejně jako skladač jen málokdy tuší, jestli si jeho pláničku budou lidé pobrukovat v tramvaji. Warhorse Studios vsadili na vřikavou dámu. Vykášlali se na opatrné našlapování a vyzbrojili se pořádnou porcí KURÁŽE. A hráč? Ten po sto hodinách dokončí i ten poslední vedlejší quest a zatouží po pokračování. V podobě DLC, modifikace nebo druhého dílu. V první větě recenze jsme si řekli, že si promluvíme na rovinu. Inu, dobrá. Tenhle výkon to možná nevyhrál za technickou precizností. Ale zatraceně boduje za umělecký dojem.

Daniël Krásný



13



13. Když nemůžete, obrazovka trochu zmodrá a reproduktory zaplaví Jindřovy výdechy. Tak ho zbytečně natrapte.

+ neuvěřitelně autentický středověk, neuvěřitelně plastické postavy dle skutečných reálií, pěkné prostředí, šlavnatá a zábavná questy, milion drobných prvků hrátelnostiho i technického rázu, skutečná svoboda hraní, skvělá hudba

- bugy, které dokážou kazit pohodu, lehká, byť logická stereotypnost prostředí, možná až přílišná veselost příběhu

? Velká hra, která neptěpíše žebříčky těch nevytádných zážitků všech dob, ale s dřeváckou páskou přes oko bude vládnout těm nejodvážnějším. Klobouček.

88

Lepeš hra než
100 / 100 %

Dark Messiah of Might
and Magic: 103 / 86 %

Ve stejné kaze jako
100 / 100 %

Zaklínač:
100 / 87 %

Stupeň lokalizace // české titulky // Doba hraní // cca 30 hodin
15 minut // Doporučení // 18+ // Další hry // skoro nenastop
hlavní questy: 100 hodin

score 2

Recenze z YouTube kanálu Indian – Czech TV Gaming Show

KINGDOM COME: DELIVERANCE
WARHORSE STUDIOS

8 VÝBORNÁ HRA

PLUSY	MÍNUSY
BOHATÝ DOBRODRUŽNÝ PŘÍBĚH	DIVNÉ DONAČTÁNÍ TEXTUR
SKVĚLÝ SOUBOJOVÝ SYSTÉM	DELSÍ NAČÍTÁNÍ U NPC
LEKCE HISTORIE HRAVOU FORMOU	NEDOKONČITELNÉ QUESTY

HRÁNO NA PC: I9-7900X 3.3GHZ, GTX1080TI, 32GB RAM
RECENZOVAL FILIP KRAUCHER - FIOLA

Kingdom Come: Deliverance - Review

INDIAN - Czech TV Ga...
256K subscribers

Join Subscribe

6.1K

Share Download

INDIAN
POŘAD O HRÁCH PRO KAŽDÉHO

95 987 465

SPOJ SE S NÁMI

INDIANTVCZ

VYROBIL FIOLASOFT STUDIO © 2018
WWW.INDIAN-TV.CZ

Kingdom Come: Deliverance - Review

INDIAN - Czech TV Ga...
256K subscribers

Join Subscribe

6.1K

Share Download

Kingdom Come: Deliverance s Danielem Vávrou - INDIAN SHOWTIM...
SHOWTIME!
O KINGDOM COME S DANIELEM VÁVROU
1:05:30

Kingdom Come: Deliverance
LIVEPLAY
2:06:12