

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2023

Bc. David Dvořák

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Recepce českých her v zahraničních médiích

Diplomová práce

Autor práce: Bc. David Dovole

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Obor: Mediální studia

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Rok obhajoby: 2023

Prohlášení

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

V Praze dne 27. 4. 2023

David Dvořák

Bibliografický záznam

DOVOLE, David. *Recepce českých her v zahraničních médiích*. Praha, 2023. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Rozsah práce: 136.732 znaků včetně mezer

Abstrakt

Vývoji a tvorbě digitálních her se v současné době mohou věnovat jak talentovaní jednotlivci, tak velká herní studia. Herní průmysl se v posledním desetiletí usadil na trůnu nejudělečnějšího odvětví zábavního průmyslu. Jeho roční obrat činí 180 miliard USD, zatímco filmový průmysl generuje ročně 100 miliard USD méně. Dosáhnout se svým projektem úspěchu v celosvětovém měřítku je v tomto velmi kompetitivním prostředí nelehkou výzvou. V Čechách se nicméně uspět, bez ohledu na to, jak malá jsme země, podařilo poměrně velkému množství projektů. Pětice z nich, každý reprezentující jiný herní žánr, tvoří základ výzkumného korpusu této práce, jejíž záměrem je jednak sledovat, zda je geografický původ hry faktorem, kterému zahraniční herní žurnalisté přiřkládají určitý význam, a ve druhé řadě pak pokusit se najít a vyvodit společné charakteristiky sledovaných her, které je pomohly dovést až k jejich celosvětovému úspěchu, a analyzovat, zdali je v nich možné vysledovat vliv našeho sdíleného socio-kulturního prostředí. Z provedené analýzy vyplývá, že ačkoli český původ sledovaných her nehraje u autorů sebraných textů významnou roli, z charakteristik, kterými jsou jimi hry popisovány, je možné vyvodit podobné přístupy tvůrců k herním žánrům a v nich zažitým principům a mechanismům, na jejichž základě je možné formulovat 9 kvalitativních kategorií, jež stojí za úspěchem sledovaných her.

Abstract

Recently, both skilled individuals and large game studios can devote themselves to the development and creation of digital games. In the last decade, the gaming industry has established itself as the most profitable branch of the entertainment industry. Its annual turnover reached 180 billion USD, while the film industry generates annually 100 billion USD less. However, achieving success with your project on a global scale is not an easy challenge in this very competitive environment. Nevertheless, a relatively large number of projects have succeeded in the Czech Republic, regardless of how small a country we are. Five of them, each representing a different game genre, form the basis of the research corpus of this work, the purpose of which is to observe firstly whether the geographical origin of the game is a factor to which foreign game journalists attach a certain importance, and secondly to try to find common characteristics of the observed games, that led to their worldwide success, and to analyze whether it is possible to trace the influence of our shared socio-cultural environment in them. The analysis shows that although the Czech origin of the monitored games does not play a significant role for the authors of the collected texts, from the characteristics with which the games are described by them, it is possible to deduce similar approaches of the creators to game genres and the principles and mechanisms experienced in them, on the basis of which it is possible to formulate 9 qualitative categories behind the success of the monitored games.

Klíčová slova

Hry, počítačové, digitální, české, recepce, celosvětový úspěch, charakteristika, hodnocení, přijetí

Keywords

Games, computer, digital, Czech, reception, worldwide success, characteristics, evaluation, acceptance

Title

Reception of Czech games in foreign media

Poděkování

Rád bych na tomto místě poděkoval Mgr. et Mgr. Jaroslavu Švelchovi, Ph.D. za jeho přístup, pomoc a trpělivost při vedení mé diplomové práce. Velké poděkování patří také mé manželce Vendulce, synu Jendovi a tchyni Ále za to, že mne svými četnými narážkami na spíše časosběrný charakter tohoto projektu přiměli jej jednou skutečně dokončit.

Obsah

ÚVOD	8
1. HRY, HERNÍ PRŮMYSL A HERNÍ ŽURNALISTIKA	9
1.1 Zrod herního průmyslu	9
1.2 Vývoj herního průmyslu v ČR	11
1.3 Historie a současnost herních médií v anglofonním světě a ČR	17
1.4 Způsoby prezentace her ve specializovaných médiích	19
1.4.1 Co je to hra	19
1.4.2 Digitální hry z akademického pohledu	21
1.4.3 Prezentace her ve specializovaných médiích	24
2. ANALÝZA RECEPCE ČESKÝCH HER V ZAHRANIČNÍCH MÉDIÍCH	27
2.1 Představení cílů výzkumu a formulace výzkumných otázek	27
2.2 Výběr sledovaných herních titulů	28
2.3 Výběr zahraničních herních médií	32
2.4 Použité analytické metody	34
2.5 Výsledky analýzy četnosti zmínek českého původu her	35
2.5.1 Četnost zmínek českého původu her v preview článcích	35
2.5.2 Četnost zmínek českého původu her v recenzích	39
2.6 Výsledky analýzy charakteristik použitých v popisech her	42
2.6.1 Charakteristiky ATS. v preview článcích a recenzích	42
2.6.2 Charakteristiky ARMA III v preview článcích a recenzích	47
2.6.3 Charakteristiky Beat Saber. v preview článcích a recenzích	51
2.6.4 Charakteristiky Kingdom Come D. v preview článcích a recenzích	55
2.6.5 Charakteristiky Samorost 3. v preview článcích a recenzích	60
ZÁVĚR	66
SUMMARY	68
POUŽITÁ LITERATURA	71
TEZE DIPLOMOVÉ PRÁCE	82
SEZNAM PŘÍLOH	85

Úvod

Ačkoli se počátky herního průmyslu v podobě, v jaké ho známe dnes, začaly psát teprve v 70. letech minulého století, s jistotou je možno říci, že se digitální hry staly nedílnou součástí života převážné většiny dnešních čtyřicátníků, o mladších ročnících ani nemluvě. Pro mne osobně byly počítačové hry po dobu dlouhých 17 let zdrojem obživy. Měl jsem možnost být od čísla 56 až do čísla 254 součástí nejstaršího českého doposud vydávaného herního časopisu SCORE. Vývoj na poli tohoto mladého a dynamického odvětví dodnes velmi rád sleduji a úspěch jakéhokoli českého projektu v zahraničí ve mně neustále rezonuje. A právě celosvětově úspěšné digitální hry českého původu se staly předmětem mé práce.

V první části práce přináším stručný přehled zrodu a vývoje videoherního průmyslu doplněný o historii a současnost herních médií v anglofonním světě i u nás. Pokusím se vysvětlit, jak je pojem hry definován, jaký je jeho význam z akademického hlediska a jakým způsobem jsou hry ve specializovaných médiích prezentovány.

Ve druhé části své práce pak předložím analýzu pěti vybraných digitálních her českého původu, které dosáhly ve své kategorii globálního úspěchu. V analýze se jednak snažím najít odpověď na otázku, zda zahraniční recenzenti přisuzují geografickému původu hry nějaký význam. V tomto bodě jsem se odklonil od původního záměru formulovaného v tezi, upustil jsem totiž od sledování recepce her v českých herních médiích a zaměřil se výhradně na média zahraniční. Hlavním důvodem mého rozhodnutí v této otázce je jistota v tom, že si je český herní novinář dobře vědom českého původu sledovaných her, z pohledu práce je proto významnější, a i přínosnější, zaměřit pozornost na vnímání této skutečnosti zahraničními novináři. Ve druhé části analýzy se pak snažím identifikovat a definovat významné prvky, jež zahraniční novináři u sledovaných her oceňují. Pokouším se v nich nalézt spojitosti, z nichž by mohly být vyvozeny charakteristické rysy společné všem titulům. Pro docílení co největší tematické pestrosti, díky níž by případné definování charakteristik společných všem sledovaným hrám mohlo nabýt větší váhy, jsem se rozhodl vybrat pětici her, z nichž každá reprezentuje odlišný herní žánr.

1. HRY, HERNÍ PRŮMYSL A HERNÍ ŽURNALISTIKA

1.1. Zrod herního průmyslu

Historie počítačových her se nemohla začít psát dříve, než světlo světa spatřil první počítač. K tomu došlo 14. února 1946 ve Spojených státech amerických na půdě University of Pennsylvania, kde byl v tento den poprvé spuštěn *ENIAC (Electronic Numeric Integrator and Calculator)*¹. Se zrozením stroje, který dokáže zpracovat matematické úlohy rychleji než člověk, začala část vědecké komunity spatřovat ve výpočetní technice možný nástroj vedoucí ke stvoření umělé inteligence. K jejímu testování se nejlépe hodily stolní hry, nejčastěji šachy.

Za jednoho z prvních herních programátorů bychom tedy mohli de facto považovat *Alana Turinga*, britského matematika, jenž se během Druhé světové války spolupodílel na prolomení kódu nacistického šifrovacího stroje *Enigma* a v roce 1947 napsal první počítačový program na hraní šachů². Turingův kód byl ale tak pokročilý, že jej za jeho života nebyl schopen žádný tehdy existující počítač zpracovat, musel jej tedy testovat tak, že při hře se svým kolegou Turing sám simuloval, jak by se choval počítač postupující podle jeho programu. Po dlouhých hodinách hraní nakonec Turing svému kolegovi podlehl.

Šachové programy podobné tomu Turingovu, nebyly ovšem chápány jako hry, byly to vědecké experimenty. Šachový program vyvinutý v roce 1952 zaměstnancem IBM *Arthurem Samuelem* pro první komerčně vyráběný počítač této společnosti *IBM 701* se dokázal jako první v historii ve své vylepšené verzi z roku 1955 učit ze svých vlastních chyb a roku 1961 dokázal porazit pokročilé americké šachové amatéry³.

První počítačovou hrou, jejíž účelem nebyl primárně výzkum, ale pobavení hráčů, se tak stala hra *Tennis for Two*, kterou vyvinuli v roce 1958 *William Higinbotham* a *Robert Dvorak*, zaměstnanci výzkumného ústavu *Brookhaven National Laboratory* jako atrakci na den otevřených dveří, kdy tato instituce sídlící v Uptonu na Long Islandu ve státu New York prezentovala plody své práce. Higinbothamův koncept využíval obrazovku

¹ *ENIAC (Electronic Numeric Integrator and Calculator)* - první sálový počítač vážící 30 tun, zabírající plochu 63 m², stroj skládající se mimo jiné z 1.500 mechanických relé a 17.000 elektronek, jehož samotná výroba trvala tři roky a stála americkou armádu 500.000 dolarů. Jeho účelem bylo počítání balistických trajektorií pro americké dělostřelectvo. *ENIAC* neměl žádnou obrazovku ani klávesnici, vstupní data se do něj vkládala prostřednictvím dřevných štítků, které byly i jediným výstupem, který ze sebe stroj po zpracování zadané úlohy nakonec vydal, více na: DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games* [online]. Lewes, England: Yellow Ant, 2010 [cit. 2022-12-03]. ISBN 978-0-9565072-2-8. Dostupné z: <https://www.amazon.com/>

² LEAVITT, David. *Muž, který věděl příliš mnoho: Alan Turing a první počítač*. Praha: Dokořán, 2007. Aliter (Argo: Dokořán). ISBN 978-80-7203-900-5.

³ SCHAEFFER, Jonathan. *One Jump Ahead: Computer Perfection at Checkers* [online]. 2. New York, NY: Springer, 2009 [cit. 2022-12-03]. ISBN 978-0-387-76576-1. Dostupné z: <https://www.springer.com/>

osciloskopu ke schématickému zobrazení tenisového kurtu z bočního pohledu a dvou jednoduchých krabičkových ovladačů s potenciometrem, jehož prostřednictvím hráči ovládali páčky a tlačítkem, jehož stisknutím došlo k odražení míčku⁴.

Dalším milníkem na cestě vedoucí k počítačové zábavě byla hra *Spacewar!*⁵ – bitva vesmírných lodí pro dva hráče, kterou vytvořila skupina studentů *Massachusetts Institute of Technology* v roce 1961 pro počítač *PDP-1* věnovaný massachusettskému technologickému institutu jeho výrobcem, společností *Digital Equipment Corporation*, jehož hodnota byla 120.000 dolarů. Tvůrci hry *Steve Russell, Wayne Witaenem, Martin Graetz, Alan Kotok, Dan Edwards, Peter Sampson a Bob Sanders* nejprve uvažovali o tom, že by se mohli pokusit hru zpeněžit, ale vzhledem k tomu, že k jejímu spuštění byl zapotřebí počítač v hodnotě 120.000 USD, nechali ji tedy volně k dispozici všem uživatelům těchto počítačů. Hru pak využívala i společnost *DEC* k prezentaci počítačů *PDP-1* svým zákazníkům.⁶

Opravdovým zlomem a prvním celosvětově komerčně úspěšným titulem se stala hra *Pong*, která vznikla skoro mimochodem jako výsledek vstupního testu schopností právě najatého inženýra *Allana Alcorna* ve společnosti dříve nesoucí název *Syzygy Engineering*, již její majitelé *Ted Dabney a Nolan Bushnell* přejmenovali na *Atari*. Hra *Pong* vycházela z jednoduché hry *Ping-Pong*, jež byla součástí první herní konzole *Odyssey* společnosti *Magnavox*. Alcorn doplnil do původní hry několik chytrých vylepšení – míček se v jeho verzi například neodrážel od hrací páčky jen jedním směrem, ale pod různými úhly v návaznosti na to, v jaké části páčky došlo k odrazu, na herní plochu doplnil skóre a hru opatřil jednoduchými zvukovými efekty. Nešlo na první pohled o nikterak ohromné rozdíly, ale hratelnost a zábavnost hry Alcornovy úpravy posunuly výrazně výše. Ačkoli neměl Bushnell původně s *Ping-Pongem* žádné další plány, Alcornova verze se mu zalíbila natolik, že ji pojmenoval *Pong* a Atari ji začala v roce 1972 vyrábět jako samostatný herní mincový automat, kterého se prodalo více než 8.000 ks.

⁴ SMITH, Alexander. *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry, Vol. 1: 1971-1982* [online]. Boca Raton: CRC Press, 2019 [cit. 2022-12-03]. ISBN 978-1138389908. Dostupné z: www.amazon.com

⁵ Hra *Spacewar!* je stále živá i dnes. Společnost *Valve* tuto hru využila jako nástroj pro vývojáře využívající *Steam Software Development Kit* kupříkladu k testování systému oceňování hráčů za zdolání určitého milníku ve hře pomocí odměn - „*Achievements*“. Hra je pro vývojáře na *Steamu* ke stažení, běžným uživatelům se ale nezobrazuje. Pro účely testování je otevřena různým službám, které *Steam* nabízí, čehož si všimli herní piráti a hru začali využívat jako trojského koně umožňujícího dostat se i s nelegálně získanou hrou na platformu *Steam* a aktivně využívat její služby. Společnost *Valve* o tomto problému ví, ale toleruje ho. Ačkoli hru *Spacewar!* tedy fakticky na platformě *Steam* nikdo nehraje, zobrazuje se pravidelně v žebříčku 100 nejhranějších her, a to na poměrně vysokých příčkách, více na *PEARSON, Craig. Spacewar!: Why a hidden, ancient game keeps showing in Steam's most-played games. Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond: Gamer Network Limited, 2019, 19.11.2019 [cit. 2022-12-05]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/spacewar-why-a-hidden-ancient-game-keeps-showing-in-steams-most-played-games>

⁶ MARKOFF, John. A Long Time Ago, in a Lab Far Away ... *The New York Times* [online]. 2002, 28.2.2002, 2002 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2002/02/28/technology/a-long-time-ago-in-a-lab-far-away.html>

Věhlas *Pongu* brzy překonal hranice Spojených států a jeho klony začali produkovat různí výrobci po celém světě, např. pod názvem *Elepong* v Japonsku, jako *Smatch* ve Francii nebo coby *Joker* v Itálii. *Magnavox*, držitel patent na původní Ping-Pong, se nakonec s Atari dohodl na poskytnutí práv ke hře za jednorázový licenční poplatek ve výši 700.000 USD, suma by mohla být určitě i vyšší, ale důvodem k poměrně snadnému vyrovnání byl zřejmě i fakt, že Pong Magnavoxu napomohl k prodeji 200.000 konzolí Odyssey.

Díky úspěšnosti Pongu, který během velmi krátké doby otevřel milionům hráčů dveře k počítačové zábavě, bylo už v roce 1974 jen na území Spojených států instalováno na 100.000 video-herních automatů, které představovaly zdroj nového herního průmyslu s obratem 250.000.000 USD ročně.⁷ Atraktivita hry Pong dokázala překonat i železnou oponu, takže se přístroje s různými variacemi hry Pong velmi brzy začaly objevovat i v zemích východního bloku, kupříkladu konzole Palestra 02 (1978)⁸ vyráběná pod značkou Teleigra nebo Eksi-Video 01 (1978)⁹ a Videosport (1981)¹⁰ vyráběné pod značkou Electronika v SSSR, konzole Ameprod Television Game 10 vyráběná společností Elwro PPZ Ameprod v PLR (1978)¹¹.

1.2. Vývoj herního průmyslu v ČR

V Čechách se historie herního průmyslu začala psát až v první polovině 90. let, k čemuž se za chvíli dostaneme podrobněji. Neznamená to ale, že počítačové hry u nás do té doby neexistovaly, ačkoli o jejich komerční přítomnosti v ČSSR nemohla být řeč.

Československo bylo až do roku 1989 součástí socialistického bloku, v němž se o nějaké formě soukromého podnikání dalo uvažovat jen u nepočtených „svobodných“ povolání, mezi něž se řadily pouze některé umělecké profese, aktivity drobných zemědělců či vybrané řemeslné práce. Jednalo se o profese, u kterých poptávka vysoce převyšovala tehdejší nabídku, ale ani v těchto případech nešlo o v pravém smyslu oficiálně povolené formy podnikání, spíše jen o systémem z nutnosti tolerované¹². Existence výpočetní techniky a potenciál jejího využití k zábavě byly nicméně velmi atraktivním tématem, jež neuniklo ani dramaturgům československé televize, kteří zařadili v první polovině 80. let

⁷ SELLERS, John. *Arcade Fever: The Fan's Guide to The Golden Age of Video Games*. 1. UK: Running Press Book Publishers, 2001. ISBN 978-0762409372.

⁸ KHARTCHENKO, Valery. *Palestra-02 1978*. <http://rr20.ddns.net/> [online]. Reno: Vitalwerks Internet Solutions, 2022 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <http://rr20.ddns.net/Item.aspx?ItemId=746eb143-6ce0-43c6-ab96-d52aa76752d8&Lang=En>

⁹ *SOVIET DIGITAL ELECTRONICS MUSEUM* [online]. Petrohrad: Sergei Frolov, 2023 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <http://www.leningrad.su/museum/main.php?lang=0>

¹⁰ tamtéž

¹¹ Ameprod Television Game 10. *IT History Society* [online]. Tiburon: IT History Society, 2022 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <https://www.ithistory.org/db/hardware/ppz-ameprod/ameprod-television-game-10>

¹² FALTUS, Jozef. *Hospodářské dějiny: určeno pro studenty všech fakult [VŠE]*. In: *Hospodářské dějiny: určeno pro studenty všech fakult [VŠE]*. Praha: Vysoká škola ekonomická v Praze, 1992, str. 125 - 126. ISBN 80-7079-674-X.

okénko programování s robotem Karlem do sobotního vysílání pořadu Pionýrská vlašťovka¹³.

Výpočetní technika byla v socialistickém Československu nedostatkovým zbožím. Prvním československým mikropočítačem byl stroj **PMI-80** navržený a vyvinutý *Romanem Kiššem*, vyrobený roku 1983 *Teslou Piešťany*. Za písmeny PMI v názvu počítače se skrývají slova *Piešťanský Mikropočítač Intel*. Jeho generačním následníkem byl **PMD-85**, v jehož názvu písmeno D skrývalo slovo „displej“¹⁴. V druhé polovině 80. let spatřil světlo světa počítač *Didaktik Gama* vyráběný v podniku **Didaktik Skalica** založený na platformě **ZX Spektrum**¹⁵.

Mikropočítače vyráběné u nás byly běžnému smrtelníkovi cenově nedostupné. Kupříkladu počítač **PMD-85** nebyl v běžné maloobchodní síti dostupný, pořídit si ho mohly pouze zájmové organizace jakými byly školy, podniky nebo kluby nadšenců pro výpočetní techniku organizované pod záštitou **Svazarmu** – Svazu pro spolupráci s Armádou¹⁶. Ceny těchto strojů se pohybovaly v rozmezí 6 000 – 25 000 Kčs¹⁷, což byla při průměrné mzdě nepřevyšující výrazně 3 000 Kč částka, kterou si převážná většina domácností nemohla dovolit¹⁸. Přístupnějšími tedy byly paradoxně počítače zahraniční výroby, které se ale oficiálně na československém trhu až do pádu komunistického režimu, tedy před rokem 1989, objevovaly velmi sporadicky, a to výhradně v prodejnách *Tuzex*¹⁹ za tuzexové koruny, tzv. *bony*.

Přes výše zmíněné se ale právě na osmibitových počítačích zrodily první české počítačové hry. Nevytvářely je ale žádné početné týmy, nýbrž několik málo jednotlivců, většinou studentů středních nebo vysokých škol. Mezi nimi jen na místě zmínit *Tomáše Rylka (T.R.C.)*, autora her *Star Fly*, *Star Swallow* nebo *Planet of Shades*, *Mirka Fídlera (Cybexlab)*, autora her *Itemiáda*, *Star Fox* nebo *Galactic Gunners* a v neposlední řadě

¹³ PECINOVSÝ, Rudolf. *Tvorba softwaru 2009 - celostátní konference s mezinárodní účastí, Ostrava: Historie mimoškolní výuky programování u nás* [online]. 1. Ostrava: Tanger, 2009 [cit. 2022-12-08]. ISBN 978-80-248-2012-5. Dostupné z: <http://wis.vsb.cz/ekf/php/tsw/?page=sbornik&rok=2009>

¹⁴ TRONNER, Pavel. Historické okénko: Historie československých mikropočítačů – první krůčky v době totality. *Www.cnews.cz* [online]. Praha: Internet Info, 2021, 15.6.2021 [cit. 2022-12-09]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/historie-ceskoslovenskych-mikropocitacu-prvni-krucky-v-dobe-totality/>

¹⁵ TIŠNOVSKÝ, Pavel. Domácí a školní mikropočítače řady Didaktik. *Www.root.cz* [online]. Praha: Internet Info, 2010, 13.4.2010 [cit. 2022-12-09]. Dostupné z: <https://www.root.cz/clanky/domaci-a-skolni-mikropocitace-rady-didaktik/>

¹⁶ SEMIDUBSKÝ, Jan. Svazarmovci připraveni: Aneb procházka čtyřiceti lety Svazu pro spolupráci s armádou. *Plus.rozhlas.cz* [online]. Praha: Český rozhlas, 2022, 18.3.2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/svazarmovci-pripraveni-aneb-prochazka-ctyriceti-lety-svazu-pro-spolupraci-s-8705295>

¹⁷ TRONNER, Pavel. Historické okénko: Počítačový život v socialistickém Československu – Svazarm a Tuzex. *Www.cnews.cz* [online]. Praha: Internet Info, 2021, 18.6.2021 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/pocitacovy-zivot-v-socialistickem-ceskoslovensku-svazarm-tuzex-atp/>

¹⁸ *Průměrná hrubá měsíční mzda zaměstnanců v civilním sektoru národního hospodářství: podle ekonomické činnosti (sekce OKEČ) a sfér, 1955 - 1992* [online]. Praha: Český statistický úřad, 2015 [cit. 2022-12-09]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/documents/10180/35067255/1100251539.pdf/afd4b303-aa1d-42f6-a1e8-8bab1b3f58ae?version=1.1>

¹⁹ TOMKOVÁ, Johana. *Tuzex a jeho působení na socialistickou společnost*. Praha, 2015. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta humanitních studií.

Františka Fuku (*Fuxoft*), autora her *Boxing*, *Kaboom*, textových her *Indiana Jones 1-3* a hry *Tetris 2*²⁰.

Z vlastní tvorby ale neměli tito autoři her žádný finanční prospěch. Jelikož počítače *ZX Spektrum*, pro které byla většina výše zmíněných her vytvořena, byly k dispozici většinou v zájmových kroužcích a nikoli v domácnostech a autorská práva na počítačový software, ten ze západu nevyjímaje, nebyla v socialistickém Československu prakticky vůbec ošetřena, šířil se veškerý software většinou z ruky do ruky prostřednictvím jednotlivých nadšenců formou daru.

Autorům her stačilo, že komunita jejich tvorbu oceňuje, získávali tak alespoň v kruzích nadšenců uznání a prestiž. Po sametové revoluci někteří z nich prodali práva ke svým hrám, jako kupříkladu František Fuka v roce 1992 firmě *Proxima*²¹, skutečnost, že jsou ale hry i nadále k dispozici na stránkách Františka Fuky volně ke stažení²² dokládá, že hnacím motorem jejich tvorby nebyl podnikatelský záměr a touha na hře vydělat, ale samotná radost z vlastní tvorby a prokázání úrovně svých schopností.

Jedním z nejvýraznějších titulů z první vlny komerčně distribuovaných her pro platformu IBM PC, který sice také nebyl od začátku vytvářen jako tržní komodita, byla v roce 1994 vydaná hra dvojice autorů **Petra Vlčka a Jaroslava Koláře**, pozdějšího zakladatele brněnského herního studia *Pterodon*²³. Hra byla vytvořena již pro platformu *IBM PC* a nesla název *Tajemství oslího ostrova* (1994). Autoři Jaroslav Kolář a Petr Vlček hru tvořili coby středoškoláci zprvu jen jako technologické demo, ve kterém se odkazovali na úspěšnou hru společnosti *Lucasfilm Games* (*LucasArts*) *Secret of Monkey Island* (1990). K dispozici měli školní počítačovou učebnu, kam oba autory pouštěl po vyučování „pokrokový a vlastně i velmi odvážný pan profesor Urbánek“²⁴.

Distribuce hry se ujala firma *Vochozka Trading* Petra Vochozky, pro kterou se jednalo o v pořadí druhou vydanou herní adventuru po hře *Světák Bob* (1993, Amiga), ale první titul pro platformu IBM PC a operační systém *MS-DOS*. Společnost *Vochozka Trading* poté v úspěšném vydávání her pokračovala a pod její hlavičkou vyšly pro *MS-DOS* a později *Windows* nejen další adventury jako *Sedm dní a sedm nocí* (1994), *Stíny noci* (1995),

²⁰ FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost*. Praha: Ultrasoft, 1991. ISBN 9788085440058.

²¹ ZX magazín: Časopis pro uživatele počítačů ZX-SPEKTRUM a kompatibilních. [Http://zxm.cz](http://zxm.cz) [online]. Ústí nad Labem: Proxima - software, 1993, duben 1993 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <http://zxm.cz/zxm/1993-1.pdf>

²² FUKA, František. *Fuxoft: Tvorba*. [Www.fuxoft.cz](http://www.fuxoft.cz) [online]. Praha: František Fuka, 2003 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.fuxoft.cz/tvorba.htm>

²³ *Pterodon: Popis studia* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/pterodon/>

²⁴ BRABEC, Andrej. Rozhovor o Tajemství Oslího ostrova: Nechápu, jak to někdo mohl hrát. [Idnes.cz](http://idnes.cz) [online]. Praha: Mafra, 2014 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/jarek-kolar-rozhovor-o-tajemstvi-osliho-ostrova.A140820_151737_bw-magazin_anb

Agent Mličník (1995), *Dračí historie* (1995), ale i RPG *Rytíři grálu* (1996), real-time strategie *Osadníci* (1996) nebo logická hra *Lurid Land* (1997).

V roce 1997 pak Petr Vochozka spolu s Janem Kuderou založili vývojářskou společnost *Illusion Softworks*²⁵, která stála za prvním celosvětově úspěšným herním titulem vytvořeným v Čechách, hrou *Hidden & Dangerous* (1999)²⁶, na jejíž úspěšnost navázala *Mafia: The City of Lost Heaven* (2002).

Roku 1997 bylo v Brně založeno herní studio *ALTAR Games*²⁷, jehož zakladatelé Martin Klíma, Vladimír Chvátil a Radim Křivánek vydali téhož roku logickou hru *Fish Files* (1997). Nejvýznamnější hrou, kterou toto studio vytvořilo byla ale real-time strategie *Original War* z roku 2001, která je dodnes považována za nejlepší real-time strategii, jež v Čechách vznikla²⁸ a na herní platformě *Steam*²⁹ je dodnes nejen k mání, ale i aktivně hraná.

Třetím z vývojářských studií, jehož vznik je datován do roku 1997 je pražské studio *SCS Software*, jehož doménou jsou simulátory nákladních automobilů. Studio založili bratři Petr a Pavel Šebor společně s Martinem Českým – zkratka *SCS* v názvu studia skrývá iniciály příjmení všech tří zakladatelů, tedy Šebor – Český – Šebor³⁰. Studio se soustředilo především na vývoj vlastního herního engine Prism3D, který je využit zahraničními tvůrci na příklad ve hrách *Deer Hunter II* (1998) a *III* (1999) nebo *Duke Nukem: Manhattan Project* (2002), vše Sunstorm Interactive³¹. Největšího věhlasu ale dosáhlo studio prostřednictvím vlastních projektů *Euro Truck Simulator 1* (2008) a *Euro Truck Simulator 2* (2012), kterého se za 10 let existence prodalo už na 13 000 000 kusů. Další vlastní titul studia, který dosáhl světového věhlasu je *American Truck Simulator* (2016), do letošního roku se jen na platformě *Steam* hry prodalo přes 3 000 000 kopií³².

Další z významných českých vývojářských studií, *Bohemia Interactive*³³, spatřilo světlo

²⁵ *Illusion Softworks: Popis studia* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/illusion-softworks/>

²⁶ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games* [online]. Lewes, England: Yellow Ant, 2010 [cit. 2022-12-10]. ISBN 978-0-9565072-2-8. Dostupné z: <https://www.amazon.com/>

²⁷ *Altar Interactive: Popis studia* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/altar-interactive/>

²⁸ *Original War - Recenze. Games.cz* [online]. Praha: Tiscali Media, 2001 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/original-war-recenze-50550>

²⁹ *Original War* [online]. Bellevue: Valve, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/235320/Original_War/

³⁰ PETR, Michael. Pavel Šebor, SCI Software: rozhovor. *Www.visiongame.cz* [online]. Brno: Visiongame, 2022, 30.11.2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/fpi-pavel-sebor-i-scs-software-euro-truck-simulator-2-american-truck-simulator/>

³¹ *SCS Software* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/scs-software/>

³² *American Truck Simulator: Steam Stats. Www.vginsights.com* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/270880>

³³ *Bohemia Interactive: Popis studia* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/bohemia-interactive-studio/>

světa roku 1999. Jeho zakladateli byly bratři Ondřej a Marek Španěl stojící za vývojem her a Slavomír Pavlíček, tehdejší majitel *JRC Interactive*, který studiu poskytl finanční podporu. Prvním titulem studia, který dosáhl celosvětového věhlasu byla hra *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* vydaná roku 2001 (později přejmenovaná na *Arma: Cold War Assault*), které se od svého vydání prodalo na celém světě přes 2 000 000 ks³⁴. Hry s vojenskou tematikou jsou i nadále ceněnou doménou studia. Titulu *DayZ* (2018) se prodalo celosvětově na 4 000 000 kopií³⁵ a hry *ARMA I – III (2006–2013)*, dosáhly nejen světového věhlasu, divize *Bohemia Interactive Simulations* na jejich základě úspěšně vyvíjí profesionální simulátory, které využívají při výcviku armády členských zemí NATO³⁶.

Velmi specifickou pozici mezi doposud zmíněnými vývojáři má minimalistické pražské studio *Amanita Design*, které bylo založeno roku 2003 *Jakubem Dvorským*. Jakub, tou dobou ještě student UMPRUM, vytvořil flashovou hru *Samorost* (2003) jako závěrečnou práci v ateliéru Filmové a televizní grafiky u Jiřího Barty³⁷. V případě Jakuba Dvorského nebyla prvotním impulsem pro vytvoření hry touha stát se herním vývojářem, ale nalezení vhodného média pro vyjádření vlastního kreativního záměru. Hra byla a stále je zpřístupněna volně ke stažení na stránkách studia. Později se dočkala i vydání na platformě Steam, kde se jí prodalo více než 900 000 kopií³⁸. Mezi další úspěšné tituly studia patří hry *Samorost 2–3* (2005, 2016), *Machinarium* (2009), *Botanicula* (2012), *Chuchel* (2018) nebo *Creaks* (2020).

Dalším herním studiem, které bych rád zmínil, je v roce 2010 založené studio *Madfinger Games*, za nímž stojí *Marek Rabas*, *Michal Babjář* a *Tomáš Šlápota*. Všichni tři zakladatelé studia začínali v *2K Czech* a pracovali na hrách *Mafia* (2002), *Vietcong* (2003) nebo *Hidden & Dangerous 2* (2003). Rozhodli se opustit velké studio zaměřené na AAA tituly pro PC a herní konzole a založili *Madfinger Games*³⁹, studio produkující hry pro mobilní telefony.

³⁴ *Arma: Cold War Assault* [online]. Mníšek pod Brdy: Bohemia Interactive, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.bohemia.net/games/arma-cold-war-assault>

³⁵ *DayZ: Sales numbers* [online]. Bath: Network N, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/dayz/dayz-sales-numbers>

³⁶ BISIM PRODUCTS ACCEPTED TO BE AT DVS2'S FULL OPERATING CAPABILITY. <https://www.bisimulations.com> [online]. Praha: Bohemia Interactive Simulations, 2022, 30.11.2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.bisimulations.com/company/news/press-releases/bisim-products-accepted-be-dvs's-full-operating-capability>

³⁷ SRP, Honza. První Samorost se dočkal vylepšené podoby, ke stažení je zdarma. *Idnes.cz* [online]. Praha: Mafra, 2021, 20.5.2021 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/samorost-1-zadarmo-hry-amanita.A210520_151633_bw-novinky_srp

³⁸ Samorost 1: Steam Stats. *Vginsights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/1580970>

³⁹ PETR, Michael. Tomáš Šlápota, madfinger-games. *Visiongame* [online]. Brno: Visiongame, 2020, 5.6.2020 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/fpi-tomas-slapota-i-madfinger-games/>

Jejich tituly *Samurai: Way of the Warrior* (2009), *Shadowgun* (2011), *Dead Trigger* (2012) nebo *Monzo* (2014) zaznamenaly jen na prostřednictvím google play desítky milionů stažení⁴⁰.

Roku 2011 spatřilo světlo světa další významné české herní studio, *Warhorse Studios*⁴¹, za nímž opět nestáli úplní nováčci. Jeho zakladateli byli *Dan Vávra*, který pracoval v *Illusion Softworks* na hře *Mafia* (2002) a později na jejím druhém pokračování už pod hlavičkou *2K Czech* a *Martin Klíma*, který pracoval v *Altaru* na *Original War* (2001) a *Ufo: Aftermath* (2003). První a zatím jedinou hrou, kterou *Warhorse Studios* vytvořili je *Kingdom Come: Deliverance* (2018), historicky věrné RPG odehrávající se v Čechách na začátku 15. století. Tato hra je zajímavá nejen díky svému celosvětovému úspěchu, jen na platformě *Steam* se jí prodalo 2 100 000 kopií⁴², ale také díky skutečnosti, že prostředky na její vývoj studio získalo prostřednictvím crowdfundingu na Kickstarteru. Během velmi úspěšné kampaně, jejíž prvotním cílem bylo získání 300 000 GBP, vybrali vývojáři od podporovatelů celých 1 106 371 GBP, tedy v přepočtu více než 31 000 000 Kč⁴³.

Ačkoli je v Čechách herních vývojářů a studií daleko více, není v možnostech této práce obsáhnout je všechny, i když by si to jistě zasloužili. Posledním studiem, které bych v této kapitole rád zmínil je pražské studio *Beat Games*⁴⁴ založené roku 2018 *Jánem Ilavským*, *Jaroslavem Beckem* a *Vladimírem Hrinčárem*. Jak již název studia napovídá, jejím hlavním titulem není nic menšího než jedna z nejúspěšnějších her pro virtuální realitu *Beat Saber* (2018). Tato hra v sobě spojuje skvělou elektronickou hudbu, jednoduchý ale atraktivní, a hlavně funkční herní design s naprosto pohlcující hratelností. Koncept, který nejen, že zajistil hře prodeje převyšující 4 000 000 kopií napříč herními platformami⁴⁵, ale byl jedním z důvodů, proč studio v roce 2019 koupila firma *Oculus Studios* vlastněná společností *Facebook* amerického miliardáře *Marka Zuckerberga*⁴⁶.

Z výše uvedených příkladů je jasně patrné, že se česká herní vývojářská studia

⁴⁰ *Google Play* [online]. Mountain View: Google, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z:

<https://play.google.com/store/apps/details>

⁴¹ *Warhorse Studios*: Popis studia. *Visiongame* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z:

<https://visiongame.cz/studio/warhorse-studios/>

⁴² *Kingdom Come: Deliverance: Steam Stats*. *Vginsights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2022 [cit. 2022-12-10].

Dostupné z: <https://vginsights.com/game/379430>

⁴³ *Kingdom Come: Deliverance*. *Kickstarter* [online]. New York: Kickstarter, 2015 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z:

<https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

⁴⁴ *Beat Games*: Popis studia. *Visiongame* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z:

<https://visiongame.cz/studio/beat-games/>

⁴⁵ HOUSKA, Filip. *Beat Saber* nezpomaluje: Český herní megahit prodal už 4 miliony kopií a dalších 40 milionů skladeb. *Czechcrunch* [online]. Praha: CzechCrunch, 2021, 3.2.2021 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://cc.cz/beat-saber-nezpomaluje-cesky-herni-megahit-prodal-uz-4-miliony-kopii-a-dalsich-40-milionu-skladeb/>

⁴⁶ TUREK, Jiří a Jana JABŮRKOVÁ. Velký úspěch tří kluků z Prahy: Facebook kupuje českou VR hru *Beat Saber*. *Forbes* [online]. Praha: MediaRey SE, 2019, 26.11.2019 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://forbes.cz/velky-uspech-tri-kluku-z-prahy-facebook-kupuje-ceskou-vr-hru-beat-saber/>

v současnosti zaměřují takřka výhradně na zahraniční trhy, v mé práci se i z tohoto důvodu věnuji recepci vybraných v Čechách vytvořených her v zahraničních médiích.

1.3. Historie a současnost herních médií v anglofonním světě a ČR

V anglofonním světě jsou počátky herní žurnalistiky spojovány většinou s tištěným časopisem *Electronic Games Magazine* (1981-1985), který vydávali od roku 1981 *Bill Kunkel* a *Arnie Katz*⁴⁷. Téhož roku bylo vydáno i první číslo měsíčníku *Computer Games World* (1981-2006)⁴⁸, za jehož zrodem stál *Russel Sipe* a jím založené vydavatelství *Golden Empire Publications*. Během 80. let se zrodilo mnoho podobných časopisů, mezi kterými stojí za zmínku *GamePro Magazine* vydávaný v letech 1989–2011 vydavatelstvím *GameProMedia*, jež bylo součástí International Data Group (IDG)⁴⁹. Od roku 1991 vychází časopis *Game Informer*⁵⁰ vydavatelství *Game Informer Media* s 6 000 000 předplatiteli.

Dalším významným médiem, které je dodnes stále v prodeji je časopis *PC Gamer* vydavatelství *Future Publishing Limited*, který začal vycházet roku 1993 a Future jej úspěšně vydává jak ve Velké Británii, tak ve Spojených státech. V portfoliu vydavatelství Future Publishing Limited je mimo jiné i titul *EDGE*⁵¹, multi-platformový časopis o počítačových a konzolových hrách vycházející od roku 1993 výjimečný svým hlubším vhladem do problematiky spíše z pohledu herního vývojáře než klasického konzumenta herního obsahu.

Paralelně s tištěnými médii začala s příchodem nového tisíciletí nabírat na síle i online media. Ačkoli si tištěná média nevedla v zahraničí během první dekády úplně špatně, vývoj prodaného nákladu vykazoval růst v řádu jednotek procent nebo stagnoval⁵², zatímco on-line média meziročně rostla v řádu desítek procent, kupříkladu tištěný *PC Gamer* dosáhl v roce 2012 průměrných měsíčních prodejů ve výši 24 513 výtisků, o 2 % více než v předešlém roce, ale online portál *pcgamer.com* dosáhl v prosinci 2012 návštěvnosti 4 800 000 unikátních návštěvníků za měsíc, což odpovídalo meziročnímu nárůstu o

⁴⁷ PERREAULT, Gregory a Tim VOS. Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism. *New Media & Society* [online]. 2020, 22(1), 159-176 [cit. 2022-12-11]. ISSN 1461-4448. Dostupné z: doi:10.1177/1461444819858695

⁴⁸ SCOTT, Jason. Computer Gaming World Magazine. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2017, 18.3.2017 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://archive.org/details/computergamingworld?&sort=-week&page=2>

⁴⁹ SCOTT, Jason. GamePro Magazine. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2013, 30.5.2013 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://archive.org/details/gamepromagazine?tab=about>

⁵⁰ Game Informer. *Game Informer* [online]. Cedar: Game Informer Media, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/corporate>

⁵¹ Edge Magazine. *Wikipedia* [online]. San Francisco: Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Edge_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Edge_(magazine))

⁵² ABC results: publisher reaction. *InPublishing* [online]. Kent: InPublishing, 2013 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.inpublishing.co.uk/articles/abc-results-publisher-reaction-15022013-8831>

45 %⁵³. Těžiště herní žurnalistiky se tedy přesunulo do on-line světa. Největším online portálem nabízejícím recenze počítačových her se stal a je jím do dnešních dnů portál **IGN.com** s měsíční návštěvností převyšující 100 000 000⁵⁴ návštěvníků. Historie tohoto webu, jehož iniciály skrývají **Imagine Games Network**, se začala psát roku 1998, kdy byl spuštěn provoz této čistě on-line divize vydavatelství Imagine Publishing, kalifornského vydavatelského domu založeného roku 1993 zakladatelem britského Future Publishing **Chrisem Andersonem**⁵⁵, jenž stojí mimo jiné od roku 2001 i za neziskovým projektem TED⁵⁶.

Dalšími významnými portály jsou **Gamespot.com** s více než 70 000 000⁵⁷ návštěvníků měsíčně, portál **Gamerant.com** s více než 47 000 000⁵⁸ návštěvníků, **Gamesradar.com** s měsíční návštěvností převyšující 24 000 000⁵⁹ návštěvníků, **PCgamer.com** s měsíční návštěvností převyšující 22 000 000⁶⁰ návštěvníků a posledním portálem, který bych rád zmínil je **Eurogamer.net** s návštěvností dosahující 22 000 000⁶¹ návštěvníků měsíčně.

Popisu historie herní žurnalistiky v Československu jsem se věnoval ve své bakalářské práci⁶². I když počátek počítačové zábavy byl v Čechách navázán na osmibitové počítače, pro ně na našem území v osmdesátých letech oficiálně žádný časopis nevycházel. Hráč byl občas věnován prostor na stránkách měsíčníku *Amatérské rádio* vydávaném *Ústředním výborem Svazarmu* nebo zpravodaji *Mikrobáze*, což byl klubový zpravodaj *602. základní organizace Svazarmu*⁶³. Vznik časopisů zaměřených výhradně na počítačové hry je v Čechách spojen až s platformou *IBM PC*, pro níž byl z převážné části svého obsahu určen první ryze herní časopis *Excalibur* (1991) vydávaný *Martinem Ludvíkem* a redakčně vedený *Lukášem Ladrou*. Dalším titulem v pořadí bylo *Score* (1994) vydávané *Oldřichem Hejtmánkem*, redakčně vedené *Andrejem Anastasovem* a *Janem Eislerem* a od roku 1995 pak i časopis *Level* vydávaný společností *Vogel Publishing*, redakčně vedený *Janem Tománkem* a *Tomášem Landou*.

⁵³ tamtéž

⁵⁴ Games: Market leaders. *SimilarWeb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://pro.similarweb.com/#/industry/topsites/Games/999/1m?webSource=Total>

⁵⁵ GEDDES, Ryan. Origins: The History of IGN. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2021 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2008/01/11/origins-the-history-of-ign>

⁵⁶ TED: Ideas Worth Spreading. *TED* [online]. New York: Ted, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.ted.com/about/our-organization/history-of-ted>

⁵⁷ Games: Market leaders. *SimilarWeb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://pro.similarweb.com/#/industry/topsites/Games/999/1m?webSource=Total>

⁵⁸ tamtéž

⁵⁹ tamtéž

⁶⁰ tamtéž

⁶¹ tamtéž

⁶² DOVLE, David. *Analýza inzerce v českých magazínech o počítačových hrách v letech 1998–2015*. Praha, 2019. 53 str. Bakalářská práce práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Zbyněk Vlasák.

⁶³ ŠVELCH, Jaroslav. *Vývoj počítačových her jako média a jeho odraz ve specializovaných a mainstreamových médiích*. 2013. Dizertační práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Kraus, Jiří.

S nástupem nového milénia spatřilo světlo světa několik herních magazínů, jejich existence bohužel neměla dlouhého trvání – *GameStar*⁶⁴ (1998-2006) vydávaný společností IDG pod vedením šéfredaktora Karla Papíka, magazíny *GameOn* a *PlayOn* (2005-2006) vydavatelství *Mediaron*⁶⁵, v roce 2007 pak skončilo i vydávání časopisu *Doupe*⁶⁶ (2005-2007) vydavatelství *Computer Press*. Do dnešních dnů přežily v tištěné formě z výše jmenovaných titulů jen časopisy *Score*⁶⁷ a *Level*⁶⁸.

Vedle tištěných magazínů se ale i v Čechách rozvinula poměrně početná komunita kolem on-line webů zaměřených na počítačové hry. Mezi ty nejvýznamnější u nás se řadí www.hrej.cz⁶⁹ (360,3K unikátních návštěv měsíčně), www.games.cz⁷⁰ (165,5K unikátních návštěv měsíčně) a www.bonusweb.cz⁷¹ (35,5K unikátních návštěv měsíčně).

1.4. Způsoby prezentace her ve specializovaných médiích

1.4.1 Co je to hra

Ačkoli je hra pojmem, který máme všichni nejčastěji spojený s dětstvím a dětmi, jeho význam má daleko větší přesah. První vědeckou definici hry formuloval roku 1970 ve své knize „*Serious games*“ Clark C. Abt. Dle jeho definice je hrou jakákoli soutěž (hra) mezi protivníky (hráči) fungující na základě jistých omezení (pravidla) za účelem dosažení určitého cíle (vítězství, odměna za vítězství)⁷². Abtova formulace, ač je v obecné rovině jasná, není ale úplně vyčerpávající, a proto je zpřesnění této obecné definice nadále předmětem snah mnoha badatelů v oblasti sociálních věd, což dokládá kupříkladu článek *The Game Definition Game: A Review*⁷³, ve kterém lektor Game Studies působící na univerzitě ve finském Tampere Jaakko Stenros provádí srovnání 63 definic her formulovaných od 30. let minulého století až do současnosti jak vědeckými pracovníky, tak profesionály z herního světa.

⁶⁴ Vydávání časopisu Gamestar končí [online]. Praha, 2006, (11.4.2006) [cit. 2022-12-11]. ISSN 1801-5131. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/byznys/vydavani-casopisu-gamestar-konci-23529>

⁶⁵ ČEJKA, Marek. GameON: konečně v prodeji. *CzechGamer* [online]. Praha: CzechGamer, 2005, 28.4.2005 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.czechgamer.com/5527/netradicni-rozhovor-s-tvurci-inquisitora.html>

⁶⁶ Papírový herní časopis Doupe končí. *Games.tiscali.cz* [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2007, 27.6.2007 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/papirovy-herni-casopis-doupe-konci-30828>

⁶⁷ SCORE 345: právě v prodeji. *Score* [online]. Praha: Omega Publishing Group, 2022, 2.12.2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: www.score.cz

⁶⁸ Level 323 je tady!. *Level* [online]. Praha: Naked dog, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: www.level.cz

⁶⁹ SimilarWeb: Hrej.cz Overview. *SimilarWeb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/hrej.cz/#overview>

⁷⁰ SimilarWeb: games.cz Overview. *SimilarWeb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/games.cz/#overview>

⁷¹ SimilarWeb: bonusweb.cz Overview. *SimilarWeb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/bonusweb.cz/#overview>

⁷² ABT, Clark C. *Serious games*. New York: The Viking Press, 1970. ISBN 978-0670634903.

⁷³ STENROS, Jaakko. The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture* [online]. 2017, 12(6), 499-520 [cit. 2023-02-12]. ISSN 1555-4120. Dostupné z: doi:10.1177/1555412016655679

Obecně vzato je hra sociální aktivitou, která je založena na pravidlech a jejím primárním účelem je zábava a zážitek pro její účastníky. Herní pravidla umožňují účastníkům konkurovat si, spolupracovat nebo se jinak podílet na vyprávění příběhu. Hra může být osobní, skupinová nebo týmová, digitální nebo analogová a může být konkurenční nebo kooperativní. Hra může být časově omezena nebo může být dokončena, jakmile je dosaženo obecného cíle. Ve své podstatě může hra být napodobeninou, simulací libovolné reálné skutečnosti či situace, nebo naopak ryzí imaginací, prostředím, v němž platí pravidla a zákony, které v reálném světě neplatí ani se nevyskytují.

Je to koncept, konstrukt, který by měl většinou mít předem jasně daná pravidla, na jejichž podobě a jednoznačné formulaci se všichni účastníci dopředu domluví stejně tak, jako na nezbytných krocích, jejichž zdárné zdolání je v dané hře podmínkou k dosažení tolik žádaného vítězství. Hlavní nespornou výhodou hry je skutečnost, že ačkoli všichni účastníci berou její pravidla jako závazná a ze hry nakonec vždy vzejde vítěz i poražený, prohra ve hře s sebou pro běžný život nikoho ze zúčastněných nenese žádné vážné následky, pokud se tedy nejedná o hru hazardní. *Jesper Juul* v této souvislosti mluví o tom, že se ve hrách setkáváme s polo-realitou (half-real), jelikož ve hrách platí reálná pravidla ve fiktivním světě⁷⁴.

Smyslem her je vedle momentálního zabavení všech zúčastněných i procvičování nabytých zkušeností a dovedností v praxi. Řešení mnohdy komplexních problémů nanečisto, bez faktických následků. Tento druh chování je vlastní většině tvorů, se kterými sdílíme naši planetu. Mláďata savců si kupříkladu spolu ve smečkách hrají a za pomoci her si osvojují a následně postupným opakováním zdokonalují techniky, které budou v dospělosti využívat naostro při shánění potravy, činnosti bez jejíhož dokonalého zvládnutí žádný tvor v divočině nepřežije.

Herní vývojářka a výzkumnice působící na kalifornské univerzitě v Berkeley *Jane McGonigal* upozorňuje na další významnou schopnost her, dokážou totiž člověka vtáhnout i do problematiky, která je jinak fádňní, nezajímavá a většinou se jí vyhýbáme. Tuto vlastnost her nazývá termínem „*wholehearted participation*“⁷⁵, který vystihuje to, že se do her pouštíme naplno, celým srdcem. Tento fakt dokládá vlastní zkušeností z hraní hry *Chore Wars*, kterému se s manželem věnují. Bezplatná on-line hra *Chore Wars* umožňuje hráčům vytvoření herní postavy, avatara, kterého si každý hráč postupně zdokonaluje

⁷⁴ WADE, Alex. Book Reviews: Half Real. *The Sociological Review* [online]. 2006, 54(3), 612-614 [cit. 2023-02-12]. ISSN 0038-0261. Dostupné z: doi:10.1111/j.1467-954X.2006.00631_6.x

⁷⁵ MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press, 2011. ISBN 1-101-46715-0.

prostřednictvím získávání zkušeností. Tento princip je vlastní všem RPG (role playing games) hrám. V *Chore Wars* jsou ale tyto zkušenosti získávány vykonáváním běžných domácích prací ve vlastním bytě – úklidem koupelny, vyluxováním obývacího pokoje, utřením prachu v ložnici apod. Hráči sdílející stejný prostor se mohou sdružovat do klanů a nastavovat si pravidla hry dle vlastního uvážení, základním principem ale je, že hodnota nabytých zkušeností by měla odpovídat délce času stráveného vykonáváním každé provedené práce v minutách. V praxi se tedy hráči/partneři/spolubydlící pokoušejí jeden druhého předstihnout ve vykonávání činností, kterým se za normálních okolností spíše pokoušejí vyhnout.

Hry nacházejí využití i jako terapeutické nástroje. S jejich pomocí je možné navozovat konkrétní krizové situace a demonstrovat na nich jednotlivé možné cesty jejich řešení i s výčtem pravděpodobných konsekvencí, které každá z nich přináší.

Hry nabývají nepřehledného množství podob. Mohou být skupinové (kolektivní sporty, paintball, karetní hry) či určené jen pro jednotlivce (pasiáns, sudoku, křížovky), venkovní (orientační běh) i čistě interiérové (bowling), mohou být podmíněné vlastnictvím nutného vybavení (šachy, dáma, tenis) nebo naopak čistě imaginativní (*Dungeons & Dragons*, *Dračí doupě*). Slovem „hra“ jsou označovány i umělecká představení nazkoušená a provozovaná v divadlech, a i v tomto případě se nejedná o exces, jelikož každé divadelní představení naprosto jasně naplňuje pravidla hry – jde o konstrukt, jehož protagonisté od samého začátku představení akceptují předem definovaná pravidla, hrají role, které jim bylo dáno za úkol nastudovat a zahrát, a i publikum ke hře přistupuje jako k určité formě syntetizace skutečnosti.

1.4.2 Digitální hry z akademického pohledu

I digitální hry se staly předmětem seriózního vědeckého zkoumání. Jsou nahlíženy z různých úhlů pohledu vědeckými prostředky jako kulturní fenomén v rámci samostatné disciplíny – *Game Studies*. Jednen z nich sleduje kupříkladu vliv narace ve hrách na vytváření herní zkušenosti – *Naratologie*. Další zkoumá hry z pohledu herních mechanik a struktur – Ludologie a třetím úhlem pohledu, který bych rád ve své práci zmínil, jsou *Game Production Studies*, jež sledují děje a procesy provázející vývoj digitálních her.

Kořeny ludologie, jejíž předmětem je studium her a herních mechanik, sahají do třicátých let dvacátého století. Samotný pojem „ludologie“ pochází z díla nizozemského historika a teoretika umění *Johana Huizingy*, který jej poprvé použil v roce 1938 ve své knize *Homo*

Ludens⁷⁶, přeloženo do češtiny – člověk hravý. Ludologie se zaměřuje na výzkum herních mechanismů, herního designu, herních teorií, herních struktur, herních prvků, herních procesů a herních konceptů. Díky ludologii se mimo jiné mohou vývojáři her dozvědět více o tom, jak vytvářet zábavnější a atraktivnější hry.

Hrám se z pohledu ludologie vedle již zmíněného holandského historika a spisovatele Johana Huizinga, jehož kniha *Homo Ludens* je dnes považována za první ludologický text, svého času věnovali například *Gonzalo Frasca*, *Jesper Juul*, *Frans Mäyrä* nebo *Katie Salen*.

Gonzalo Frasca, profesor na Universidad ORT Uruguay, jehož článek *Ludology Meets Narratology* publikovaný roku 1999 ve finském literárním časopisu *Parnasso* poprvé formuloval shodné prvky a rozdíly mezi ludologií a naratologií ve vztahu k digitálním hrám. Jesper Juul je dánský herní designer a ludolog, docent působící na Royal Danish Academy of Fine Arts, který se zaměřuje na herní teorie, herní design a herní výzkum. Jeho kniha *Half-Real* je jedním z nejuznávanějších textů v oblasti ludologie. Frans Mäyrä, profesor na univerzitě v Tampere je finský ludolog, který se zaměřuje na herní výzkum a herní studia. Je autorem knihy *An Introduction to Game Studies*, jedné z nejvíce ceněných knih v oblasti herních studií. Katie Salen Tekinbas je americká ludoložka, profesorka na univerzitě v kalifornském Irvine. Společně s Ericem Zimmermanem, jedním ze zakladatelů nezávislého herního studia *gameLab*, pro něž v minulosti pracovala, napsala knihu *Rules of Play: Game Design Fundamentals*⁷⁷, jejíž východiskem je fakt, že pro interaktivní design zatím neexistuje teoretický rámec a ve čtyřech oddílech, na které je kniha rozčleněna, velmi detailně popisuje jednotlivé aspekty herního vývoje.

Naproti tomu *naratologie* se jako literární věda zaměřuje na studium příběhů, jejich struktur a jejich významu, toho, jak se příběhy vyvíjejí a jak se právě ve svých strukturách a významech odlišují. Pojem naratologie byl poprvé použit koncem šedesátých let dvacátého století francouzsko-bulharským filosofem a literárním teoretikem *Tzvetanem Todorovem* v jeho knize *Dekameronská gramatika*⁷⁸.

Mezi hlavní představitelé naratologie se vedle Tzvetana Todorova řadí americký lingvista a profesor románských jazyků na pensylvánské univerzitě *Gerald Prince*, francouzský

⁷⁶ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.

⁷⁷ ZIMMERMAN, Eric a Katie SALEN. *Rules of Play: Game Design Fundamentals Kindle Edition* [online]. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003 [cit. 2023-02-12]. ISBN 978-0-262-24045-1. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Rules-Play-Game-Design-Fundamentals-ebook>

⁷⁸ TODOROV, T. *Grammaire Du Décaméron*. The Hague: Mouton, 1969

literární teoretik *Gerard Genette*, francouzský filosof, sémiotik a literární teoretik *Roland Barthes* nebo nezávislá literární teoretička švýcarského původu *Marie-Laure Ryan*, jejíž kniha *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic media*⁷⁹ staví do kontextu koncepty vnoření se do literárního díla s pohlcením virtuálními světy interaktivních her.

Nejmladším vědeckým oborem, který se zabývá hrami jsou „Game Studies“ – vědní disciplína, která je jen o něco málo mladší než hry, jež sama zkoumá. Jde o mezioborovou společenskovední disciplínu, jejíž zrod je spojován se dvěma důležitými letopočty. Prvním z nich je rok 2001, kdy došlo k založení a zahájení vydávání *Game Studies Journal*⁸⁰, prvního oficiálního vědeckého periodika zabývajícího se problematikou digitálních her. Šéfredaktorem *Game Studies Journal* je od jeho založení Profesor Games studies působící na IT University od Copenhagen *Espen Aarseth*⁸¹.

Druhým významným datem v historii Game Studies je rok 2003, kdy byla založena *DiGRA*⁸² (Digital Games Research Association), první mezinárodní asociace sdružující akademiky a profesionály zkoumající digitální hry a s nimi spojené jevy. Prvním prezidentem asociace byl Frans Mäyrä, profesor informačních studií a interaktivních médií se specializací na digitální kulturu a game studies působící na Univerzitě ve finském Tampere, který asociaci vedl v letech 2003–2006⁸³. Na pozici prezidenta asociace se dále vystřídali *Tanya Krzywinska* (2006-2009), *Helen Kennedy* (2010-2012), *Mia Consalvo* (2012-2016), *William Huber* (2016-2022) a v současnosti asociaci vede profesorka IT University of Copenhagen *Hanna Wirman*⁸⁴.

Game studies, tedy herní studia, jsou doménou kulturních studií, v jejichž rámci jsou hry nahlíženy jako kulturní fenomén z různých úhlů pohledu – geografického, folkloristického, sociologického, psychologického, a mnoha dalších.

Mezi nejvýznamnější představitele Game studies se vedle již zmíněných Franse Mäyry a Jespera Juula řadí kupříkladu profesorka digitálních her na Falmouth University *Tanya Krzywinska*, která mimo jiné ve Velké Británii navrhla a ve spolupráci s vývojářskými studii jako *Lionhead Studios* nebo *Supermassive Games* vytvořila mnoho studijních

⁷⁹ RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003. ISBN 978-0801877537.

⁸⁰ *Game Studies* [online]. Norway: gamestudies.org, 2001 [cit. 2022-12-17]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/>

⁸¹ tamtéž

⁸² *DiGRA* [online]. Norway: <http://www.digra.org/>, 2003 [cit. 2022-12-17]. Dostupné z: <http://www.digra.org/>

⁸³ The Executive Board: DiGRA. *DiGRA* [online]. [cit. 2023-01-15]. Dostupné z: <http://www.digra.org/the-association/about-us/the-executive-board/>

⁸⁴ tamtéž

programů pro studenty plánující v budoucnu uplatnění v herní branži⁸⁵. Další významnou osobností na poli Game studies je profesorka působící na irské Maynooth University *Aphra Kerr*, autorka knihy *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Age*⁸⁶ nebo profesorka, vývojářka experimentálních her a emeritní ředitelka USC programu na University of Southern California *Tracy Fullerton*, v jejíž *USC Game Innovation Lab* vznikly na příklad hry *Cloud, fLOW* nebo *The Night Journey*. Před tím, než nastoupila na USC byla zakladatelkou a výkonnou ředitelkou společnosti *Spiderdance*, jež vytvářela interaktivní hry pro televizní stanice. Mezi nejúspěšnější hry, které toto studio vytvořilo se řadí *Weakest link* pro TV stanici *NBC*, *webRIOT* pro *MTV* nebo *History IQ* pro *History Channel*⁸⁷. Jak dokládají výše uvedené příklady, digitální hry zdaleka nejsou jen prostředkem uvolnění a zábavy. Jsou novou formou přenosu obsahů, které mohou být jak čistě fiktivní, tak faktické a edukativní. Díky své atraktivitě, jednoduchosti konzumace a zdánlivé nenáročnosti, se staly běžnou součástí každodenního života a zároveň předmětem legitimního vědeckého výzkumu v rámci mnoha disciplín.

1.4.3 Prezentace her ve specializovaných médiích

Jak již bylo zmíněno v předchozí kapitole, z akademického hlediska je možné digitální hry nahlížet z různých úhlů pohledu: formálního (ludologie), obsahového (naratologie) či socio-kulturního (game studies, game production studies). Primárně jsou ale digitální hry komerčními produkty, specializovanými uměleckými díly, která jejich tvůrci vyvíjejí za účelem prodeje a konzumace jejich obsahu. Podobně, jako je tomu kupříkladu v oblasti hudby nebo filmu, jsou i digitální hry navzájem porovnávány a podrobovány kritice v rámci tak zvané herní žurnalistiky. V minulosti byly doménou herní žurnalistiky zejména specializovaná tištěná média. S rozvojem výpočetní techniky, IT technologií a postupným rozšířením digitálních her na běžně využívané platformy, se z původně okrajové zájmové činnosti hrstky nadšenců stal celospolečenský fenomén, a tak se rubriky zaměřené na digitální hry začaly stávat pravidelnou součástí mainstreamových společenských magazínů – mini recenze digitálních her se staly součástí rubriky Entertainment multimedia časopisu *Cinema*, herní recenze pravidelně vycházely i na stránkách časopisu *T3 – technologie*

⁸⁵ DISTINGUISHED SCHOLARS. *DiGRA* [online]. Norway [cit. 2023-02-19]. Dostupné z: <http://www.digra.org/the-association/distinguished-scholars/>

⁸⁶ DISTINGUISHED SCHOLARS. *DiGRA* [online]. Norway [cit. 2023-02-19]. Dostupné z: <http://www.digra.org/the-association/distinguished-scholars/>

⁸⁷ tamtéž

třetího tisíciletí, rubrika Videohry na webu *reflex.cz* předkládá čtenářům přehled novinek a recenzí ze světa digitálních her, stejně tak, jako rubrika *Digital* na webu *blesk.cz*.

Tomuto masivnímu přesahu do mainstreamu se musela značně přizpůsobit i náročnost digitálních her, což dalo vzniknout i nové herní kategorii, tak zvaným *Casual games*, tedy hrám pro „nehráče“, které svou jednoduchostí ovládání nekladou na uživatele nijak vysoké nároky. Jde většinou o hry vytvořené pro mobilní telefony, tablety, případně PC, které ovšem nemají velké hardwarové nároky a je možné je spustit i na nevykonných telefonech a strojích. Tyto hry si proto může ihned zahrát prakticky kdokoli. Naproti tomu klasické digitální hry, které byly dříve považovány za standard, bývají dnes kolikrát označovány za hry určené pro „hardcore“ hráče. K jejich hraní musí mít uživatel k dispozici herní PC, jehož hardware odpovídá technickým nárokům daného herního titulu, případně konkrétní herní konzoli (ku příkladu PlayStation, Xbox nebo Nintendo).

S rozvojem internetu se těžiště herní žurnalistiky přesunulo do on-line prostoru a prezentace nových her se ve velké míře odehrává právě na stránkách herních portálů. Jako bývalý aktivní recenzent (Score, Digitální Foto, Total Film) mohu říci, že vedle běžně užívaných publicistických útvarů, jakými jsou kupříkladu úvodníky, komentáře, sloupky, fejetony, reportáže či interview, zaujímají z pohledu herní žurnalistiky významné postavení zejména tři druhy textů: *novinky* či *preview*, *recenze* a *návody*. Všechny tři tyto žánry popisují de facto digitální hru v různých fázích jejího vývoje a zároveň pomáhají jaksí přirozeně utvářet strukturu herních časopisů – sekce novinek bývá umístěna v úvodu časopisu, sekce recenzních článků vytvářejí jádro každého vydání a návody bývají řazeny až ke konci časopisu.

V rámci *preview* jsou čtenářům předkládány aktuálně dostupné informace o hře v době jejího vývoje. Články tohoto druhu mají tedy jen neutrální popisný charakter většinou bez kritických prvků.

Naproti tomu *recenze* čtenářům přináší kritické zhodnocení dané hry v její finální podobě, tedy tak, jak ji autoři předkládají na herní trh. Recenze nahlíží hru z mnoha praktických i formálních aspektů. V rámci herní žurnalistiky došlo postupně k ustálení několika kategorií, s jejichž pomocí jsou hry porovnávány. Docent Simon Niendethal působící na univerzitě v Malmö je hovoří v této souvislosti o narativu, zvukové stránce, vizuální stránce, hratelnosti a hodnotě. Jelikož je digitální hra komplexním interaktivním audiovizuálním technologickým dílem určeným ke komerčnímu využití, je možné hlavní sledované kategorie odvodit z právě uvedené definice.

Hry jsou nahlíženy z *vizuální stránky* – kvalita grafického zpracování, *zvukové stránky* – kvalita ve hře použitých zvukových efektů, soundtracku, z *pohledu technické náročnosti* – tato kategorie nehraje velkou roli u konzolových her, které jsou vytvářeny pro technologicky unifikované platformy, je ale významná zejména u PC her, jelikož zde se kvalita a výkonnost hardwarové výbavy, již mají jednotliví uživatelé k dispozici, značně liší, je tedy žádoucí, aby hardwarová náročnost hry odpovídala pokud možno běžně dostupnému standardu, dále je u her sledována náročnost, respektive zábavnost jejich herního systému jako celku – v tomto případě se posuzuje takzvaná *hratelnost* (gameplay, playability)⁸⁸, tedy schopnost hry upoutat hráčovu pozornost, případně pravděpodobnost, že si hráč bude chtít hru zahrát opakovaně. Hra je hodnocena také z pohledu její umělecké hodnoty⁸⁹, tedy schopnosti efektivně předat určitá sdělení. Australský filozof Grant Tavinor v této souvislosti využívá model klastrové teorie, s jejíž pomocí vyvozuje, že „*Videohry – přinejmenším některé – splňují významný podíl podmínek, které klastrové teorie umění využívají k rozpoznání uměleckých děl. (...) Videohrám je vlastní estetický požitek, stylová bohatost, emocionální sytost, zapojení imaginace, tvůrčí virtuozita, reprezentace i všechny ostatní podmínky. Způsob, jakým videohry splňují daná kritéria, je významně odlišný od předchozích forem umění. Přesto mohou být videohry počítány jako nový a svérázný druh umění*“⁹⁰. V neposlední řadě je samozřejmě posuzována i prodejní *cena* hry, a to z pohledu opodstatnění její nominální hodnoty ve vztahu ke všem výše jmenovaným kategoriím.

Návody pak předkládají hráčům přesné popisy správného řešení jednotlivých herních situací. Mají většinou chronologickou strukturu a vedle uceleného popisu úspěšného překonání celé hry předkládají i přehled skrytých bonusů včetně podrobných instrukcí vedoucích k jejich získání. V počátcích herní žurnalistiky byly právě návody velice ceněným typem textů. Jejich autoři se totiž v době, kdy se internet teprve rodil, museli spolehnout jen sami na sebe a s pomocí čtverečkováného papíru si postupně během hraní hry vytvářeli mapy herního prostředí, ty se následně stávaly ilustracemi a faktickými pomůckami otištěnými v časopisech. V dnešní době se návodům v herních časopisech již příliš velký prostor nedává, v podobě tak zvaných *walkthrough* jsou ale i nadále vyhledávanou součástí herních portálů.

⁸⁸ KIRKPATRICK, Graeme. Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995. *The international journal of computer game research* [online]. 2012, 12(1) [cit. 2023-02-19]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <https://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>

⁸⁹ KIRKPATRICK, Graeme. *Aesthetic theory and the video game*. New York: Manchester University Press, 2011, ISBN 07-190-7717-6.

⁹⁰ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. 1. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 1405187883.

2. ANALÝZA RECEPCE ČESKÝCH HER V ZAHRANIČNÍCH MÉDIÍCH

2.1 Představení cílů výzkumu a formulace výzkumných otázek

Cílem výzkumné části mé práce je v první řadě zjistit zda, a pokud tomu tak je, tak jakým způsobem, je v případě českých her, které po svém uvedení na trh dosáhly celosvětového uznání, vnímán jejich český původ. Další důležitou skutečností, na kterou se ve výzkumné části mé práce zaměřuji, je způsob, jakým jsou jednotlivé sledované digitální hry recenzenty vnímány a prezentovány, co na jednotlivých hrách recenzenti považují za významné a důležité, a zdali je možné porovnáním hodnocení všech sledovaných digitálních her vyvodit shodné rysy a charakteristiky, které by mohly sledované hry mít společné. Pokud by tomu tak opravdu bylo, bylo by možné usuzovat, že za těmito shodnými postupy může být určitý kolektivní přístup k řešení problémů, situací, shodný způsob nahlížení reality sdílený v našem kulturním prostředí.

V rámci nastavení parametrů mého výzkumu jsem formuloval tři níže uvedené výzkumné otázky:

- 1) *Byl v článku/recenzi zmíněn český původ hry?*
- 2) *Jakým způsobem se v člancích tematizuje český původ hry?*
- 3) *Jaké charakteristiky a rysy jsou zmiňované v člancích?*

První dvě výzkumné otázky sledují primární cíl analýzy, tedy to, zda herní novináři jakýmkoli způsobem zmiňují ve svých textech český původ dané hry, a pokud tomu tak je, tak jakým konkrétním způsobem je český původ hry v daném textu zmiňován. Prostřednictvím třetí otázky se pak pokouším zjistit, zda je možné shrnutím a porovnáním charakteristických rysů či recenzenty vyzdvihovaných specifických vlastností jednotlivých her, vyvodit shodné postupy, které jednak stojí za úspěšností jednotlivých sledovaných digitálních her, a zároveň by bylo možné usuzovat, že jsou z jisté míry dány sdíleným kulturně-geografickým prostředím. Předmětem mé analýzy se staly preview a review články popisující pět vybraných digitálních her vytvořených českými herními studií⁹¹, jež dosáhly po svém vydání v zahraničí významného úspěchu.

Pro těchto pět vybraných českých digitálních her jsem následně provedl sběr dat, konkrétně minimálně 5 preview článků a 5 recenzí, které byly pro každý herní titul vydány, pokud možno na stránkách stejných herních portálů. V případě, že na stránkách primárně

⁹¹ Jde o v Čechách založená a působící herní vývojářská studia SCS Software, Bohemia Interactive, Hyperbolic Magnetism, Warhorse Studios a Amanita Design

sledovaných herních portálů nebyl některý druh sledovaných textů dostupný, doplnil jsem pak chybějící materiál odpovídajícím textem z některého alternativního relevantního herního portálu.

2.2 Výběr sledovaných herních titulů

Pro účely analýzy jsem ve své práci zvolil pět českých herních titulů, které dosáhly celosvětového věhlasu a komerčního úspěchu. Aby výstupy z provedené analýzy měly co nejobecnější platnost, rozhodl jsem v rámci zajištění žánrové diverzity zároveň pro to, aby každá z vybraných her reprezentovala jiný herní styl.

Při vytipování a následném výběru vhodných her vybraných pro účely analýzy v této práci jsem sledoval na jedné straně komerční úspěšnost každého zvažovaného titulu, na straně druhé pak uznání, kterého se každé z uvažovaných her dostalo od herních recenzentů.

K posouzení komerční úspěšnosti vybraných her jsem využil data o dosažených prodejkách každé z nich v rámci celosvětově nejrozšířenějšího herního obchodu *Steam*⁹² provozovaného společností *Valve*. Obchod Steam, provozovaný na adrese www.steampowered.com, byl spuštěn roku 2003, v letošním roce bude tedy slavít dvacáté výročí své existence. Platforma Steam se přerodila z původní doplňkové služby poskytující podporu, kupříkladu v podobě automatických aktualizací nebo zdrojů originálních doplňků určených výhradně pro vlastní herní tituly společnosti Valve (*Half-Life*, *Counter Strike*...) v největší online obchod s digitálními hrami pro platformu PC nabízející aktuálně více než 30.000 herních titulů od všech významných herních studií, vývojářů a distributorů, jehož služby pravidelně využívá více než sto milionů uživatelů po celém světě⁹³. Dalším filtrem při výběru vhodných her bylo pak dosažené skóre dané hry na portálu *Metacritic.com*⁹⁴. Server *metacritic.com* založili roku 2001 *Marc Doyle*, *Julie Doyle Roberts* a *Jason Dietz* v reakci na podobně zaměřený server *rottentomatoes.com* cílící ale výhradně na filmy a televizní pořady. *Metacritic.com* je internetový agregátor, který poskytuje vyvážené „metaskóre“ získané zprůměrováním většího počtu (minimálně čtyř) relevantních recenzí významných herních médií, a to jak digitálních, tak tištěných. Na rozdíl od serveru *rottentomatoes.com* se ale zaměřuje jak na filmy a televizní pořady, tak na hudbu a digitální hry. Každá z vybraných recenzí je na serveru reprezentována procentuálním hodnocením, které server v případě jeho absence ve zdrojové recenzi vygeneruje na

⁹² *tamtéž*

⁹³ STEAM. *Steam: Služba Steam je nejlepším místem pro hry, komunitu i vývojáře*. [online]. Bellevue: Valve Corporation, 2003 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/about/>

⁹⁴ *Metacritic: Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and...* [online]. Toronto: Fandom, 2001 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/>

základě vlastní metodologie a danému uměleckému dílu následně přiřadí hodnocení vycházející ze zprůměrování dosaženého procentuálního hodnocení ve všech sledovaných recenzích⁹⁵.

Posledními kritérii, které ovlivnily výběr finální pětice her, byly jednak stáří dané hry a s ním související dostupnost zdrojových materiálů pro přípravu analýzy, kvůli jejichž nedostatku jsem musel kupříkladu ze svého seznamu vyřadit jinak velmi úspěšné a významné hry jako *Mafia: City of Lost Heaven*, *Machinarium* nebo *Factorio*.

Na následujících řádcích přináším krátké představení vybraných pěti her, které se staly předmětem mé analýzy.

American Truck Simulator

Tvůrce: SCS Software

Rok vydání: 2016

Herní styl: simulátor nákladního automobilu

Steam prodeje: 3 miliony prodaných kopií, 96,6 % pozitivních recenzí⁹⁶

Metascore: 76 %⁹⁷

Hra *American Truck Simulator* je nezávodním automobilovým simulátorem nákladní dopravy z dílny pražského vývojářského studia *SCS Software*, které jej vydalo v únoru roku 2016 prostřednictvím vydavatelství *Excalibur Publishing Limited*. Hra navazuje na předchozí úspěšný titul *Euro Truck Simulator 2*, který studio SCS Software vydalo roku 2013. Hráč se ve hře ujme role řidiče kamionu, jehož úkolem je bezpečně naložit, převést a vyložit objednaný náklad.

Ačkoli se z výše uvedeného popisu hry může její téma jevit jako banální a neatraktivní, recenze i komerční úspěch titulu potvrzují opak. Většina recenzentů shodně vyzdvihuje úroveň grafiky postavené na vlastním herním engine *Prism3D* studia SCS Software a vysokou míru realističnosti hry.

Arma III

Tvůrce: Bohemia Interactive

Rok vydání: 2013

⁹⁵ Metacritic: About metascores. <https://www.metacritic.com> [online]. Toronto: Fandom, 2001 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/about-metascores>

⁹⁶ VG Insights: American Truck Simulator - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/270880>

⁹⁷ Metacritic: American Truck Simulator. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/american-truck-simulator>

Herní styl: First person shooter / armádní simulátor

Steam prodeje: 10 milionů prodaných kopií, 90,5 % pozitivních recenzí⁹⁸

Metascore: 74 %⁹⁹

Arma III je více než pouhé FPS (first person shooter), jde o realistický armádní simulátor, který vydalo v březnu roku 2013 české vývojářské studio **Bohemia Interactive**. Jak vyplývá z číslovky v názvu hry, jde již o třetí pokračování této herní série. Na rozdíl od podobných typů her konkurenčních vydavatelství, jako jsou kupříkladu *Medal of Honor (Electronic Arts)* nebo *Battlefield (EA Games)*, *Arma III* klade větší důraz na realističnost hry. O tom, že se důraz na tento aspekt hry autorům vyplatil, vypovídá i skutečnost, že herní simulátor vycházející ze hry *Arma III* vyvinutý divizí **Bohemia Interactive Simulations** využívají při svém výcviku armády členských zemí NATO.

Beat Saber

Tvůrce: Hyperbolic Magnetism/Beat Games s.r.o.

Rok vydání: 2018

Herní styl: rytmická arkádová hra pro virtuální realitu

Steam prodeje: 1,3 milionu prodaných kopií, 96 % pozitivních recenzí¹⁰⁰

Metascore: 93 %¹⁰¹

Hra *Beat Saber* vyvinutá pro virtuální realitu (VR) vydaná v květnu roku 2018 vývojářským studiem **Hyperbolic Magnetism**, dnes **Beat Games s.r.o.**, se stala jednou z nejúspěšnějších VR her na světě. Hra přináší velmi inovativní herní mechaniku spočívající v nutnosti zasáhnout k hráči pohybující se tělesa úderem vedeným ve správném směru, odpovídajícím směru šipek graficky znázorněných na jednotlivých tělesech, a to v poměrně rychlém sledu v rytmu sladěném s rytmem hudebního doprovodu hry. Hráč má k dispozici dva herní ovladače, jež získají ve virtuálním prostředí podobu světelných mečů různé barvy (červená a modrá) a stejnými barvami jsou ve hře odlišena i tělesa, která má hráč za úkol dle výše uvedených pravidel eliminovat. Navíc tedy musí červená tělesa zasáhnout pouze červeným mečem a modrá zase pouze modrým. Hra *Beat Saber* je velmi

⁹⁸ VG Insights: Arma 3 - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/107410>

⁹⁹ Metacritic: Arma 3. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/arma-3>

¹⁰⁰ VG Insights: Beat Saber - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/620980>

¹⁰¹ Metacritic: Beat Saber. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/beat-saber>

náročná na koordinaci a soustředění, její podmanivost ale dokáže hráče velmi rychle vtáhnout do děje a jen tak ho nepustí.

Kingdom Come Deliverance

Tvůrce: Warhorse Studios

Rok vydání: 2018

Herní styl: historicky realistická role playing game

Steam prodeje: 2,2 milionu prodaných kopií, 82,7 % pozitivních recenzí¹⁰²

Metascore: 76 %¹⁰³

Netradiční historické RPG (role playing game) *Kingdom Come Deliverance* vydalo v únoru roku 2018 pražské vývojářské studio *Warhorse Studios*. Velmi zajímavý byl už samotný zrod hry, pro jejíž financování získalo studio prostředky díky kampani na crowdfundingovém serveru *kickstarter.com* a oproti původně požadovaným **300 000 GBP** podporovatelé nakonec studiu poskytli **1 106 371 GBP**¹⁰⁴, tedy takřka čtyřnásobek původně požadované částky. Na rozdíl od takřka všech RPG her je Kingdom Come: Deliverance historicky věrnou hrou bez fantasy prvků. Ve hře tedy není ani magie, ani nadpřirozená mýtická zvířata, jako jsou kupříkladu draci, jednorožci nebo kentauři. O to více je ve hře kladen důraz na realistické prvky, které většina her opomíjí – hráč musí o svou herní postavu patřičně pečovat. Musí dbát na její životosprávu a svůj zevnějšek, protože hlad a nedostatek energie se ve hře negativně projeví na schopnostech hrdiny, stejně tak, jako špinavé šaty a zápach vyplývající z nedostatečné osobní hygieny.

Jde o hru, která hráči umožňuje přiblížit se realitě středověkého života více než většina podobně zaměřených her tohoto žánru.

Samorost 3

Tvůrce: Amanita Design

Rok vydání: 2016

Herní styl: point and click adventura

Steam prodeje: 247 000 prodaných kopií, 94,7 % pozitivních recenzí¹⁰⁵

Metascore: 80 %¹⁰⁶

¹⁰² VG Insights: Kingdom Come: Deliverance - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/379430>

¹⁰³ Metacritic: Kingdom Come Deliverance. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance>

¹⁰⁴ Kickstarter: Kingdom Come: Deliverance. *Kickstarter.com* [online]. New York: Kickstarter, PBC, 2014 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

¹⁰⁵ VG Insights: Samorost 3 - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/421120>

Třetí pokračování původně absolventského projektu *Jakuba Dvorského*, zakladatele pražského vývojářského studia *Amanita Design*, představuje velmi originální a unikátní indie adventuru, jejíž kouzlo spočívá jednak v hravém a křehké výtvarném pojetí a dále v úplné přístupnosti a otevřenosti hry, které bylo dosaženo díky absenci artikulovaného jazyka. Ovládání hry i hra samotná jsou naprosto intuitivní, pokyny a instrukce k řešení jednotlivých hádanek v imaginárním světě, ve kterém se děj hry odehrává, jsou znázorněny pomocí univerzálně užívaných symbolů a gest. Hru, která byla vydána v roce 2016 si tedy může zahrát opravdu kdokoli bez znalosti cizího jazyka nebo jakýchkoli reálií.

2.3 Výběr zahraničních herních médií

Ve výběru vhodných zahraničních médií pro sběr dat potřebných pro zpracování analýzy recepce původních českých her v zahraničních médiích jsem vytypoval šest níže uvedených kmenových herních portálů:

ign.com: 23 700 000 unikátních návštěv za měsíc¹⁰⁷

gamespot.com: 14 100 000 unikátních návštěv za měsíc¹⁰⁸

pcgamer.com: 8 100 000 unikátních návštěv za měsíc¹⁰⁹

eurogamer.net: 2 900 000 unikátních návštěv za měsíc¹¹⁰

gamesradar.com: 2 700 000 unikátních návštěv za měsíc¹¹¹

rockpapershotgun.com: 1 800 000 unikátních návštěv za měsíc¹¹²

Kritériem výběru vhodných herních portálů byla v první řadě jejich průměrná měsíční návštěvnost reprezentovaná počtem unikátních návštěv a v druhé řadě pak dostatek zdrojů týkajících se sledovaných pěti her. Výše zmíněné portály proto reprezentují šest nejnavštěvovanějších publicistických webů o digitálních hrách, které zároveň obsahují nejvíce zdrojových textů potřebných pro účely analýzy, jež je předmětem této práce.

Jelikož ale všem sledovaným hrám nebyla na výše uvedených herních webech věnována

¹⁰⁶ Metacritic: Samorost 3. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/samorost-3>

¹⁰⁷ Aelieve: Website Rankings For The Best Video Game Review Websites. *Aelieve: Website rankings* [online]. Iowa City: Aelieve Digital Marketing & Web Design, 2023 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://aelieve.com/rankings/websites/category/gaming/best-video-game-review-websites/>

¹⁰⁸ tamtéž

¹⁰⁹ tamtéž

¹¹⁰ tamtéž

¹¹¹ Aelieve: Website Rankings For The Best Video Game Review Websites. *Aelieve: Website rankings* [online]. Iowa City: Aelieve Digital Marketing & Web Design, 2023 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://aelieve.com/rankings/websites/category/gaming/best-video-game-review-websites/>

¹¹² tamtéž

pozornost úplně ve stejném rozsahu – v případě několika her nebyly kupříkladu na některém z primárně sledovaných webů k dispozici preview texty, u jiných her pak na některých sledovaných webech absentovaly recenze, doplnil jsem proto v takových případech chybějící články pro analýzu z alternativních zdrojů, u nichž jsem již nesledoval jejich návštěvnost, ale jen vhodnost hledaného druhu textu pro účely analýzy. Ačkoli vnímám, že nejde o ideální řešení, nepovažuji tuto skutečnost za závažný nedostatek ani za nekonzistentnost. Jsem přesvědčen, že smysl a cíl analýzy nejsou tímto postupem nijak negativně ovlivněny, jelikož cílem práce není sledovat recepty českých her v prostředí konkrétních vybraných redakcí, ale v zahraničních médiích jako takových, a tento požadavek není výše zmíněným postupem kompromitován.

V případě nedostatku zdrojových textů na stránkách výše zmíněných webů, které tvořily zdrojový základ sběru dat pro účely této práce, jsem potřebné materiály tedy doplnil z textů uveřejněných na těchto doplňkových herních webech:

gameinformer.com: 2 000 000 unikátních návštěv za měsíc¹¹³

gamereactor.eu: 320 900 unikátních návštěv za měsíc¹¹⁴

hardcoregamer.com: 1 300 000 unikátních návštěv za měsíc¹¹⁵

killscreen.com: 63 000 unikátních návštěv za měsíc¹¹⁶

VRfocus.com: 7 700 unikátních návštěv za měsíc¹¹⁷

Zdrojový korpus analýzy, jež je předmětem této práce, je tedy sestaven s pomocí čtveřice pětic – pětice herních preview, na kterou navazuje pětice herních recenzí pěti vybraných digitálních her pěti různých herních stylů.

2.4 Použité analytické metody

Ve výzkumné části mé práce kombinuji metodu frekvenční analýzy s kvalitativní obsahovou analýzou. Obsahová analýza je dle definice Bernarda Berelsona výzkumnou metodou, jež umožňuje objektivní, systematický a kvalitativní popis obsahu komunikace¹¹⁸. Krippendorff tuto definici doplňuje formulací, že jde o „techniku pro

¹¹³ Gameinformer.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/gameinformer.com/#overview>

¹¹⁴ Gamereactor.eu. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/gamereactor.com/#overview>

¹¹⁵ Hardcoregamer.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/hardcoregamer.com/#overview>

¹¹⁶ Killscreen.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/killscreen.com/#overview>

¹¹⁷ Vrfocus.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/vrfocus.com/#overview>

¹¹⁸ ALBIG, William. BERELSON, BERNARD. Content Analysis in Communication Research. Pp. 220. Glencoe, Ill: The Free Press, 1952. \$3.50. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* [online]. 1952, **283**(1), 197-198 [cit. 2023-04-26]. ISSN 0002-7162. Dostupné z: doi:10.1177/000271625228300135

vytváření replikovatelných a validních úsudků z textů na kontexty jejich užití“¹¹⁹. Obsahová analýza se dělí na obsahovou analýzu kvalitativní a kvantitativní. Kvalitativní obsahová analýza bývá nazývána někdy i hermeneutickou analýzou textu či obrazu¹²⁰. Výhodou využití kvantitativní obsahové analýzy je její schopnost zpracování velkého objemu textových dat s jednoduchým způsobem ověření výstupů a jejich snadné numerické interpretace¹²¹. Takto získané výstupy mají dle Dismana sice vysokou reliabilitu, ale trpí poměrně nízkou validitou. Naproti tomu kvalitativní obsahová analýza umožňuje zpracovat podstatně menší objem textových dat, kterým může výzkumník věnovat důkladnější pozornost, výstupy z ní mohou být díky tomu významně zatíženy subjektivizací¹²².

Jelikož v práci hledám odpověď na otázku, zda je v textech popisujících vybrané hry zmiňován jejich český původ, a pokud ano, tak jakým způsobem, je velmi vhodným nástrojem k získání těchto výstupů frekvenční analýza – umožňuje systematicky analyzovat četnost výskytu vybraných slov, témat nebo gramatických jevů vyskytujících se v různých typech mediálních výstupů.

V první části analytického bloku mé práce, v němž jsem sledoval četnost zmínek a odkazů na český původ dané hry, respektive vývojářského studia, které za hrou stojí, jsem zaznamenával výskyt slov, jež mají jasnou geografickou vazbu k českému prostředí. Tato vazba může být buď explicitní, jako je tomu v případě výskytu slov a slovních spojení „Czech“, „Bohemian“, „from Prague“, nebo implicitní, jako u jmen odkazujících k historickým či kulturním reáliím - „Jan Hus“, „Hermína Týrlová“, „Jan Švankmajer“. Za pomoci kvantitativní analýzy jsem pak vyhodnotil četnost takto definovaných zmínek českého původu či českých reálií v sebraných textech každé ze sledovaných her a hry dle dosaženého počtu záznamů seřadil. Následně jsem pomocí obsahové analýzy kontextu uvedených zmínek českého původu v textech posuzoval, zda tyto zmínky vyplývají ze hry samotné či aktivit souvisejících s na ni navázanými produkčními činnostmi, nebo vyplývají z vedlejších aktivit, v nichž nehraje hra jako taková příliš velkou roli.

Ve druhé části analýzy jsem sledoval s využitím kvalitativní obsahové analýzy charakteristiky, kterými jsou hry autory jednotlivých textů popisovány. Následně jsem se

¹¹⁹ KRIPPENDORFF, Klaus. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. 004. New York: SAGE Publications, 2018. ISBN 150639566X.

¹²⁰ SCHULZ, Winfried a Barbara KÖPPOVÁ. *Analýza obsahu mediálních sdělení*. Praha: Karolinum, 1998. ISBN 8071845485.

¹²¹ GIVEN, Lisa M., ed. *The SAGE Encyclopedia of QUALITATIVE RESEARCH METHODS*. USA: SAGE Publications, 2008. ISBN 9781412941631.

¹²² DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 978-80-246-0139-7.

pomocí komparace popisů a charakteristik napříč mezi sledovanými hrami pokusil vyvodit společné rysy, na jejichž základě jsem pak formuloval 9 kategorií, kterými byly hry popisovány.

2.5 Výsledky analýzy četnosti zmínek českého původu her

2.5.1 Četnost zmínek českého původu her v preview článcích

Přehled zdrojů preview článků (odkazy jsou uvedeny v použitých zdrojích)

American Truck Simulator

Preview 1: www.pcgamer.com
Preview 2: www.rockpapershotgun.com
Preview 3: www.eurogamer.net
Preview 4: www.hardcoregamer.com
Preview 5: www.hardcoregamer.com

Beat Saber

Preview 1: www.ign.com
Preview 2: www.gamespot.com
Preview 3: www.pcgamer.com
Preview 4: www.pcgamer.com
Preview 5: www.vrfocus.com

Samorost 3

Preview 1: www.ign.com
Preview 2: www.pcgamer.com
Preview 3: www.eurogamer.net
Preview 4: www.killscreen.com
Preview 5: www.killscreen.com

Arma III

Preview 1: www.ign.com
Preview 2: www.gamesradar.com
Preview 3: www.pcgamer.com
Preview 4: www.gamespot.com
Preview 5: www.eurogamer.net

Kingdom Come Deliverance

Preview 1: www.ign.com
Preview 2: www.gamesradar.com
Preview 3: www.gamespot.com
Preview 4: www.pcgamer.com
Preview 5: www.rockpapershotgun.com

ČETNOST ZMÍNEK ČESKÉHO PŮVODU HRY VE VYBRANÝCH ČLÁNCÍCH						
HERNÍ TTUL	PREVIEW 1	PREVIEW 2	PREVIEW 3	PREVIEW 4	PREVIEW 5	SOUČET
American Truck Simulator	0	0	0	0	0	0
Arma III	8	5	3	1	3	20
Beat Saber	0	1	1	0	0	2
Kingdom Come Deliverance	0	3	3	1	1	5
Samorost 3	0	0	0	0	2	2
	in prison in Greece	in prison in Greece	in prison in Greece	in prison in Greece	in prison in Greece	
		bought by facebook	bought by facebook	Bohemia	Czech developer kickstarter goal reached in just 2 days	
		1x Czech Rep. based Studio. 2x15th Century Bohemia		small dev from CR		
Forma zmínky o českém původu				Czech based studio, its lineage is found in the great Czech animators of 20th century Jan Svankmajer and Hermína Týrlová.		

Obrázek 1

Jak je patrné z tabulky na **obrázku 1**, český původ sledovaných her byl v některých případech v preview článcích zmíněn poměrně často. V celkovém součtu byl český původ hry v sebraných preview textech o všech sledovaných hrách zmíněn dvacet devět krát. Největšímu počtu zmínek se v tomto směru těšila hra *Arma III*, a to celkem dvaceti. Na druhém místě se s pěti zmínkami umístila hra *Kingdom Come Deliverance* a na třetím místě se shodnými dvěma zmínkami se umístily hry *Beat Saber* a *Samorost 3*. V případě hry *American Truck Simulator* nebyl její český původ zmíněn v preview článcích ani v jednom případě.

Vysokou četnost zmínek českého původu v případě hry *Arma III* je ale možné vnímat jako svého druhu anomálii. Hra za tuto nadstandardní publicitu totiž vděčí poměrně nepříjemné kauze, která potkala v roce 2012 při dovolenkovém pobytu na řeckém ostrově *Limnos* dva vývojáře herního studia *Bohemia Interactive* *Martina Pezlara* a *Ivana Buchtu*. Oba zmínění herní vývojáři byli řeckou policií zatčeni a ve vazbě museli nakonec strávit dlouhých sto dvacet osm dnů. Důvodem jejich zatčení bylo podezření ze špionáže, oba vývojáři byli obviněni z pořizování fotografií strategických vojenských objektů, za což jim hrozilo až dvacet let vězení¹²³. V prostředí ostrova *Limnos* se odehrává děj hry *Arma III*, oba vývojáři tedy vyrazili na dovolenou do míst, kterým se velmi intenzivně věnovali v rámci své profese.

Tomuto případu se dostalo z pohledu českých digitálních her naprosto bezprecedentní celosvětové publicity. Na podporu uvězněných vývojářů byla zorganizována online petice, pod níž se podepsalo **20.000 petentů** a herním vývojářem *Danielem Vávrou*, jehož společnost *Warhorse Studios* stojí za další z v této práci sledovaných her – *Kingdom Come Deliverance*, byla za účasti 150 dalších protestujících uspořádána demonstrace před řeckou ambasádou v Praze¹²⁴. Obou mužů se navíc zastal i tehdejší prezident České republiky *Václav Klaus*, který zaslal svému řeckému protějšku žádost, aby případu věnoval zvláštní pozornost, a ten zbytečně neuvrhl nežádoucí stín na jinak příznivé diplomatické vztahy České republiky a Řecka¹²⁵.

¹²³ MILENKOVIČOVÁ, Ivana. V případě zadržených Čechů se objevil nový svědek i řada spekulací. *IDnes.cz* [online]. Praha: Mafra, 2012 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/kauza-cechu-veznenych-v-recku-nabira-na-obratkach.A121120_161912_zahranicni_im

¹²⁴ YIN-POOL, Wesley. Jailed ArMA 3 devs send letter from prison as Czech protests escalate. *EuroGamer* [online]. Brighton, UK: Gamer Network Limited, a ReedPop company, 2012 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/jailed-arma-3-devs-send-letter-from-prison-as-czech-protests-escalate>

¹²⁵ SMITH, Edward. Czech President Appeals for Release of Jailed Game Developers. *International Business Times* [online]. New York: IBT Media, 2012 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.ibtimes.co.uk/arma-developers-arrested-czech-president-appeals-407584>

V případě druhého titulu, který se těšil na stránkách herních preview druhého nejvyššího počtu zmínek svého českého původu, konkrétně pěti, tedy hry *Kingdom Come Deliverance* pražského herního studia *Warhorse Studios*. I když i v tomto případě si hra část pozornosti získala díky vedlejším aktivitám svých tvůrců, které popíšu níže, nacházíme zde již i odkazy na české reálné pramenící více ze hry samotné. Zmínkám o českém původu hry na stránkách herních preview totiž velmi nahrává skutečnost, že se děj hry odehrává v patnáctém století na území zemí Koruny české. Tato skutečnost je na v preview článcích zmíněna celkem třikrát. Za další zmínku o českém původu hra *Kingdom Come Deliverance* vděčí faktu, že na její vývoj získalo studio *Warhorse* více než milion liber prostřednictvím crowdfundingové sbírky na serveru www.kickstarter.com¹²⁶.

V případě hry *Beat Saber*, jejíž český původ byl v preview článcích zmíněn celkem dvakrát, šlo v obou případech o pozornost, kterou média věnovala akvizici herního studia *Beat Games* společností *Facebook*¹²⁷, dnes *Meta*.

Poslední sledovanou hrou, která na stránkách herních preview rovněž zaznamenala dvě zmínky o svém českém původu, je hra *Samorost 3* pražského vývojářského studia *Amanita Design*. V prvním případě se jednalo jen o upřesnění v podobě konstatování, že hru vytvořilo malé vývojářské studio z České republiky, ve druhém případě prokázal ale autor článku výrazně hlubší vhled do problematiky a historie české animace, jelikož jím bylo zmíněno, že studio *Amanita Design* pokračuje v šíření dobrého jména české animace, jejíž tradice stojí na jménech velikánů, jakými byli *Hermína Týrlová* nebo *Jan Švankmajer*¹²⁸.

Shrnutí četnosti zmínek českého původu her v preview článcích

Arma III: 20 x zmíněno v textu

Kingdom Come Deliverance: 5 x zmíněno v textu

Beat Saber: 2 x zmíněno v textu

Samorost 3: 2 x zmíněno v textu

American Truck Simulator: 0 x zmíněno v textu

¹²⁶ Kickstarter: Kingdom Come: Deliverance. *Kickstarter.com* [online]. New York: Kickstarter, PBC, 2014 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

¹²⁷ O'CONNOR, James. Facebook Buys Beat Saber Devs To Focus On Further VR Development. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2019 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/facebook-buys-beat-saber-devs-to-focus-on-further-/1100-6471752/>

¹²⁸ Samorost 3. *KillScreen* [online]. Los Angeles: Kill Screen Media, 2016 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previously/playlist/samorost-3/>

2.5.2 Četnost zmínek českého původu her v recenzích

Přehled zdrojů recenzních článků (odkazy jsou uvedeny v použitých zdrojích)

American Truck Simulator

Review 1: www.ign.com
Review 2: www.pcgamer.com
Review 3: www.rockpapershotgun.com
Review 4: www.eurogamer.net
Review 5: www.hardcoregamer.com

Beat Saber

Review 1: www.ign.com
Review 2: N/A
Review 3: www.gamespot.com
Review 4: www.gamereactor.com
Review 5: www.vrfocus.com

Samorost 3

Review 1: www.ign.com
Review 2: www.pcgamer.com
Review 3: www.rockpapershotgun.com
Review 4: www.eurogamer.net
Review 5: www.killscreen.com

Arma III

Review 1: www.ign.com
Review 2: www.pcgamer.com
Review 3: www.gamespot.com
Review 4: N/A
Review 5: www.eurogamer.net

Kingdom Come Deliverance

Review 1: www.ign.com
Review 2: www.gamesradar.com
Review 3: www.gamespot.com
Review 4: www.pcgamer.com
Review 5: www.rockpapershotgun.com

ČETNOST ZMÍNEK ČESKÉHO PŮVODU HRY VE VYBRANÝCH ČLÁNCÍCH						
HERNÍ TITUL	REVIEW 1	REVIEW 2	REVIEW 3	REVIEW 4	REVIEW 5	SOUČET
American Truck Simulator	0	0	0	0	0	0
Arma III	0	0	0	N/A	0	0
Beat Saber	0	N/A	0	0	0	0
Kingdom Come Deliverance	3	0	0	0	2	4
Samorost 3	1	1	1	1	0	3
Forma zmíinky o českém původu	set in Skalitz, Bohemia in 1403 Czech Studio	Samorost is a Czech word for ...	Czech indie studio	set in 14th century Bohemia	3x 1400s Bohemia, 1x Czech church reformer Jan Hus	

Obrázek 2

Na stránkách recenzních textů bylo zmínek o českém původu her výrazně méně, než tomu bylo u preview článků (viz tabulka na *obrázku 2*). V případě her *American Truck Simulator*, *Arma III* a *Beat Saber* nebyl původ hry zmíněn ani v jednom případě. Nejčteněji byl český původ hry zmiňován ve spojitosti se hrou *Kingdom Come Deliverance*, konkrétně devětkrát. Jak bylo již uvedeno výše, za tuto skutečnost může hra poděkovat ale zejména faktu, že je její děj do Čech patnáctého století zasazen. Za zmínku v této souvislosti stojí recenze na stránkách portálu *GameSpot*, kde je dokonce zmíněno město *Sříbrná Skalice (Skalitz)*¹²⁹, v němž se děj hry také odehrává a recenze na stránkách portálu *IGN*, v níž autorka *Leana Hafer* dokonce zmiňuje českého reformátora *Jana Husa*¹³⁰.

Hra *Samorost 3* získala na poli recenzí 3 zmínky českého původu, ve dvou případech bylo opět uvedeno, že hru vytvořilo malé české indie studio, ve třetím případě pak na stránkách portálu *Kill Screen* autor *David Chandler* vysvětluje anglicky hovořícím čtenářům, že slovo samorost v češtině označuje kořen nebo kus dřeva, který připomíná zvíře nebo v přeneseném smyslu slova osobitého jedince, který se moc neohlíží na to, co si o něm myslí okolí¹³¹.

Shrnutí četnosti zmínek českého původu her v recenzích

Kingdom Come Deliverance: 9 x zmíněno v textu

Samorost 3: 3 x zmíněno v textu

Arma III: 0 x zmíněno v textu

Beat Saber: 0 x zmíněno v textu

American Truck Simulator: 0 x zmíněno v textu

¹²⁹ TODD, Brett. Kingdom Come: Deliverance Review:: The Past Comes At You Fast. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2018 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/reviews/kingdom-come-deliverance-review-the-past-comes-at-/1900-6416861/>

¹³⁰ HAFER, Leana. Kingdom Come: Deliverance - Review. *IGN* [online]. Los Angeles: IGN Entertainment, 2018 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>

¹³¹ CHANDLER, David. SAMOROST 3 IS THE BEST ADVENTURE GAME IN YEARS. *KillScreen* [online]. Los Angeles: Kill Screen Media, 2016 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previously/articles/samorost-3-is-the-best-adventure-game-in-years/>

2.6 Výsledky analýzy charakteristik použitých v popisech her

2.6.1 Charakteristiky ATS. v preview článcích a recenzích

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRY					
HERNÍ TTUL	PREVIEW 1	PREVIEW 2	PREVIEW 3	PREVIEW 4	PREVIEW 5
American Truck Simulator	EuroGamer	HC Gamer	PC Gamer	Rock Paper Shotgun	N/A
	Increasingly lavish recreation of Arizona...	Unexpectedly beautiful	Genuinely great	I say that as if I'm immune to the charms of American Truck Simulator, that I don't want to hop in my rig and go poolling through the redwoods, but that's not true at all.	
	wonderfully soothing	serene and simple charms of an authentic simulation	It's a very calming game, but it's also an unnerving one		

Obrázek 3

Autoři popisující v preview textech (viz *Obrázek 3*) hru *American Truck Simulator* shodně vyzdvihují perfektně propracovanou grafickou podobu hry, velký důraz tvůrců na detail a celkově uklidňující herní zážitek, který hra *American Truck Simulator* přináší.

Matt Wales v preview článku zveřejněném na stránkách webu www.eurogamer.net zmiňuje čím dál tím více honosné ztvárnění Arizony, kterého se díky postupným updatům hry *American Truck Simulator* rozšiřujícím herní prostor o nové a nové oblasti hráčům dostává. Konkrétně nové DLC¹³², jež hráčům přináší možnost cestovat po silniční síti státu Wyoming, pak po absolvování dvaceti minutové jízdy Matt popisuje jako úžasně uklidňující zážitek¹³³. *Lee Cooper* ve svém preview na stránkách herního portálu www.hardcoregamer.com obdivuje nečekaně nádherné screenshoty hry a klidné, jednoduché kouzlo autentické simulace¹³⁴. V preview na portálu www.pcgamer.com autor *Phil Savage* opět charakterizuje hru jako opravdu skvělou, uklidňující, ale místy i trochu znervózňující, pokud si hráč uvědomí, že řídí mnoha tunové monstrum¹³⁵.

Alice O'Connor v preview na stránkách herního portálu www.rockpapershotgun.com nejprve s nadhledem vyjadřuje pochopení, proč většina jejich kolegů napjatě očekává vydání *American Truck Simulatoru California*, ke kterému došlo 3. února 2016, a to jednoduše proto, že soudě podle jejich stylu oblékání – džíny, tričko, na vrchu kostkovaná košile a na nohou okopané tenisky – každý z nich sní o tom, že budou nákladákem obrážet kalifornské dálnice již léta. Sama následně ale dodává, že ani ji nenechává hra chladnou¹³⁶.

¹³² DLC = downloadable content, tj. rozšíření již vlastněné hry o další herní obsah, které je dostupné elektronicky prostřednictvím internetu. Bývá zpravidla zpoplatněno, ale může být pro majitele hry v některých případech i zdarma.

¹³³ WALES, Matt. *American Truck Simulator's Wyoming expansion gets September release date: Close encounters of the curb kind*. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2021 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z:

<https://www.eurogamer.net/american-truck-simulators-wyoming-expansion-gets-september-release-date>

¹³⁴ COOPER, Lee. *American Truck Simulator*. *Hardcore Gamer* [online]. Tempe, Arizona: Hardcore Gamer, 2014 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://hardcoregamer.com/news/american-truck-simulator-screenshots-are-unexpectedly-beautiful/102832/>

¹³⁵ SAVAGE, Phil. *American Truck Simulator devs release an hour of alpha footage*. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2015 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.pcgamer.com/american-truck-simulator-devs-release-an-hour-of-alpha-footage/

¹³⁶ O'CONNOR, Alice. *American Truck Simulator Starts Hauling In February: HONK HONK KKKK*. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2015 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z:

www.rockpapershotgun.com/american-truck-simulator-release-date

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRY					
HERNÍ TITUL	REVIEW 1	REVIEW 2	REVIEW 3	REVIEW 4	REVIEW 5
	EuroGamer	HC Gamer	PC Gamer	Rock Paper Shotgun	IGN
	Gentlest of games	Fantastically playable	Mysteriously compelling	Fairly deep vehicle simulation on a technical level	completely uncompromising
	Convincing AI	a game to be played for months	fundamentally good game	driving feels wonderful	impressive affection for surroundings
American Truck Simulator	Surprisingly complex	great way to kick back and relax	higher production values than most sims	beautifully scalable too	Ultimately wins your heart
	Impressive, exciting	sets you free to explore on your own	very playable, oddly hypnotic	zen-like focus and calm of driving - worry evaporates	
	Satisfying sense of progression		incredibly relaxing		
			polished, strangely enjoyable simulator		

Obrázek 4

V podobném duchu se nese hodnocení hry *American Truck Simulator* i v recenzích na stránkách herních webů (viz *Obrázek 4*). Všichni recenzenti oceňují precizní grafické ztvárnění hry, jednoduchost herního mechanismu a návykovost hry, která se řadí k méně početné skupině v současnosti vydávaných titulů, jež neobsahují ani stopu násilí – je na místě doplnit, že shodou okolností tři z pěti sledovaných titulů v této práci žádné násilí neobsahují a o přízeň hráčů se uchází za pomoci jedinečné kombinace rytmu a postřehu (*Beat Saber*), surrealisticky kouzelného světa s logickými hádankami (*Samorost 3*) či právě na první pohled nudnou rutinou transportu rozměrných nákladů dechberoucí krajinou Spojených států (*American Truck Simulator*).

Martin Robinson v recenzi hry *American Truck Simulator* na stránkách herního portálu *www.eurogamer.net* popisuje hru jako nejlaskavější z her. Oceňuje její překvapivou komplexnost a věrohodnou umělou inteligenci ovládající herní svět. Hra je dle jeho názoru vzrušující, impozantní a disponuje naprosto uspokojujícím systémem vylepšování herních prvků v průběhu herní progresu¹³⁷. V recenzi na portálu *www.hardcoregamer.com* autor *James Cunningham* hodnotí hru jako fantasticky hratelnou, nabízející skvělý způsob odreagování a relaxace, umožňující hráči putovat nádhernou krajinou na vlastní pěst a objevovat¹³⁸. *Andy Kelly* pak ve své recenzi na stránkách portálu *www.pcgamer.com* mluví o tajemné působivosti hry *American Truck Simulator*, již hodnotí jako od základu dobrou hru, která je velmi hratelná, podivně hypnotizující, neskutečně uvolňující a nešetří superlativy, když hru označuje za k dokonalosti vyleštěný podivně zábavný simulátor¹³⁹.

Na herním webu *www.rockpapershotgun.com* *Alec Meer* ve své recenzi hodnotí hru jako z technického hlediska poměrně hlubokou automobilovou simulaci nabízející naprosto skvělý pocit z řízení a takřka zenový zážitek, při němž se všechny starosti rozplynou¹⁴⁰. Ve stejném duchu se nese i recenze na stránkách portálu *IGN.com*, v níž *Rasmus Max Petersen* shrnuje hru jako naprosto nekompromisní, s impozantním citem pro detail a krajinu, jednoduše jako hru, která si získá srdce každého hráče¹⁴¹.

¹³⁷ ROBINSON, Martin. American Truck Simulator review: Tread gently. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/american-truck-simulator-review>

¹³⁸ CUNNINGHAM, James. Review: American Truck Simulator. *Hardcore Gamer* [online]. Tempe, Arizona: Hardcore Gamer, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://hardcoregamer.com/reviews/review-american-truck-simulator/193563/>

¹³⁹ KELLY, Andy. AMERICAN TRUCK SIMULATOR REVIEW. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/american-truck-simulator-review/>

¹⁴⁰ MEER, Alec. Wot I Think: American Truck Simulator. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/american-truck-simulator-review

¹⁴¹ PETERSEN, Rasmus Max. American Truck Simulator - Review. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://nordic.ign.com/da/american-truck-simulator-pc/70252/review/american-truck-simulator-anmeldelse>

Recenzenti přikládají ve svých textech shodně velkou váhu vlastnostem, které nejsou v případě automobilových simulátorů příliš obvyklé, dalo by se říci, že u tohoto druhu her nejsou ani žádoucí. Těmito vlastnostmi jsou klid, uvolněnost, relaxace, které hru provázejí. Automobilové simulátory jsou většinou závodními hrami, adrenalinovými závody, které vyžadují maximální soustředění, rychlé reakce a nenabízejí hráčům moc příležitostí kochat se okolním prostředím.

2.6.2 Charakteristiky ARMA III v preview článcích a recenzích

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRY					
HERNÍ TITUL	PREVIEW 1	PREVIEW 2	PREVIEW 3	PREVIEW 4	PREVIEW 5
Arma III	EuroGamer sandbox military sim Arma 3, on PC, gets more lifelike by the day	GamesSpot one of the best shooting games of E3 2011	PC Gamer enamored with most of the improvements	GamesRadar antidote for modern shooter malaise	IGN the visuals already look incredible
	The vehicle is a Strider. And the cockpit view shows us Bohemia's penchant for detailed interiors.	remarkable	I love how clear Arma 3 looks on cloudless afternoons, where you can see unnaturally far. Draw distance is absolutely the most noticeable improvement	island looks amazing	Constantly impresses thanks to fidelity of its environments
	The Strider sounds particularly impressive when the engine's running but the vehicle is stationary. That chug, chug, chugging demonstrates "attention to detail", reckons Bohemia, and "the progress we're making with our sounds".	amazing to behold		Sky looks gorgeous	
		insanely ambitious			
		it looks so real			

Obrázek 5

V preview článkách autoři vyzdvihují věrohodnost, s jakou studio *Bohemia Interactive* hru jak po grafické, tak po technické stránce vytvořilo (viz *Obrázek 5*). Vedle článků, které se věnují pouze hře a jejímu vývoji, se v případě hry *Arma III* objevuje i velké množství článků věnovaných v Řecku uvězněným herním vývojářům studia *Bohemia Interactive* *Martínu Pezlarovi* a *Ivanu Buchtovi*. Jelikož jsem se tomuto tématu věnoval již v kapitole 2.5.1, v této kapitole budu citovat pouze články, které se týkají hry samotné.

Robert Purchase na stránkách webu www.eurogamer.net oceňuje jednak skutečnost, že se armádní simulátor *Arma III* den za dnem stává čím dál více realistickým, dále pak vyzdvihuje cit vývojářského studia *Bohemia Interactive* pro detail, a to jak po vizuální, tak i zvukové stránce¹⁴². Na stránkách herního portálu www.gamespot.com popisuje Kevin VanOrd hru *Arma III* jako jednu z nejlepších stříleček, které měl možnost na výstavě E3 v roce 2011 vyzkoušet – na pohled úžasnou, šíleně ambiciózní a působící naprosto věrohodně¹⁴³. *Evan Lahti* v článku uveřejněném na portálu www.pcgamer.com popisuje alfa verzi hry *Arma III* jako nabitou vylepšeními a obdivuje grafiku hry spolu s velmi vysokou vykreslovací vzdáleností herního prostředí¹⁴⁴. V preview na portálu www.gamesradar.com uvádí *Andrew Groen* mimo jiné, že je *Arma III* protijedem na moderní FPS nevolnost a podobně jako výše zmínění herní novináři oceňuje grafickou úchvatnost hry¹⁴⁵. *Charles Onyett* na serveru www.ign.com shodně se svými předchůdci vyzdvihuje grafickou podobu hry, stejně tak, jako věrnost a realističnost herního prostředí¹⁴⁶.

¹⁴² PURCHASE, Robert. Bohemia demonstrates Arma 3 underwater, vehicular and night time action. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2012 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.eurogamer.net/bohemia-demonstrates-arma-3-underwater-vehicular-and-night-time-action

¹⁴³ VANORD, Kevin. E3 2011: ARMA III Preview Impressions. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/e3-2011-arma-iii-preview-impressions/1100-6318648/>

¹⁴⁴ LAHTI, Evan. Arma 3 preview -- hands-on with the Arma 3 alpha. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2013 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/arma-3-preview-what-i-like-and-dislike-about-the-alpha/>

¹⁴⁵ GROEN, Andrew. E3 2011: ARMA III preview – bigger and more realistic than before. *Gamesradar* [online]. Bath, UK: Future, 2011 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.gamesradar.com/e3-2011-arma-iii-preview-bigger-and-more-realistic-than-before/

¹⁴⁶ ONYETT, Charles. E3 2011: Arma 3 First Look. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2011/06/09/e3-2011-arma-3-first-look>

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRV					
HERNÍ TTUL	REVIEW 1	REVIEW 2	REVIEW 3	REVIEW 4	REVIEW 5
	EuroGamer	GamesSpot	PC Gamer	GamesRadar	IGN
	Spectacular and fiendishly challenging	the environments can be terrific to behold	The scale of Arma 3 dwarfs everything in the genre		gorgeous, expansive battlefields
	magnificent landscapes	game with few modern counterparts	AI remains a shortcoming - they oscillate between being eagle-eyed snipers at one moment and static, dumb, 3D silhouettes		multiplayer that's sometimes very impressive and completely unique, but it's also convoluted in ways that cannot be excused with aspirations to realism
	masterwork of environmental design	marvelous, turbulent, and memorable ride	Like the enemy AI, though, there are glimpses of authentic behavior. I felt like a proud parent when my AI fireteam, unprompted, broke formation and spread themselves behind cover during a raid on a cluttered factory		It was satisfying because it allowed me come up with a strategy which felt entirely my own, and one which nearly no other shooter could accommodate
Arma III	most important is how the detail plays into the game's combat		Bohemia's graphical improvements are substantial enough to make Arma 3 one of the most visually impressive games on any platform		Its sound design, however, is disappointing at any distance.
					But like I said, this is a game where we have to make our own fun, and at least Arma III makes that much relatively easy with a built-in mission editor and Steam Workshop integration

Obrázek 6

Autoři recenzí označují hru *Arma III* shodně za technologickou špičku ve svém segmentu, oceňují cit vývojářů pro detail, to, jakým způsobem ovlivňuje terén herní dynamiku, zmiňují ale rovněž nepříliš povedený zvukový design hry (viz *Obrázek 6*).

Rick Lane ve své recenzi na herním portálu www.eurogamer.net označuje hru za vynikající, leč ďábelsky náročnou, oceňuje velkolepé krajiny a mistrovský design herního prostředí, jehož každý detail má vliv na mechanismus herních soubojů¹⁴⁷. V recenzi na serveru www.gamespot.com popisuje hru *Arma III* autor *Kevin VanOrd* jako úžasnou, turbulentní a nezapomenutelnou jízdu, hru, jež má jen nemnoho moderních soupeřů, kteří by se s ní mohli srovnávat a vyzdvihuje grafiku herního prostředí, která lahodí oku – „terrific to behold“¹⁴⁸.

Evan Lahti ve své recenzi na serveru www.pcgamer.com vyzdvihuje obrovský rozsah hry *Arma III*, který hravě zastíní veškerou konkurenci. Jako slabinu vnímá herní AI, jelikož díky ní jsou protivníci řízení počítačem buď ostrostřelci, kteří nikdy neminou cíl, nebo tupí statičtí strašáci. Grafická stránka hry doznala dle Evana oproti předchozímu dílu tak výrazného zlepšení, že činí ze hry *Arma III* imponující podívanou na kterékoli herní platformě¹⁴⁹. Na herním portálu www.ign.com píše v recenzi *Emanuel Maiberg*, že hra *Arma III* oplývá skvělými rozsáhlými bojišti a otevřeností, která dává hráči možnost přijít s libovolným vlastním řešením situace, které by třeba ani nikdo jiný nevymyslel. Zvuková stránka hry je pro recenzenta bohužel zklamáním a multiplayer, který je někdy skvělým a naprosto unikátním zážitkem, dokáže být ale dle jeho názoru místy tak zbytečně složitý, že se to nedá omluvit ani snahou o co největší realističnost herního zážitku. Otevřenost hry společně s přítomností herního editoru ale poskytuje dle Emanuela hráčům bezpočet možností zabavit se tvorbou vlastního obsahu, což má nespornou hodnotu¹⁵⁰.

2.6.3 Charakteristiky Beat Saber v preview článcích a recenzích

¹⁴⁷ LANE, Rick. Arma 3 review: Combined arms. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2015 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/arma-3-review>

¹⁴⁸ VANORD, Kevin. Arma III Review: Victory at all costs. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2014 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/reviews/arma-iii-review/1900-6414501/>

¹⁴⁹ LAHTI, Evan. Arma III Review. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2013 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/arma-3-review/>

¹⁵⁰ MAIBERG, Emanuel. Arma 3 Review: Be all that you can be. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.ign.com/articles/2013/09/19/arma-3-review

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRY					
HERNÍ TITUL	PREVIEW 1	PREVIEW 2	PREVIEW 3	PREVIEW 4	PREVIEW 5
Beat Saber	VR Focus	GameSpot	PC Gamer	Rock Paper Shotgun	IGN
	it starts to become like a drill or kata, only with a deeply satisfying visual and audio accompaniment	demanding rhythm game that pushes your reaction times and physical perseverance -prepare to sweat	Almost 800 people have tried the game already and the reactions are overwhelmingly positive.	Beat Saber is Guitar Hero for wannabe Jedi	Beat Saber is a VR rhythm game where your goal is to slash the beats which perfectly fit into precisely handcrafted music.
	the only flaw here is that the backgrounds of the stages are a bit bland, looking like a little laserlight display	an exhilarating rush and an exhausting game to play in the best way	Usually, when you show a game and it's mediocre or just normal, all your friends tell you, 'Yeah, it's good,' and you're like, 'OK. Maybe.' But when people say they are going to buy a VR headset just because of your game, then it's different story."		
	Beat Saber works excellently at everything it sets out to do				

Obrázek 7

Faktorem, který zaujal většinu autorů preview článků ke hře *Beat Saber*, je nápaditý herní mechanismus, který vyžaduje maximální koncentraci a přesnou koordinaci pohybů obou rukou v tempu a rytmu daném originálním hudebním doprovodem hry (viz *Obrázek 7*).

Rebecca Hills-Duty ve svém preview článku na serveru www.vrfocus.com píše, že ačkoli se hra zpočátku mění v dril či prostocviky, zůstává být i tak velmi uspokojujícím vizuálním a zvukovým zážitkem. Určité rezervy spatřuje v herním pozadí, které jí místy připadá být spíše laserovou show, ale hra *Beat Saber* dle jejího názoru funguje skvělým způsobem ve všem, čeho plánovala docílit¹⁵¹. V preview na stránkách herního portálu www.gamespot.com je hra *Beat Saber* popisována jako náročná rytmická hra, jež posouvá reakční časy a vytrvalost hráčů nad limity a upozorňuje hráče na to, že se při hraní pěkně zapotí, v čemž spatřuje ale nepopíratelné kouzlo hry¹⁵².

Preview článkem uveřejněným na herním portálu www.pcgamer.com připodobňuje *Jack Yarwood* hru *Beat Saber* ke hře *Guitar Hero*, v níž ale kytaru nahrazuje dvojice světelných mečů. Dále uvádí, že v době publikace jeho článku otestovalo hru již na osm set hráčů a všichni byli nadmíru potěšeni a spokojeni s inovativním zážitkem, který hra přináší. *Brendan Caldwell*, jehož preview vyšlo na serveru www.rockpapershotgun.com popisuje hru *Beat Saber* jako *Guitar Hero* pro rádoby Jedi¹⁵³.

Autor *Lucas M. Thomas* v preview na stránkách herního portálu www.ign.com prozaicky popisuje hru *Beat Saber* jako rytmickou hru pro virtuální realitu, v níž musí hráč udeřit do beatů, které přesně zapadají do na míru šitému originálnímu hudebnímu doprovodu hry¹⁵⁴

¹⁵¹ HILLS-DUTY, Rebecca. Preview: Beat Saber. *VR Focus* [online]. Tempe, Arizona: GoDaddy.com, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.vrfocus.com/2018/05/preview-beat-saber/

¹⁵² 5 Best VR Games In 2018: Reality is overrated. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamespot.com/articles/5-best-vr-games-in-2018/1100-6463829/

¹⁵³ CALDWELL, Brendan. Beat Saber is Guitar Hero for wannabe Jedi. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/beat-saber-is-guitar-hero-for-wannabe-jedi

¹⁵⁴ THOMAS, Lucas M. Out this week. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.ign.com/articles/2018/11/19/out-this-week-battlefield-v-spider-mans-turf-wars-dlc

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRY					
HERNÍ TITUL	REVIEW 1	REVIEW 2	REVIEW 3	REVIEW 4	REVIEW 5
Beat Saber	VR Focus	GameSpot	GameInformer	GameReactor	IGN
	Either version of Beat Saber is great for new and veteran VR fans alike, and VRFocus' score applies to both	It's difficult to get bored of Beat Saber	Beat Saber offers one of virtual reality's best experiences	This quality gaming experience is crowned by an excellent soundtrack	A good session with Beat Saber literally leaves me breathless
	But that same campaign is also uneven at times with confusingly counterintuitive challenges, which might frustrate you to the point of taking a break. And when you do, you'll realize that Beat Saber is also currently thin on content, with only a handful of songs and no means to upload custom ones. Yet despite those flaws it remains consistently satisfying to play, and is certainly one of the best PSVR games you can buy right now.	Despite the repeated songs, the gameplay doesn't grow stale. Early	Beat Saber is a must-play for anyone interested in virtual reality, but not for the reasons we typically associate with the platform.	Skillful technical execution, excellent soundtrack, sci-fi party atmosphere, pleasant workout but no variations in graphical elements, a bit unbalanced difficulty, lack of adding own songs and challenges.	It should absolutely be a go-to for introducing anyone to virtual reality.
			Beat Saber is a blast, and one of the best experiences you can have in virtual reality. You truly feel like a musical samurai (even if you look silly to everyone watching)		

Obrázek 8

Všichni recenzenti se shodují v tom, že hra *Beat Saber* je technicky naprosto jedinečná a je vynikajícím titulem pro prezentaci možností, které zpřístupňuje virtuální realita (viz *Obrázek 8*).

Peter Graham ve své recenzi na stránkách herního webu www.vrfocus.com píše, že se *Beat Saber* s každou verzí zlepšuje a je skvělou volbou pro ostřílené VR hráče i úplně nováčky¹⁵⁵. Recenzent *Alessandro Barbosa* ve svém textu na stránkách portálu www.gamespot.com uvádí, že je těžké docílit toho, že vás hraní *Beat Saber* přestane bavit. Zmiňuje však, že stejná kampaň může být ale časem nevyrovnaná, když začne po hráči vyžadovat plnění neintuitivních výzev, jejichž náročnost může sem tam donutit soutěžícího k přestávce, při níž si je možno uvědomit omezení herního obsahu v době vydání hry – tehdy nebylo možné do hry přidávat nové skladby a hráči byli odkázáni pouze na opakování originálního soundtracku hry¹⁵⁶. Na herním portálu www.gameinformer.com píše recenzent *Kyle Hilliard*, že hra *Beat Saber* přináší jeden z nejlepších herních zážitků ve světě virtuální reality, který neomrzí i přes nutnost opakování zvukového doprovodu hry. Hra je nutností pro každého, kdo chce vyzkoušet možnosti hraní ve virtuálním prostředí. Při hraní se každý musí cítit, jako hudební samurai, i když nezúčastněnému pozorovateli budou asi pohyby, jež hráči při hraní hry provádějí, připadat více než komické¹⁵⁷.

Ossi Mykkänen autor recenze na herním webu www.gamereactor.eu vyzdvihuje skutečnost, že kvalitu herního zážitku v případě hry *Beat Saber* korunuje vynikající herní soundtrack. Hra oplývá šikovným technickým zpracováním, perfektním hudebním doprovodem, sci-fi atmosférou a poskytuje možnost velmi příjemného zacvičení si, i přes jednotvárnost herního prostředí, mírně nevyrovnanou obtížnost a absenci možnosti vložení hudby dle vlastního výběru. Na stránkách herního portálu www.ign.com se recenzent *Dan Stapleton* svěřuje s vlastní zkušeností, že po vydařené lekci hry *Beat Saber* nemůže popadnout dech a připojuje názor, že by hra *Beat Saber* měla být absolutní povinností pro každého, kdo projeví zájem seznámit podrobněji se se světem virtuální reality¹⁵⁸.

¹⁵⁵ GRAHAM, Peter. Review: Beat Saber: The best keeps getting better. *VR Focus* [online]. Tempe, Arizona: GoDaddy.com, 2019 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.vrfocus.com/2019/05/review-beat-saber/

¹⁵⁶ BARBOSA, Alessandro. Beat Saber Review: Bass-Boosted. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamespot.com/reviews/beat-saber-review-bass-boosted/1900-6417044/

¹⁵⁷ HILLIARD, Kyle. Beat Saber Review: Engrossing Musical Swordplay. *Game Informer* [online]. Cedar, Minnesota: Game Informer Media, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/review/beat-saber/engrossing-musical-swordplay>

¹⁵⁸ STAPLETON, Dan. Beat Saber Review: Play like no one's watching. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2019 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.ign.com/articles/2019/05/28/beat-saber-review

2.6.4 Charakteristiky Kingdom Come Deliverance v preview článcích a recenzích

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRY					
HERNÍ TITUL	PREVIEW 1	PREVIEW 2	PREVIEW 3	PREVIEW 4	PREVIEW 5
	GamesPot	GamesRadar	PC Gamer	Rock Paper Shotgun	IGN
	Medieval RPG without magic.	Historical accuracy has never looked as exciting as it does in RPG Kingdom Come: Deliverance	The game started off with a hugely successful Kickstarter campaign back in 2014	Kingdom Come's tentpole feature continues to be its nerdy in-depth melee combat.	I was only able to see a very small portion of Kingdom Come: Deliverance's features in my demo, but each one proved just how careful Warhorse is being to make sure every detail is as true to its medieval counterpart as possible.
	More lofty goals from a team that clearly believes in its ambitious project, which is due for PC, PlayStation 4, and Xbox One sometime in 2015.	Remember the first time you saw The Witcher games and you could just tell there was intense passion behind it? That's the feeling I get watching Kingdom Come: Deliverance, and it makes me excited.			We got a chance to see a hands-off demo of the game earlier this week though, and were suitably impressed
Kingdom Come Deliverance	Vavra admits that Kingdom Come: Deliverance was a hard sell to publishers. After all, how big is the market for a fantasy game that isn't that fantastical? I'm willing to bet, however, that the Mount & Blade audience is ready to believe in this particularly down-to-earth fantasy. Kingdom Come may not feature any magic, but that doesn't mean it can't be magical. The game, which hopes to make it to Xbox One and PlayStation 4 alongside PC, Mac, and Linux, asked for £300,000 to be funded, but is currently sitting at £332,558. The funding period runs until February 20, so it's likely that the game will accrue a sizable chunk of cash.	Kingdom Come: Deliverance borders on a Medieval simulator. Everything from the historically accurate environments, the events that carry on with or without you, and the technical focus of the combat system, makes you feel like you're right there in the world. The attention to detail is already overwhelming.			

Jak je patrné z preview článků (viz *Obrázek 9*), autoři vesměs vyzdvihují neuvěřitelnou pečlivost a smysl pro detail, se kterým *Warhorse Studios* přistoupili k realizaci jediné RPG fantasy hry bez fantasy prvků na světě. Hru *Kingdom Come Deliverance* popisují jako věrný simulátor středověkého života, akcentují originální a velmi propracovaný systém boje – šermu, který dle jejich názoru milovníci herní série *Mount & Blade*¹⁵⁹, sérii her čerpajících inspiraci ze středověkých bojů, která se ovšem mírou své věrohodnosti nemůže s *Kingdom Come Deliverance* srovnávat, rozhodně ocení. Nezapomínají zmínit důležitou skutečnost, že po neúspěšných snahách prodat titul některému z velkých distributorů, pro něž byla absence magie a fantasy prvků ve hře rizikovým prvkem, studio *Warhorse* nadmíru uspělo v crowdfundingové kampani na serveru www.kickstarter.com, v jejíž rámci nakonec celkem 35.384 hráčů studiu poslalo namísto požadovaných 300 000 GBP celých 1 106 371 GBP¹⁶⁰.

Kevin VanOrd ve svém preview článku na herním portálu www.gamespot.com představuje *Kingdom Come Deliverance* jako středověkou Role Playing Game bez magie. Oceňuje odvalu a nadšení týmu pro realizaci projektu a jimi vytyčené cíle rozhodně nevnímá jako snadno dosažitelné. Cituje zakladatele studia Daniela Vávru, který přiznává, že uspět s projektem u velkých distributorů byl opravdu tvrdý oříšek a nezapomíná zmínit i veleúspěšnou kampaň hry na serveru www.kickstarter.com¹⁶¹.

Již v nadpisu svého článku na portálu www.gamesradar.com *Sam Prell* píše, že historická přesnost nepůsobila nikdy tak poutavým dojmem, jako v případě RPG *Kingdom Come Deliverance*. Svůj pocit ze hry připodobňuje k tomu, když měl možnost poprvé hrát hru *The Witcher*, fantasy RPG polského studia **CD Projekt** vytvořené na motivy fantasy knih *Andrzeje Sapkowského*¹⁶², a měl možnost při každém momentu hraní hry cítit obrovské nadšení a vášně, se kterou tvůrci hru tvořili. Obdivuje ohromující cit pro detail a důslednost, se kterou *Warhorse Studios* dotáhli hru až do podoby simulátoru středověkého života, při jehož hraní má hráč skutečně pocit, že se přesunul v čase¹⁶³.

Ve svém článku na serveru www.pcgamer.com se *Andy Chalk* vrací k příslibeným odměnám za překonání jednotlivých „met“ finančních cílů kampaně na serveru

¹⁵⁹ <https://www.taleworlds.com/en/Games/MountAndBlade>

¹⁶⁰ *Kingdom Come: Deliverance*. *Kickstarter* [online]. New York: Kickstarter, 2015 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

¹⁶¹ VANORD, Kevin. A Next-Gen Medieval RPG Without The Magic: *Kingdom Come: Deliverance*: Lead us not into temptation. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2014 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamespot.com/articles/a-next-gen-medieval-rpg-without-the-magic-kingdom-come-deliverance/1100-6417236/

¹⁶² <https://www.thewitcher.com/us/en/witcher3>

¹⁶³ PRELL, Sam. Historical accuracy has never looked as exciting as it does in RPG *Kingdom Come: Deliverance*. *Gamesradar* [online]. Bath, UK: Future, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamesradar.com/historical-accuracy-has-never-looked-as-exciting-as-it-does-in-rpg-kingdom-come-deliverance/

www.kickstarter.com jejichž realizaci studio *Warhorse* pozdrželo na úkor prací na rozvoji jiných prvků hry, které považovalo za významnější. Andy v textu cituje zakladatele studia Daniela Vávru, který vysvětluje, že pracují primárně na vylepšení hry jako celku, ale na slíbené bonusy se nezapomnělo a v budoucnu se jich hráči dočkají¹⁶⁴.

V preview článku na serveru *www.rockpapershotgun.com* zmiňuje *Edwin Evans-Thirlwell* skvělou herní mechaniku a systém šermířských soubojů. Vyzdvihuje rovněž netradiční detail, tedy to, že k uložení pozice je ve hře nutné vypít pivo, po jejím načtení je následně herní postava chvíli mírně pod obraz¹⁶⁵.

Leah B. Jackson ve svém preview článku na stránkách serveru *www.ign.com* absenci magie a fantasy prvků ve hře zmiňuje vtipně již v podtitulu článku „Dungeons, not dragons“, tedy parafrázuje názvu oblíbené hry *Dračí doupe* v podobě slovního spojení *Doupata bez draků*. I ona ve svém textu zmiňuje, že i přesto, že měla možnost hrát jen krátké demo, byla nadšena z citu pro detail a celkově inovátorského přístupu k této zaběhlé herní materii¹⁶⁶.

Brett Todd ve své recenzi na stránkách herního portálu *www.gamespot.com* popisuje hru *Kingdom Come Deliverance* jako jediný titul svého druhu, který hráče rozhodně odmění nezapomenutelným zážitkem. Vyzdvihuje rozmanitost oblečení NPC¹⁶⁷ postav, stejně tak, jako přirozené fungování herního světa, ve kterém postavy s rozbřeskem vstávají a začínají se věnovat každodenním činnostem a se soumrakem chodí zpět do svých domů. Jako jeden z mála ovšem Brett zápasí s bojovým systémem, který mu připadá nefyzický, přesto však označuje *Kingdom Come Deliverance* za jedinečnou a nezapomenutelnou hru s neskutečným citem pro detail¹⁶⁸.

Na herním serveru *www.pcgamer.com* popisuje recenzent *Andy Kelly* svou frustraci z podoby hry těsně po jejím uvedení na trh, kdy trpěla velkou spoustou chyb. Neodpouští si sice domněnku, zda si *Warhorse studios* nevzali příliš velké sousto, na které nestačí,

¹⁶⁴ CHALK, Andy. *Kingdom Come: Deliverance* Kickstarter stretch goals are still coming. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-kickstarter-stretch-goals-are-still-coming/

¹⁶⁵ EVANS-THIRLWELL, Edwin. On abusing the peasants in *Kingdom Come: Deliverance*: Clods of war. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-combat-ai>

¹⁶⁶ JACKSON, Leah B. *Kingdom Come: Deliverance* Weaves an Authentic Medieval RPG Tale: *Dungeons, not dragons*. [online]. [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2014/01/22/kingdom-come-deliverance-weaves-an-authentic-medieval-rpg-tale>

¹⁶⁷ non player characters

¹⁶⁸ TODD, Brett. *Kingdom Come: Deliverance* Review: The Past Comes At You Fast: Try to make history. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamespot.com/reviews/kingdom-come-deliverance-review-the-past-comes-at-/1900-6416861/

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRV					
HERNÍ TTUL	REVIEW 1 GameSpot	REVIEW 2 GamesRadar N/A	REVIEW 3 PC Gamer	REVIEW 4 Rock Paper Shotgun	REVIEW 5 IGN
Kingdom Come Deliverance	<p>Kingdom Come: Deliverance is still a rewarding, one-of-a-kind game.</p>		<p>Kingdom Come is a mess of bugs, and there's the constant feeling that independent developer Warhorse is biting off more than it can chew. But there's a charm to its scrappiness, and it does enough interesting stuff that I'm willing to tolerate the creaky framework struggling to prop everything up. It's one of the most satisfying.</p>	<p>Deliverance's narrative is good at taking you places and changing its tune to fit the circumstances, but the tale itself dissatisfies. Largely that's because it's more about machinations than people, offering up a parade of soap opera sketches - ornery lords, roguish priests, preening bureaucrats - who further the plot but rarely tickle your curiosity.</p>	<p>Warhorse's tale of tribulation and betrayal shines brightest in the little ways it sells the fantasy of living in the Late Middle Ages. Not only are there survival mechanics that track hunger and fatigue, but every aspect of your character's appearance has an impact on how NPCs perceive you. The biggest example is how clothes will accumulate wear and trail dust as you trudge through the wilderness, leaving nobles less than impressed with your scruffiness.</p>
	<p>Character faces are diverse, as are their costumes, which appear textbook-authentic whether you are looking at a nobleman in hose and puffy sleeves or a guardsman wearing a steel hat and a leather jerkin.</p>		<p>Bugs and performance issues aside, Kingdom Come is a seriously satisfying role-playing experience set in a rich, reactive world.</p>	<p>It's a ferociously in-depth system that's enjoyable to master, but you'll need to grit your teeth. There are practice arenas at many towns where you can level up individual weapon stats and practice combos. It's wise to train often, because if you prioritise the story you'll quickly run into challenging opponents.</p>	<p>Luckily, the combat behind it all feels kinetic, precise, and polished. There is a significant learning curve, but I've found it to be a lot of fun the more I got the hang of it. Warhorse's designers seem to have struck the right balance between realism and practicality</p>
<p>Game systems further prop up the ambiance provided by the game's look, sound, and historical detail. Characters start work when the sun rises and head to bed when it sets</p>			<p>It isn't the departure I was hoping for, thanks to a shortage of character to set against the nuance of its historical sandbox, but the glibby realism is a pleasant shock next to the tales of elves and dragons that are its nearest competition.</p>	<p>But by and large, Kingdom Come does the medieval era right, with a level of detail and research rarely seen previously. It keeps the focus very small-scale, which worked quite well. I found myself solving problems in the margins of a larger conflict involving two half-brothers competing for the throne – a refreshing break from the usual save-the-world plots of most RPGs</p>	
<p>Despite these complexities, it's disappointing that combat lacks physically. It's clumsy enough that you never feel completely in control (although much of this is certainly intentional, to best depict Henry's rookie status when it comes to waging war), and there are odd hesitations in the animation that remove you from the immediacy of battles.</p>				<p>There's a shining suit of mail underneath Kingdom Come: Deliverance's authentically medieval grime. Strong characters and storytelling, one of my favorite first-person melee combat systems ever, and special attention given to building moment-to-moment immersion come together as a mighty alloy that ranks among the most unique, memorable RPGs I've played in years</p>	
<p>As such, this is one of those rare, memorable games that stays with you long after you stop playing.</p>					
	Incredible attention to historical detail				

Obrázek 10

v závěru ale hru hodnotí tak, že i přes všechny chyby, kterými v době sepsání jeho textu trpěla, je *Kingdom Come Deliverance* naprosto uspokojivým RPG odehrávajícím se v bohatém živoucím světě¹⁶⁹.

Edwin Evans-Thirlwell ve své recenzi na serveru www.rockpapershotgun.com předkládá názor, že hra se více soustředí na technické prvky, než na děj a rozvoj herních charakterů. Dále v textu ale vyzdvihuje herní mechaniku a systém soubojů jako propracovaný, ale vyžadující velkou míru tréninku. Ačkoli není ze hry úplně unešený, oceňuje inovátorský přístup k hernímu žánru, který přirovnává k příjemnému šoku ve srovnání s příběhy plnými Elfů a draků, na které jsme v této herní kategorii zvyklí¹⁷⁰.

V recenzi na herním portálu www.ign.com uvádí *Leana Hafer* na prvním místě nadšení z důrazu na realističnost života ve středověku, kterého se *hře Kingdom Come Deliverance* dostalo. Mezi příklady zmiňuje to, že výkon postavy ve hře ovlivňuje únava a hlad, ale navíc je nutné dbát i na každodenní hygienu a starat se o své šatstvo, protože se zapáchajícím a špinavým člověkem se herní postavy nebudou chtít bavit a pokrok ve hře nebude možný. Mechaniku soubojů považuje Leana za vyváženou a hru celkově hodnotí jako jedno z nejlepších RPG, které hrála za několik posledních let¹⁷¹.

¹⁶⁹ KELLY, Andy. KINGDOM COME: DELIVERANCE REVIEW: A humble blacksmith's son is thrust into a bloody war in the scrappy, ambitious Kingdom Come: Deliverance. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-review/>

¹⁷⁰ EVANS-THIRLWELL, Edwin. Wot I Think: Kingdom Come - Deliverance: Witcher's Brew. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-review

¹⁷¹ HAFER, Leana. Kingdom Come: Deliverance Review: Getting medieval in a gritty recreation of 1400s Bohemia. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review

2.6.5 Charakteristiky hry Samorost 3 v preview článcích a recenzích

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRŮ					
HERNÍ TITUL	PREVIEW 1	PREVIEW 2	PREVIEW 3	PREVIEW 4	PREVIEW 5
Samorost 3	EuroGamer	GameInformer	PC Gamer	Killscreen	IGN
	<p>it "doesn't reinvent the archaic genre it stubbornly sticks to, but it knows how to make it sing."</p>	<p>Samorost 3 is an upcoming point and click adventure game from the developer of Machinarium and Botanicula, Amanita Design. The game is a sequel to Samorost and Samorost 2, two free online point and click adventure games.</p>	<p>The teaser is great, though, and so are the screens, which are almost disturbingly detailed and lifelike, while also still very "Samorost," too. For those who aren't sure what that means (because it is, I admit, not the most universally descriptive term ever), the original Samorost can still be played in full at the Amanita Design website.</p>	<p>Delightfully surreal adventure</p>	<p>Samorost 3 is the third title in the Samorost series of adventure games. A little space gnome will find a strange flute and, with its help, he'll be able to build a new spaceship to explore planets and solve mysteries.</p>
	<p>Samorost 3 is a very peculiar game, albeit an immensely charming one.</p>			<p>The surreal landscapes that made the first two Samorost titles so successful are back and seem even more detailed, resembling painstakingly hand-drafted dioramas</p>	
				<p>It's a wordless adventure that lets its creatures speak with inflated alien garble and hand-drawn illustrations. Between them all is a shared sense of distress that you must hunt down, but not before causing a bit of your own mischief along the way, oh, and playing some fine tunes on that flute.</p>	
				<p>yes, the game looks good, but the enchanting music and Foley sounds are what some might call perfect. I would be one of those people.</p>	

Všichni autoři ve svých preview článcích shodně akcentují kouzelné výtvarné pojetí hry a jeho citlivé propojení s uhrančivým soundtrackem (viz *Obrázek 11*). V preview na stránkách webu www.eurogamer.net autor *Jeffrey Matulef* konstatuje, že ačkoli hra *Samorost 3* nepřináší do žánru point & click adventur nic zásadně nového, přináší hru, která v rámci žánru září více než kterákoli jiná hra¹⁷². Javy Gwaltney se ve svém preivew na stránkách webu www.gameinformer.com nepouští do popisu hry, jen předkládá čtenářům soupis předchozích úspěšných titulů studia *Amanita Design* – *Machinarium*, *Botanica* a *Samorost 1 a 2*¹⁷³.

Na stránkách portálu www.pcgamer.com akcentuje *Andy Chalk* ve svém preview článku výtvarnou krásu a živost screenshotů hry a zájemce odkazuje na první díl hry *Samorost*, který je na stránkách studia *Amantia Design* dostupný zdarma¹⁷⁴. *Michelle Ehrhardt* ve svém preview článku na stránkách herního webu www.killscrean.com popisuje hru *Samorost 3* jako nádherně surrealistickou adventuru, jejíž krajiny jsou ještě detailnější, než tomu bylo v případě předchozích dvou dílů. Nezapomíná zmínit, že hra je bezeslovná a herní postavy v ní vydávají jen legrační nesrozumitelné zvuky, a právě zvukové stránky hry si cení ještě o trochu více než úžasného vizuálního pojetí herního světa¹⁷⁵.

Preview na stránkách portálu www.ign.com popisuje hru *Samorost 3* pouze ve formálním duchu jako třetí pokračování herní ságy, ve kterém bude mít hlavní hrdina k dispozici flétnu s jejíž pomocí bude řešit různé hádanky, na něž v průběhu hry narazí¹⁷⁶.

¹⁷² MATULEF, Jeffrey. Samorost 3 audio recordings are more ridiculous than Samorost 3: Get into character. *EuroGamer* [online]. Brighton, UK: Gamer Network Limited, a ReedPop company, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/samorost-3s-audio-recording-is-more-ridiculous-than-samorost-3>

¹⁷³ GWALTNEY, Javy. Samorost 3: Machinarium's Creators Unveil Gorgeous Trailer For Samorost 3. *Game Informer* [online]. Cedar, Minnesota: Game Informer Media, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://www.gameinformer.com/games/samorost_3/b/pc/archive/2016/02/27/machinarium-creators-unveil-gorgeous-trailer-for-samorost-3.aspx

¹⁷⁴ CHALK, Andy. Samorost 3 is coming later this year. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2015 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/samorost-3-is-coming-later-this-year/>

¹⁷⁵ EHRHARDT, Michelle. DELIGHTFULLY SURREAL ADVENTURE SAMOROST 3 COMES OUT THIS MARCH. *KillScreen* [online]. Los Angeles: Kill Screen Media, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previously/articles/delightfully-surreal-adventure-samorost-3-comes-out-this-march/>

¹⁷⁶ Samorost 3. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.ign.com/games/samorost-3>

CHARAKTERISTIKY POUŽITÉ V POPISECH HRY					
HERNÍ TITUL	REVIEW 1	REVIEW 2	REVIEW 3	REVIEW 4	REVIEW 5
	EuroGamer	Kitscreen	PC Gamer	Flick Paper Shotgun	IGN
	<p>Wordless, beautiful and languid, the latest Samorost is a fine adventure game, even if it's not particularly adventurous itself.</p>	<p>In a cabin near Walker's Lake, in Mississippi, there's a piece of driftwood that looks almost like a wolf's head. From another angle, it appears as some bizarre sailing vessel, and from another still, it has the look of an alien weapon — perhaps a hybrid of a gun and a club. I remember turning it over in my hands as a child, curious as to why anyone would place an oddly-shaped piece of wood on a table as a decorative object. I hadn't thought of that bit of ornamental fobsan for years, but it suddenly appeared in my mind when I began playing Samorost 3.</p>	<p>An infestation of termites, for instance, can be made to sing an Ave Maria-esque chorale. It's a simple thing to do, easy to stumble upon by accident, and really quite beautiful. It's also entirely unrelated to your progression — making it happen earns an achievement, and (as far as I can tell) nothing more — but central to the experience. The plot, such as it is, is paper-thin, but individual moments like that are magical.</p>	<p>Phenomenally beautiful, exquisitely animated, and constantly delightful and joyous, this is a lovely thing. But it's also the hardest game they've made so far, and I'm not sure that's always for the best.</p>	<p>Find out the solution to the puzzles to advance, but in a different way than we could see in any other game: the title ignores all language. In a clever adaptation to symbols and gestures, we won't even have a menu from which to select "New Game", "Options" or "Exit".</p>
	<p>Each and every background, creature, and animation is lavishly detailed in an arresting mish-mash of what looks like (but isn't) stop-motion puppetry with 2D animation. From otherworldly mossy groves, to ancient hollows hurtling through space, to quirky caverns of ambrosial insects, there's never any telling what Amanita has in store for you, but you know it's going to look stunning.</p>	<p>Such a style finds a delightful playfulness by blending found object art like the "ready-made" of Marcel Duchamp, with the surrealist landscapes and creatures of Max Ernst. The world of Samorost 3 is, quite plainly, unlike any other I've encountered.</p>	<p>In fact, most of the game's achievements appear to be for completing superfluous tasks, like riding the gazelle, playing Jungus music, or even being nice to the dog you worked so hard to rescue in the previous game. And it was a welcome change of pace: Earning rewards for actually discovering things, rather than simply making my way through the game, felt like a proper accomplishment, and not just an inevitability. More to the point, it made me want to dig for more — to see what other secrets were hidden beneath the surface.</p>	<p>It's without question one of the most beautiful games I've ever seen, maintaining that collage look of machinery and nature, with photography (I think) and wonderfully rendered artwork, with cartoon characters within.</p>	<p>On a technical level, Samorost 3 is a true work of art.</p>
Samorost 3	<p>Amanita Design's craft is breathtaking on a surface level and it pairs well with a format that drip-feeds content in small, concentrated bursts</p>	<p>In fact, "simple" seems to be one of the driving philosophies behind Samorost 3's design. Like most adventure games of its type, Samorost 3 strips the "point-and-click" template to its core without succumbing to cold, mechanical repetition</p>	<p>That sense of discovery makes playing Samorost 3 feel far less like an adventure game and more like a naturalist's excursion, documenting foreign flora and fauna to better understand the complex universe they inhabit.</p>	<p>I wonder if the difficulty will see it be a less celebrated game than the last two, but it really is a thing of beauty.</p>	<p>The sound section is important in this game. In fact, it would look very different if it did not have this atmosphere of mystery, full of echoes, experimental music, with components that put it in contact with chill out, other times with simple melodies that, when used slowly, provoke a sensation of weightlessness perfect for title.</p>

Obrázek 12

Recenzenti hry *Samorost 3* se shodně pozastavují jak nad grafickou a vizuální originalitou hry, tak i nad naprosto nečekanými situacemi, které hra přináší – shodně pak zmiňují scénu, ve které hlavní postava hry – skřítek, přiměje pomocí flétničky termity ke zpěvu nádherně křehké písničky (viz *Obrázek 12*).

Jeffrey Matulef ve své recenzi na stránkách webu www.eurogamer.net již v podtitulu článku skládá poklonu tvůrcům hry narážkou na legendární nahrávku *Davidu Bowieho*, když ji charakterizuje jako „Space oddity“, tedy vesmírnou podivnost. Jeffrey oceňuje míru detailnosti a propracovanosti každé herní scény, tvora či herní animace, které působí, takřka loutkově precizně¹⁷⁷.

Na stránkách herního serveru www.killscreen.com popisuje hru *Samorost 3* recenzent *David Chandler* jako surrealistickou adventuru, jejíž prostředí navozuje atmosféru světů *Marcela Duchampa* nebo *Maxe Ernsta*. Vyzdvihuje jednoduchost herního mechanismu, všudypřítomnou pobídku k objevování a hru charakterizuje jako nekonečně okouzující¹⁷⁸.

V recenzi na stránkách herního portálu www.pcgamer.com se recenzent *Andy Chalk* pozastavuje nad tím, že pokroku ve hře *Samorost 3* dosahoval za zdolání na první pohled naprosto nadbytečných a nepotřebných činností. Tuto skutečnost považuje za příjemné osvěžení žánru, jelikož neměl pocit nutnosti řešit lineálně přednastavené úkoly, ale hrál si tak, jak chtěl a při tom postupoval ve hře dál a dál¹⁷⁹.

John Walker v recenzi na stránkách portálu www.rockpapershotgun.com popisuje hru jako fenomenálně nádhernou, výjimečně animovanou a nekonečně rozkošnou, zároveň ale poznamenává, že jde o zatím nejtěžší hru, kterou studio *Amanita Design* vydalo.

Vyzdvihuje scénu se zpívajícími termity a závěrem konstatuje, že snad trochu vyšší herní náročnost, než jsme byli zvyklí v případě předchozích dvou dílů, nebude mít negativní vliv na komerční úspěšnost hry¹⁸⁰.

Na stránkách herního portálu www.ign.com recenzent *Jose A. Rodríguez* přirovnává technickou stránku hry *Samorost 3* ke svého druhu uměleckému dílu. Na hře oceňuje absenci mluveného jazyka a velmi chytrou adaptaci komunikace na systém symbolů a gest. V neposlední řadě pak vyzdvihuje zvukovou stránku hry, bez jejíž mysteriózního nádechu

¹⁷⁷ MATULEF, Jeffrey. *Samorost 3 review: Space oddity*. *EuroGamer* [online]. Brighton, UK: Gamer Network Limited, a ReedPop company, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-03-24-samorost-3-review>

¹⁷⁸ CHANDLER, David. *SAMOROST 3 IS THE BEST ADVENTURE GAME IN YEARS*. *KillScreen* [online]. Los Angeles: Kill Screen Media, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previously/articles/samorost-3-is-the-best-adventure-game-in-years/>

¹⁷⁹ CHALK, Andy. *SAMOROST 3 REVIEW*. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/samorost-3-review/>

¹⁸⁰ WALKER, John. *Wot I Think: Samorost 3: Organismic*. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/samorost-3-review

by hra nebyla ani zdaleka takovým skvostem, jakým je¹⁸¹.

Kategorizace opakujících se kvalit zmiňovaných v charakteristikách sledovaných her

Porovnáním žurnalisty a recenzenty nejčastěji oceňovaných vlastností všech sledovaných her jsem dospěl k definování celkem 9 kvalitativních kategorií, které je možné použít k jejich stručné charakterizaci.

1. Neagresivita / Hravost

U tří z pěti sledovaných titulů – *ATS*, *Beat Saber*, *Samorost 3* není ke zvýšení atraktivitu hry využito fyzické násilí. V případě hry *Beat Saber* je sice důležitým herním prvkem dvojice světelných mečů, tedy artefaktů přirozeně spojovaných s konfliktem, jejich využití ve hře ale žádnou fyzickou agresi neasociuje.

2. Věrohodnost / Autenticita

S výjimkou her *Beat Saber* a *Samorost 3*, které se obě odehrávají ve smyšlených prostředích, ať už s futuristickým nádechem (*Beat Saber*) nebo magicky fantaskním (*Samorost 3*), zbývající tři hry jsou ve analyzovaných textech popisovány, jako svého druhu velmi věrné simulátory reality, v níž se každá z těchto her odehrává.

3. Obsáhlost/ Komplexnost

Autoři ve svých textech shodně oceňovali hloubku a rozsáhlost většiny sledovaných her. Výjimku tvoří hry *Beat Saber*, u níž se v době, kdy byly analyzované texty napsány museli hráči spokojit pouze s herními úrovněmi vycházejícími z originálního soundtracku¹⁸² a *Samorost 3*, která, ač není možné říci, že by byla příliš krátká, je přísně lineární, a neumožňuje tedy hráči trávit libovolně dlouhý čas v otevřeném světě, jako tomu je v případě zbývajících třech titulů.

4. Hratelnost / Uspokojivost

U všech sledovaných her bez výjimky autoři oceňují propracované herní systémy a uspokojení, jež hráči daný titul přináší.

5. Trvanlivost / Otevřenost

V tomto bodě autoři hodnotí možnost opětovného hraní daných her. V případě

¹⁸¹ RODRÍGUEZ, Jose A. *Samorost 3 - Review: An astral journey for the senses*. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://es.ign.com/samorost3/102798/review/samorost-3-analisis-para-pc>

¹⁸² Hra disponovala v době svého vydání pouze 10 skladbami. Možnost přidání nového herního obsahu formou zpoplatněného DLC (downloadable content) byla doplněna až později

titulů *American Truck Simulator* a *Beat Saber* vidí tuto možnost jako velmi pravděpodobnou.

6. Detailnost / Preciznost

U všech sledovaných her oceňují autoři textů důraz tvůrců na detaily.

7. Nekompromisnost / Inovativnost

Všechny sledované tituly byly autory chváleny za inovativní přístup k svým herním žánrům.

8. Vizualní poutavost

V případě všech her, které jsou v této práci předmětem analýzy, recenzenti shodně vyzdvihují výjimečnost vizuálního zpracování.

9. Jedinečnost

Všech pět sledovaných her bylo autory analyzovaných textů označeno za jedinečné tituly ve své kategorii.

Ve výše uvedeném hodnocení sledovaných her je možné najít paralely obecně platné pro většinu, když ne všechny tituly. V případě všech sledovaných her je vysoce hodnocena jejich vizuální stránka, a to jak z pohledu estetického, tak z pohledu realističnosti, věrnosti herní simulace. Všechna studia jsou oceňována za svůj důraz na detail a pečlivost. Každá ze sledovaných her má ale navíc v sobě prvek překvapení, který ji vyčleňuje za zástupu podobných her vyvíjených i daleko většími a silnějšími herními studii. V případě her *American Truck Simulator*, *Arma III* a *Kingdom Come* jde o maximální důraz na věrnost simulace, který není v podobných hrách těchto žánrů obvyklý. Hra *Beat Saber* přináší unikátní herní mechanismus, díky němuž disponuje takřka návykovou hratelností. A hra *Samorost 3* se svým křehkým uměleckým pojetím a komunikační otevřeností vyčleňuje z řady podobných adventur.

Úspěch všech sledovaných v Čechách vytvořených her tedy vyplývá zejména z nekompromisního důrazu tvůrců na precizní exekuci vizuální stránky hry, detailnost jejího provedení včetně stoprocentní funkčnosti užitých herních mechanismů, věrnosti a uvěřitelnosti herního prostředí a nezbytně nutné míře originality v uchopení zvoleného herního žánru.

Autorům všech sledovaných her se díky trpělivé, ale nesmlouvavé exekuci svých idejí podařilo vystoupat po výše uvedených stupních až na vrchol.

Závěr

Prvním úkolem analytické části této práce bylo zjistit, zda zahraniční autoři přikládají jakýkoli význam geografickému původu sledovaných her. Po provedení kvantitativní analýzy četnosti zmínek českého původu jednotlivých titulů v sebraných textech musím konstatovat, že geografický původ ani jedné z her nebyl vnímán v přímé spojitosti s danou hrou jako příliš významný a nebyla mu autory textů tedy věnována ani přílišná pozornost. Výraznou odchylku v tomto směru vykazuje hra *Arma III*, v jejíž případě ale za četností zmínek českého původu hry stojí kauza zadržení dvou vývojářů studia *Bohemia Interactive Martina Pezlara a Ivana Buchty*, kteří se na vývoji hry přímo podíleli, na řeckém ostrově *Limnos*, na němž se shodou okolností děj hry odehrává. Tato kauza by mohla být vzhledem k významné mediální pozornosti, již se jí dostalo, považována za mistrný marketingový tah, kdyby ovšem oba herní vývojáři nestrávili v řecké vazební věznici několik dlouhých měsíců a ve prospěch jejich propuštění nemusel intervenovat tehdejší prezident České republiky *Václav Klaus*. Druhou hrou, jejíž český původ byl ve sledovaných textech rovněž zmiňován s větší četností, byla hra *Kingdom Come Deliverance*. Vyšší pozornost českým reáliím zde ale recenzenti věnovali prokazatelně zejména díky faktu, že se děj hry přímo v Čechách odehrává. Český původ studia *Hyperbolic Magnetism*, které paradoxně založili dva původem Slováci *Ján Ilavský a Vladimír Hrnčár*, byl v textech zmiňován v návaznosti na akvizici studia společností *Facebook*. Další zmínky českých reálií v textech pak již fungují převážně jako doklad všeobecného kulturního rozhledu autora daného textu. Dozvídáme se tak kupříkladu, že grafické ztvárnění hry *Samorost 3* nepřímo navazuje na velikány české animace *Hermínu Týrlovou a Jana Švankmajera*, což je jistě pro autora hry *Jakuba Dvorského* příjemným postřehem, či to, že jedním z úkolů ve hře *Kingdom Come Deliverance* byla citace textu mše z pera mistra Jana Husa, důležitého předchůdce reformátora *Martina Luthera*. Jedinou hrou, jejíž český původ tak nebyl ani v jednom z analyzovaných textů zmíněn zůstává hra *American Truck Simulator*.

Z výsledků mé analýzy tedy vyplývá, že český původ sledovaných her nehraje z pohledu autorů textů významnou roli. Geografický původ hry byl v textech uveden většinou ve spojitosti s vedlejšími aktivitami navázanými na herní studia – uvěznění vývojářů v Řecku (*Arma III*), crowdfundingová kampaň na serveru *kickstarter.com* (*Kingdom Come Deliverance*) nebo akvizice herního studia společností *Facebook* (*Beat Saber*). V případě her *Kingdom Come Deliverance* pak hrálo roli i umístění děje na území Českého

království 15. století a u hry Samorost 3 výtvarná umělecká úroveň hry odkazující k velikánům české animace.

Druhým úkolem analytické části této práce bylo definovat charakteristiky a případné shodné rysy, kterými jsou sledované hry v člancích popisovány. V této otázce jsem na základě provedené kvalitativní analýzy sebraných textů dospěl k formulaci 9 kategorií opakujících se kvalit zmiňovaných v charakteristikách sledovaných her, a těmi jsou:

Neagresivita / Hravost, Věrohodnost / Autenticita, Obsáhlost / Komplexnost, Hratelnost / Uspokojivost, Trvanlivost / Otevřenost, Detailnost / Preciznost, Nekompromisnost / Inovativnost, Vizuální poutavost a Jedinečnost.

V případě všech sledovaných titulů, snad s výjimkou hry *Arma III*, která jednak navazovala na své dva velmi úspěšné předchůdce a studio *Bohemia Interactive* v době jejího vzniku nemohlo ani zdaleka být považováno za indie developera, je možné konstatovat, že šlo vždy spíše o zhmotnění konkrétních vizí a představ jednotlivých tvůrců, jejichž hlavní motivací bylo vdechnutí života svým ambiciózním představám.

Vlastnosti jako jedinečnost, propracovanost, vizuální úchvatnost, nápaditost, a podobné, jsou nutnými předpoklady úspěchu. Pyšní se jimi tedy shodně všechny hry, kterým se podařilo v tomto velmi kompetitivním odvětví prorazit a uspět. Je však velký rozdíl dosáhnout úspěchu s projektem vytvářeným pod křídly jednoho z velkých světových studií a s projektem, který vzniká jako vysněné dílo týmu zapálených nadšenců. Všechny hry, které jsem ve své práci sledoval, spadají do druhé ze jmenovaných kategorií a na rozdíl od podobně úspěšných titulů velkých studií všechny shodně disponují jednou zcela unikátní kvalitou – ačkoli nepřichází s novým herním žánrem, přistupují ke stávajícímu žánru naprosto inovativním způsobem. V anglofonním prostředí se tomuto přístupu v řešení libovolného problému říká „out of the box“. Hra *American Truck Simulator* tak neobsahuje žádné napínavé automobilové honičky, smyslem hry je vskutku jen vyzvednutí a převezení nákladu z bodu A do bodu B. Věrnost simulace řízení kamionu a grafická detailnost herního prostředí – kabiny, krajiny, jsou natolik propracované, že se všichni recenzenti předbíhají v superlativech, kterými hru popisují. *Arma III* není v textech porovnávána s hrami typu *Medal of Honor* nebo *DOOM*, které jsou jedinečné a zábavné, s realitou ale nemají takřka nic společného. *Arma III* je proti nim velice věrohodným armádním simulátorem, ve kterém stačí jedna střela cílená na životně důležité místo a hra pro vás skončila. *Kingdom come Deliverance* je historickou *Role Playing Game*, v níž se neobjeví drak ani Elf a místo magie hráči v řešení herních situací pomůže jen dodržování

pravidel platných v běžném životě – je nutné v dostatečné míře jíst, spát, mýt se, dbát o svůj zevnějšek a trénovat své dovednosti. *Beat Saber* spojuje díky geniálně jednoduchému hernímu systému naprosto návykově hudbu s kinetickým cvičením a *Samorost 3* za použití univerzálně užívaných symbolů a gest zasazených do překrásně pitoreskního originálního a kouzelného světa zpřístupňuje svou křehkou poetiku naprosto komukoli, kdo na této planetě o hru projeví zájem.

Žádná ze sledovaných her nezakládala nový herní žánr, ve kterém by pro ni neexistovala konkurence, ani nevznikala v přepychovém prostředí překypujícím prostředky jako nástupce dříve veleúspěšného hitu. Jejich tvůrci ale dokázali v rámci již existujících herních žánrů přijít s novými neotřelými koncepty a změnou přístupu k zaběhlým herním formám dokázali svým hrám získat pozornost a uznání. V případě všech sledovaných titulů je oceňován důraz na detail, a to ve všech významných aspektech hry, tedy jak po stránce vizuální a zvukové, tak i z pohledu herní mechaniky a akcentu realističnosti hry.

Z provedené analýzy vyplývá, že ač se sledovaná česká herní studia pohybují spíše na periferii světového herního průmyslu, dokázala se prosadit díky originalitě svých konceptů, preciznosti a důslednosti při jejich zpracování.

Summary

The first task of the analytical part of this work was to find out whether foreign authors attach any significance to the geographical origin of the games studied. After performing a quantitative analysis of the frequency of mentions of the Czech origin of individual titles in the collected texts, I must state that the geographical origin of none of the games was perceived in direct connection with the game as too important and was not given much attention by the authors of the texts. A significant deviation in this regard is provided by the game *Arma III*, in whose case the frequency of mentions of the Czech origin of the game originates from the detention of two *Bohemia Interactive* developers *Martin Pezlar* and *Ivan Buchta* on the Greek island of *Limnos*, on which the game story is set by chance. This case could be considered a masterful marketing move, if the two game developers had not spent several long months in a Greek detention facility and former President of the Czech Republic Václav Klaus had not had to intervene for their release. The second game whose Czech origin was also mentioned more frequently in the observed texts was the game *Kingdom Come Deliverance*. Higher attention was paid to Czech realities in this

case demonstrably only since the game story took place directly in the Czech Republic. The Czech origin of the studio *Hyperbolic Magnetism*, ironically enough founded by two Slovaks, *Ján Ilavský* and *Vladimír Hrnčár*, was mentioned in the texts in connection with the acquisition of the studio by the *Facebook*. Further mentions of Czech realities in the texts then only serve as evidence of the author's general cultural awareness. We thus learn, for example, that the graphical representation of the game *Samorost 3* indirectly refers to the greats of Czech animation, *Hermína Týrlová* and *Jan Švankmajer*, which is certainly a pleasant observation for the game's author *Jakub Dvorský*, or that one of the tasks in the game *Kingdom Come Deliverance* was a quotation from the text of the mass by *Jan Hus*, an important predecessor of the reformer *Martin Luther*. The only game whose Czech origin was not mentioned in any of the analyzed texts remains the game *American Truck Simulator*.

The second task of the analytical part of this work was to define the characteristics and possible common features with which the observed games are described in the articles. Based on the qualitative analysis of the collected texts, I have come to the formulation of **9 categories** of recurring qualities mentioned in the characteristics of the observed games, and these are: *Non-aggressiveness / Playfulness, Authenticity / Credibility, Extensiveness / Complexity, Playability / Satisfaction, Durability / Openness, Detail / Precision, Uncompromisingness / Innovativeness, Visual Appeal and Uniqueness*.

In the case of all observed titles, perhaps except for the game *Arma III*, which both built on its two very successful predecessors and the studio Bohemia Interactive could not be considered an indie developer at the time of its creation, it can be said that these were not projects whose primary driving force was financial gain. It was always rather the embodiment of specific visions and ideas of individual creators, whose main motivation was to give life to their ambitious projects. Characteristics such as uniqueness, sophistication, visual captivation, inventiveness, etc. are necessary prerequisites for success. All the games that have succeeded in this very competitive field boast them proudly. However, there is a big difference between achieving success with a project created under the wings of one of the big world studios and a project created as a dream work of a team of passionate enthusiasts. All the games I have followed in my work fall into the second of the categories mentioned above and, unlike similarly successful titles of large studios, all share one unique quality - although it does not come with a new game genre, it approaches the existing genre in an innovative way. In the anglophone

environment, this approach to solving any problem is called "out of the box". The game *American Truck Simulator* does not contain any exciting car chases - the purpose of the game is truly just to pick up and transport cargo from point A to point B. The fidelity of the truck driving simulation and the graphical detail of the game environment - the cabin, the landscape - are so captivating that all reviewers are vying in the superlatives with which they describe the game. *Arma III* is not being compared to games such as *Medal of Honor* or *DOOM*, which are unique and fun but have almost nothing to do with reality. *Arma III* is a very realistic military simulator compared to them, in which one shot targeted at a life-critical point ends the game for you. *Kingdom come Deliverance* is the only historical *Role Playing Game* in which no dragon or Elf appears and instead of magic, the players in game situations are helped only by observance of the rules valid in everyday life - it is necessary to eat enough, sleep, wash, take care of your appearance and train your skills. *Beat Saber* combines, thanks to its genially simple game system, music that is addictive with kinetic exercise and *Samorost 3*, using universal symbols and gestures set in a beautifully picturesque original and magical world, makes its fragile poetry accessible to anyone on this planet who shows interest in the game. None of the reviewed games founded a new game genre in which there was no competition for it, nor were they created in a luxurious environment overflowing with resources as a successor to a previously hugely successful blockbuster. However, their creators were able to come up with novel concepts within already existing game genres, and by changing their approach to well-established game forms, they were able to gain attention and recognition for their games. In the case of all monitored titles, the emphasis on detail is appreciated, namely in all significant aspects of the game, i.e. both in terms of visual and audio aspects, as well as from the point of view of game mechanics and the accent on the in game realism.

The analysis shows that, although the monitored Czech game studios are rather on the periphery of the world game industry, they were able to establish themselves thanks to the originality of their concepts, precision and consistency in their processing.

Použité zdroje a odborná literatura

ABT, Clark C. *Serious games*. New York: The Viking Press, 1970. ISBN 978-0670634903.

ALBIG, William. BERELSON, BERNARD. Content Analysis in Communication Research. Pp. 220. Glencoe, Ill: The Free Press, 1952. \$3.50. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* [online]. 1952, **283**(1), 197-198 [cit. 2023-04-26]. ISSN 0002-7162. Dostupné z: doi:10.1177/000271625228300135

DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 978-80-246-0139-7.

DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games* [online]. Lewes, England: Yellow Ant, 2010 [cit. 2022-12-10]. ISBN 978-0-9565072-2-8. Dostupné z: <https://www.amazon.com/>

DOVOLE, David. *Analýza inzerce v českých magazínech o počítačových hrách v letech 1998–2015*. Praha, 2019. 53 str. Bakalářská práce práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Zbyněk Vlasák.

FALTUS, Jozef. Hospodářské dějiny: určeno pro studenty všech fakult [VŠE]. In: *Hospodářské dějiny: určeno pro studenty všech fakult [VŠE]*. Praha: Vysoká škola ekonomická v Praze, 1992, str. 125–126. ISBN 80-7079-674-X.

FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost*. Praha: Ultrasoft, 1991. ISBN 9788085440058.

GIVEN, Lisa M., ed. *The SAGE Encyclopedia of QUALITATIVE RESEARCH METHODS*. USA: SAGE Publications, 2008. ISBN 9781412941631.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.

KHARTCHENKO, Valery. Palestra-02 1978. [Http://rr20.ddns.net/](http://rr20.ddns.net/) [online]. Reno: Vitalwerks Internet Solutions, 2022 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <http://rr20.ddns.net/Item.aspx?ItemId=746eb143-6ce0-43c6-ab96-d52aa76752d8&Lang=En>

KIRKPATRICK, Graeme. *Aesthetic theory and the video game*. New York: Manchester University Press, 2011, ISBN 07-190-7717-6.

KIRKPATRICK, Graeme. Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995. *The international journal of computer game research* [online]. 2012, **12**(1) [cit. 2023-02-19]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <https://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>

KRIPPENDORFF, Klaus. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. 004. New York: SAGE Publications, 2018. ISBN 150639566X.

LEAVITT, David. *Muž, který věděl příliš mnoho: Alan Turing a první počítač*. Praha: Dokořán, 2007. Aliter (Argo: Dokořán). ISBN 978-80-7203-900-5.

MARKOFF, John. A Long Time Ago, in a Lab Far Away ... *The New York Times* [online]. 2002, 28.2.2002, 2002 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2002/02/28/technology/a-long-time-ago-in-a-lab-far-away.html>

MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press, 2011. ISBN 1-101-46715-0.

PECINOVSKÝ, Rudolf. *Tvorba softwaru 2009 - celostátní konference s mezinárodní účastí, Ostrava: Historie mimoškolní výuky programování u nás* [online]. 1. Ostrava: Tanger, 2009 [cit. 2022-12-08]. ISBN 978-80-248-2012-5. Dostupné z: <http://wis.vsb.cz/ekf/php/tsw/?page=sbornik&rok=2009>

PETR, Michael. Tomáš Šlápota, madfinger-games. *Visiongame* [online]. Brno: Visiongame, 2020, 5.6.2020 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/fpi-tomas-slapota-i-madfinger-games/>

PERREAULT, Gregory a Tim VOS. Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism. *New Media & Society* [online]. 2020, 22(1), 159-176 [cit. 2022-12-11]. ISSN 1461-4448. Dostupné z: doi:10.1177/1461444819858695

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003. ISBN 978-0801877537.

SCHAEFFER, Jonathan. *One Jump Ahead: Computer Perfection at Checkers* [online]. 2. New York, NY: Springer, 2009 [cit. 2022-12-03]. ISBN 978-0-387-76576-1. Dostupné z: <https://www.springer.com/>

SCHULZ, Winfried a Barbara KÖPPLOVÁ. *Analýza obsahu mediálních sdělení*. Praha: Karolinum, 1998. ISBN 8071845485.

SEDMIDUBSKÝ, Jan. Svazarmovci připraveni: Aneb procházka čtyřiceti lety Svazu pro spolupráci s armádou. *Plus.rozhlas.cz* [online]. Praha: Český rozhlas, 2022, 18.3.2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/svazarmovci-pripraveni-aneb-prochazka-cytriceti-lety-svazu-pro-spolupraci-s-8705295>

SELLERS, John. *Arcade Fever: The Fan's Guide to The Golden Age of Video Games*. 1. UK: Running Press Book Publishers, 2001. ISBN 978-0762409372.

SMITH, Alexander. *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry, Vol. I: 1971-1982* [online]. Boca Raton: CRC Press, 2019 [cit. 2022-12-03]. ISBN 978-1138389908. Dostupné z: www.amazon.com

ŠVELCH, Jaroslav. *Vývoj počítačových her jako média a jeho odraz ve specializovaných a mainstreamových médiích*. 2013. Dizertační práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Kraus, Jiří.

STENROS, Jaakko. The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture* [online]. 2017, **12**(6), 499-520 [cit. 2023-02-12]. ISSN 1555-4120. Dostupné z: doi:10.1177/1555412016655679

TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. 1. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 1405187883.

TIŠNOVSKÝ, Pavel. Domáci a školní mikropočítače řady Didaktik. *Www.root.cz* [online]. Praha: Internet Info, 2010, 13.4.2010 [cit. 2022-12-09]. Dostupné z: <https://www.root.cz/clanky/domaci-a-skolni-mikropocitace-rady-didaktik/>

TODOROV, T. *Grammaire Du Décaméron*. The Hague: Mouton, 1969
TOMKOVÁ, Johana. *Tuzex a jeho působení na socialistickou společnost*. Praha, 2015. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta humanitních studií.

WADE, Alex. Book Reviews: Half Real. *The Sociological Review* [online]. 2006, **54**(3), 612-614 [cit. 2023-02-12]. ISSN 0038-0261. Dostupné z: doi:10.1111/j.1467-954X.2006.00631_6.x

ZIMMERMAN, Eric a Katie SALEN. *Rules of Play: Game Design Fundamentals Kindle Edition* [online]. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003 [cit. 2023-02-12]. ISBN 978-0-262-24045-1. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Rules-Play-Game-Design-Fundamentals-ebook>

Internetové články

5 Best VR Games In 2018: Reality is overrated. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamespot.com/articles/5-best-vr-games-in-2018/1100-6463829/

ABC results: publisher reaction. *InPublishing* [online]. Kent: InPublishing, 2013 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.inpublishing.co.uk/articles/abc-results-publisher-reaction-15022013-8831>

Aelieve: Website Rankings For The Best Video Game Review Websites. *Aelieve: Website rankings* [online]. Iowa City: Aelieve Digital Marketing & Web Design, 2023 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://aelieve.com/rankings/websites/category/gaming/best-video-game-review-websites/>

Altar Interactive: Popis studia [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/altar-interactive/>

Arma: Cold War Assault [online]. Mníšek pod Brdy: Bohemia Interactive, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.bohemia.net/games/arma-cold-war-assault>

BARBOSA, Alessandro. Beat Saber Review: Bass-Boosted. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamespot.com/reviews/beat-saber-review-bass-boosted/1900-6417044/

Beat Games: Popis studia. *Visiongame* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/beat-games/>

BISIM PRODUCTS ACCEPTED TO BE AT DVS2'S FULL OPERATING CAPABILITY. *Https://www.bisimulations.com* [online]. Praha: Bohemia Interactive Simulations, 2022, 30.11.2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.bisimulations.com/company/news/press-releases/bisim-products-accepted-be-dvs-s-full-operating-capability>

BRABEC, Andrej. Rozhovor o Tajemství Oslího ostrova: Nechápu, jak to někdo mohl hrát. *Idnes.cz* [online]. Praha: Mafra, 2014 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/jarek-kolar-rozhovor-o-tajemstvi-osliho-ostrova.A140820_151737_bw-magazin_anb

CALDWELL, Brendan. Beat Saber is Guitar Hero for wannabe Jedi. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/beat-saber-is-guitar-hero-for-wannabe-jedi

ČEJKA, Marek. GameON: konečně v prodeji. *CzechGamer* [online]. Praha: CzechGamer, 2005, 28.4.2005 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.czechgamer.com/5527/netradicni-rozhovor-s-tvurci-inquisitora.html>

CHALK, Andy. Kingdom Come: Deliverance Kickstarter stretch goals are still coming. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-kickstarter-stretch-goals-are-still-coming/

CHALK, Andy. Samorost 3 is coming later this year. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2015 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/samorost-3-is-coming-later-this-year/>

CHALK, Andy. SAMOROST 3 REVIEW. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/samorost-3-review/>

CHANDLER, David. SAMOROST 3 IS THE BEST ADVENTURE GAME IN YEARS. *KillScreen* [online]. Los Angeles: Kill Screen Media, 2016 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previously/articles/samorost-3-is-the-best-adventure-game-in-years/>

COOPER, Lee. American Truck Simulator. *Hardcore Gamer* [online]. Tempe, Arizona: Hardcore Gamer, 2014 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://hardcoregamer.com/news/american-truck-simulator-screenshots-are-unexpectedly-beautiful/102832/>

CUNNINGHAM, James. Review: American Truck Simulator. *Hardcore Gamer* [online]. Tempe, Arizona: Hardcore Gamer, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://hardcoregamer.com/reviews/review-american-truck-simulator/193563/>

DayZ: Sales numbers [online]. Bath: Network N, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/dayz/dayz-sales-numbers>

DiGRA [online]. Norway: <http://www.digra.org/>, 2003 [cit. 2022-12-17]. Dostupné z: <http://www.digra.org/>

DISTINGUISHED SCHOLARS. *DiGRA* [online]. Norway [cit. 2023-02-19]. Dostupné z: <http://www.digra.org/the-association/distinguished-scholars/>

Edge Magazine. *Wikipedia* [online]. San Francisco: Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Edge_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Edge_(magazine))

EHRHARDT, Michelle. DELIGHTFULLY SURREAL ADVENTURE SAMOROST 3 COMES OUT THIS MARCH. *KillScreen* [online]. Los Angeles: Kill Screen Media, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previously/articles/delightfully-surreal-adventure-samorost-3-comes-out-this-march/>

EVANS-THIRLWELL, Edwin. On abusing the peasants in Kingdom Come: Deliverance: Clods of war. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-combat-ai>

FUKA, František. Fuxoft: Tvorba. *Www.fuxoft.cz* [online]. Praha: František Fuka, 2003 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.fuxoft.cz/tvorba.htm>

Game Informer. *Game Informer* [online]. Cedar: Game Informer Media, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/corporate>

Gameinformer.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/gameinformer.com/#overview>

Gamereactor.eu. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/gameinformer.com/#overview>

Game Studies [online]. Norway: gamestudies.org, 2001 [cit. 2022-12-17]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/>

Games: Market leaders. *SimilarWeb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://pro.similarweb.com/#!/industry/topsites/Games/999/1m?webSource=Total>

GEDDES, Ryan. Origins: The History of IGN. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2021 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2008/01/11/origins-the-history-of-ign>

Google Play [online]. Mountain View: Google, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details>

GRAHAM, Peter. Review: Beat Saber: The best keeps getting better. *VR Focus* [online]. Tempe, Arizona: GoDaddy.com, 2019 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.vrfocus.com/2019/05/review-beat-saber/

GROEN, Andrew. E3 2011: ARMA III preview – bigger and more realistic than before. *Gamesradar* [online]. Bath, UK: Future, 2011 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.gamesradar.com/e3-2011-arma-iii-preview-bigger-and-more-realistic-than-before/

GWALTNEY, Javy. Samorost 3: Machinarium's Creators Unveil Gorgeous Trailer For Samorost 3. *Game Informer* [online]. Cedar, Minnesota: Game Informer Media, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://www.gameinformer.com/games/samorost_3/b/pc/archive/2016/02/27/machinarium-creators-unveil-gorgeous-trailer-for-samorost-3.aspx

HAFER, Leana. Kingdom Come: Deliverance - Review. *IGN* [online]. Los Angeles: IGN Entertainment, 2018 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>

Hardcoregamer.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/gameinformer.com/#overview>

HILLIARD, Kyle. Beat Saber Review: Engrossing Musical Swordplay. *Game Informer* [online]. Cedar, Minnesota: Game Informer Media, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/review/beat-saber/engrossing-musical-swordplay>

HILLS-DUTY, Rebecca. Preview: Beat Saber. *VR Focus* [online]. Tempe, Arizona: GoDaddy.com, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.vrfocus.com/2018/05/preview-beat-saber/

HOUSKA, Filip. Beat Saber nezpomaluje: Český herní megahit prodal už 4 miliony kopií a dalších 40 milionů skladeb. *Czechcrunch* [online]. Praha: CzechCrunch, 2021, 3.2.2021 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://cc.cz/beat-saber-nezpomaluje-cesky-herni-megahit-prodal-uz-4-miliony-kopii-a-dalsich-40-milionu-skladeb/>

Illusion Softworks: Popis studia [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/illusion-softworks/>

JACKSON, Leah B. *Kingdom Come: Deliverance Weaves an Authentic Medieval RPG Tale: Dungeons, not dragons.* [online]. [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2014/01/22/kingdom-come-deliverance-weaves-an-authentic-medieval-rpg-tale>

KELLY, Andy. AMERICAN TRUCK SIMULATOR REVIEW. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/american-truck-simulator-review/>

Kickstarter: Kingdom Come: Deliverance. *Kickstarter.com* [online]. New York: Kickstarter, PBC, 2014 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

Killscreen.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/gameinformer.com/#overview>

Kingdom Come: Deliverance: Steam Stats. *Vginsights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/379430>

LAHTI, Evan. Arma 3 preview -- hands-on with the Arma 3 alpha. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2013 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/arma-3-preview-what-i-like-and-dislike-about-the-alpha/>

LAHTI, Evan. Arma III Review. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2013 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/arma-3-review/>

LANE, Rick. Arma 3 review: Combined arms. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2015 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/arma-3-review>

Level 323 je tady!. *Level* [online]. Praha: Naked dog, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: www.level.cz

MAIBERG, Emanuel. Arma 3 Review: Be all that you can be. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.ign.com/articles/2013/09/19/arma-3-review

MATULEF, Jeffrey. Samorost 3 audio recordings are more ridiculous than Samorost 3: Get into character. *EuroGamer* [online]. Brighton, UK: Gamer Network Limited, a ReedPop company, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/samorost-3s-audio-recording-is-more-ridiculous-than-samorost-3>

MATULEF, Jeffrey. Samorost 3 review: Space oddity. *EuroGamer* [online]. Brighton, UK: Gamer Network Limited, a ReedPop company, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-03-24-samorost-3-review>

MEER, Alec. Wot I Think: American Truck Simulator. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/american-truck-simulator-review

Metacritic: American Truck Simulator. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/american-truck-simulator>

Metacritic: Arma 3. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/arma-3>

Metacritic: Beat Saber. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/beat-saber>

Metacritic: Kingdom Come Deliverance. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance>

Metacritic: Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and... [online]. Toronto: Fandom, 2001 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://www.metacritic.com/>

Metacritic: Samorost 3. *Metacritic* [online]. Toronto: Fandom, 2023 [cit. 2023-02-25].

Dostupné z: <https://www.metacritic.com/game/pc/samorost-3>

MILENKOVIČOVÁ, Ivana. V případě zadržených Čechů se objevil nový svědek i řada spekulací. *IDnes.cz* [online]. Praha: Mafra, 2012 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/kauza-cechu-veznenych-v-recku-nabira-na-obratkach.A121120_161912_zahranicni_im

O'CONNOR, James. Facebook Buys Beat Saber Devs To Focus On Further VR Development. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2019 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/facebook-buys-beat-saber-devs-to-focus-on-further-/1100-6471752/>

O'CONNOR, Alice. American Truck Simulator Starts Hauling In February: HONK HONK. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2015 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/american-truck-simulator-release-date

ONYETT, Charles. E3 2011: Arma 3 First Look. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2011/06/09/e3-2011-arma-3-first-look>

Original War – Recenze. *Games.cz* [online]. Praha: Tiscali Media, 2001 [cit. 2023-04-23]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/original-war-recenze-50550>

Original War [online]. Bellevue: Valve, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/235320/Original_War/

Papírový herní časopis Doupe končí. *Games.tiscali.cz* [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2007, 27.6.2007 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/papirovy-herni-casopis-doupe-konci-30828>

PETR, Michael. Pavel Šebor, SCI Software: rozhovor. *Www.visiongame.cz* [online]. Brno: Visiongame, 2022, 30.11.2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/fpi-pavel-sebor-i-scs-software-euro-truck-simulator-2-american-truck-simulator/>

PETERSEN, Rasmus Max. American Truck Simulator - Review. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://nordic.ign.com/da/american-truck-simulator-pc/70252/review/american-truck-simulator-anmeldelse>

PRELL, Sam. Historical accuracy has never looked as exciting as it does in RPG Kingdom Come: Deliverance. *Gamesradar* [online]. Bath, UK: Future, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamesradar.com/historical-accuracy-has-never-looked-as-exciting-as-it-does-in-rpg-kingdom-come-deliverance/

PURCHESE, Robert. Bohemia demonstrates Arma 3 underwater, vehicular and night time action. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2012 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.eurogamer.net/bohemia-demonstrates-arma-3-underwater-vehicular-and-night-time-action

ROBINSON, Martin. American Truck Simulator review: Tread gently. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/american-truck-simulator-review>

RODRÍGUEZ, Jose A. Samorost 3 - Review: An astral journey for the senses. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://es.ign.com/samorost3/102798/review/samorost-3-analisis-para-pc>

Samorost 1: Steam Stats. *Vginsights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/1580970>

Samorost 3. *KillScreen* [online]. Los Angeles: Kill Screen Media, 2016 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://killscreen.com/previously/playlist/samorost-3/>

Samorost 3. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: <https://www.ign.com/games/samorost-3>

SAVAGE, Phil. American Truck Simulator devs release an hour of alpha footage. *PC Gamer* [online]. Bath, UK: Future, 2015 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: www.pcgamer.com/american-truck-simulator-devs-release-an-hour-of-alpha-footage/

SCOTT, Jason. Computer Gaming World Magazine. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2017, 18.3.2017 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://archive.org/details/computergamingworld?&sort=-week&page=2>

SCOTT, Jason. GamePro Magazine. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2013, 30.5.2013 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://archive.org/details/gamepromagazine?tab=about>

SCORE 345: právě v prodeji. *Score* [online]. Praha: Omega Publishing Group, 2022, 2.12.2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: www.score.cz

SCS Software [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/scs-software/>
American Truck Simulator: Steam Stats. *Www.vginsights.com* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/270880>

SMITH, Edward. Czech President Appeals for Release of Jailed Game Developers. *International Business Times* [online]. New York: IBT Media, 2012 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.ibtimes.co.uk/arma-developers-arrested-czech-president-appeals-407584>

SRP, Honza. První Samorost se dočkal vylepšené podoby, ke stažení je zdarma. *Idnes.cz* [online]. Praha: Mafra, 2021, 20.5.2021 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/novinky/samorost-1-zadarmo-hry-amanita.A210520_151633_bw-novinky_srp

STAPLETON, Dan. Beat Saber Review: Play like no one's watching. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2019 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z:

www.ign.com/articles/2019/05/28/beat-saber-review

STEAM. *Steam: Služba Steam je nejlepším místem pro hry, komunitu i vývojáře*. [online]. Bellevue: Valve Corporation, 2003 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/about/>

TED: Ideas Worth Spreading. *TED* [online]. New York: Ted, 2022 [cit. 2022-12-11]. Dostupné z: <https://www.ted.com/about/our-organization/history-of-ted>

The Executive Board: DiGRA. *DiGRA* [online]. [cit. 2023-01-15]. Dostupné z: <http://www.digra.org/the-association/about-us/the-executive-board/>

THOMAS, Lucas M. Out this week. *IGN* [online]. San Francisco: Imagine Publishing, 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.ign.com/articles/2018/11/19/out-this-week-battlefield-v-spider-mans-turf-wars-dlc

TODD, Brett. Kingdom Come: Deliverance Review:: The Past Comes At You Fast. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2018 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/reviews/kingdom-come-deliverance-review-the-past-comes-at-1900-6416861/>

TRONNER, Pavel. Historické okénko: Historie československých mikropočítačů – první krůčky v době totality. *Www.cnews.cz* [online]. Praha: Internet Info, 2021, 15.6.2021 [cit. 2022-12-09]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/historie-ceskoslovenskych-mikropocitacu-prvni-krucky-v-dobe-totality/>

TRONNER, Pavel. Historické okénko: Počítačový život v socialistickém Československu – Svazarm a Tuzex. *Www.cnews.cz* [online]. Praha: Internet Info, 2021, 18.6.2021 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/pocitacovy-zivot-v-socialistickem-ceskoslovensku-svazarm-tuzex-atp/>

TUREK, Jiří a Jana JABŮRKOVÁ. Velký úspěch tří kluků z Prahy: Facebook kupuje českou VR hru Beat Saber. *Forbes* [online]. Praha: MediaRey SE, 2019, 26.11.2019 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://forbes.cz/velky-uspech-tri-kluku-z-prahy-facebook-kupuje-ceskou-vr-hru-beat-saber/>

VANORD, Kevin. E3 2011: ARMA III Preview Impressions. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/e3-2011-arma-iii-preview-impressions/1100-6318648/>

VANORD, Kevin. Arma III Review: Victory at all costs. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2014 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/reviews/arma-iii-review/1900-6414501/>

VANORD, Kevin. A Next-Gen Medieval RPG Without The Magic: Kingdom Come: Deliverance: Lead us not into temptation. *GameSpot* [online]. Toronto: Fandom, 2014 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.gamespot.com/articles/a-next-gen-medieval-rpg-without-the-magic-kingdom-come-deliverance/1100-6417236/

VG Insights: American Truck Simulator - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa:

Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/270880>

VG Insights: Arma 3 - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/107410>

VG Insights: Beat Saber - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/620980>

VG Insights: Kingdom Come: Deliverance - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/379430>

VG Insights: Samorost 3 - Steam stats. *VG Insights* [online]. Harjumaa: Video Game Insights, 2023 [cit. 2023-02-25]. Dostupné z: <https://vginsights.com/game/421120>

Vrfocus.com. *Similarweb* [online]. Tel Aviv: Similarweb, 2023 [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/website/gameinformer.com/#overview>

Vydávání časopisu Gamestar končí [online]. Praha, 2006, (11.4.2006) [cit. 2022-12-11]. ISSN 1801-5131. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/byznys/vydavani-casopisu-gamestar-konci-23529>

WALES, Matt. American Truck Simulator's Wyoming expansion gets September release date: Close encounters of the curb kind. *Eurogamer* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2021 [cit. 2023-04-01]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/american-truck-simulators-wyoming-expansion-gets-september-release-date>

WALKER, John. Wot I Think: Samorost 3: Organismic. *Rock Paper Shotgun* [online]. Richmond, UK: Gamer Network Limited, 2016 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: www.rockpapershotgun.com/samorost-3-review

Warhorse Studios: Popis studia. *Visiongame* [online]. Brno: Visiongame, 2022 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <https://visiongame.cz/studio/warhorse-studios/>

YIN-POOL, Wesley. Jailed Arma 3 devs send letter from prison as Czech protests escalate. *EuroGamer* [online]. Brighton, UK: Gamer Network Limited, a ReedPop company, 2012 [cit. 2023-03-26]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/jailed-arma-3-devs-send-letter-from-prison-as-czech-protests-escalate>

ZX magazín: Časopis pro uživatele počítačů ZX-SPEKTRUM a kompatibilních. [Http://zxm.cz](http://zxm.cz) [online]. Ústí nad Labem: Proxima – software, 1993, duben 1993 [cit. 2022-12-10]. Dostupné z: <http://zxm.cz/zxm/1993-1.pdf>

SCHVÁLENO 30.9.20
Mj.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
David Dovole

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2019

E-mail diplomantky/diplomanta:
david.dovole@seznam.cz

Studijní obor/forma studia:
Mediální studia/distanční

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova Fakulta sociálních věd		
Došlo dne:	14-09-2020	-1-
Čj:	326	Příloh:
Přijetelnost:		

Název práce v češtině:
Recepce českých her v domácích a zahraničních médiích

Název práce v angličtině:
Reception of Czech games in local and foreign media.

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013)
(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)
I.S 2020/2021

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků)
Ve své práci budu sledovat způsob, formu a rozsah prezentace úspěšných českých počítačových her, kupříkladu Kingdom Come: Deliverance, Machinarium nebo Mafia: The City of Lost Heaven či jiné, ve vybraných zahraničních i domácích médiích, jako například herních portálů ign.com, gamesradar.com nebo českých časopisů Score a Level, a to jak v době předcházející jejich oficiálnímu vydání (preview), tak v době jejich vydání (recenze, soutěže apod.).

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):
V posbíraném materiálu k jednotlivým hrám ve vybraných médiích budu zjišťovat do jaké míry je daná hra vnímána jako produkt spjatý s konkrétním teritoriem – Českou republikou, a snažit se identifikovat prvky, rysy, případně technické/stylistické/umělecké postupy, které jsou dle sebraných článků charakteristické a společné všem sledovaným titulům. Ty se pak pokusím uspořádat do konkrétních kategorií.

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

1. Úvod
2. Teoretická část
 - a. vývoj herního průmyslu v ČR
 - b. historie a současnost herních médií v ČR a v anglofonním světě
 - c. způsoby prezentace her ve specializovaných médiích
3. Výzkumná část
 - a. metodologie
 - b. tematická kvantitativní analýza
 - c. interpretace výsledků

Závěr

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

Rád bych sledoval prezentaci tří až pěti úspěšných českých her, ve dvou českých a třech až pěti zahraničních médiích.

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Kvalitativní analýza, tematická analýza

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

KERR, Aphra. *Global games : production, circulation and policy in the networked era*. New York: Routledge, 2017. ISBN 9780415858861.

Kniha *Global Games* přináší politicko-ekonomickou a sociologickou analýzu růstu a restrukturalizace odvětví digitálních her za poslední desetiletí založenou na původním empirickém výzkumu zahrnujícím mimo jiné i rozhovory s „insidery“ tohoto odvětví.

ŠISLER, V., ŠVELCH, J. and ŠLERKA, J. (2017) 'Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic', *International Journal of Communication (19328036)*, 11, pp. 3857–3879.

Tento článek analyzuje osobní, institucionální a kulturní dimenze produkce a spotřeby videoher ve dvou důležitých, ale zatím nedostatečně probádaných regionech: Východní Evropě a Středním východu. Jako příklady používá případové studie o české a iránské herní scéně.

Majkowski, T Z, 2018 *Geralt of Poland: The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia*. Open Library of Humanities, 4(1): 6, pp. 1–35, DOI: <https://doi.org/10.16995/olh.216>

Tento článek nahlíží hru *Zaklínač 3* ve vztahu k postkoloniálním přístupům k polské kultuře. Vychází z analýzy online debaty o rasovém zastoupení ve hře jako možném aktu epistemické neposlušnosti a přechází k úvahám o třech narativních aspektech samotné hry: její reprezentaci politického boje, ideologický postoj protagonisty a etnické inspirace v budování světa.

GIVEN, Lisa M., ed. *The SAGE Encyclopedia of QUALITATIVE RESEARCH METHODS*. USA: SAGE Publications, 2008. ISBN 9781412941631.

Encyklopedie prezentující aktuální ucelené informace o technikách a postupech kvalitativního výzkumu.

KIRKPATRICK, Graeme. *Aesthetic theory and the video game*. New York: Manchester University Press, 2011, ISBN 07-190-7717-6.

Tato kniha čerpá z estetické teorie, včetně myšlenek z historie malby, hudby a tance, a nabízí nový pohled na videohru jako populární kulturní formu.

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

KOLMANN, Karel. *Jak recenzenti nahlíží na hry? Počítačové hry jako umělecké a technické produkty*. 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra žurnalistiky. Vedoucí práce Švelch, Jaroslav.

OLŠAN, Jan. *K teorii narativní počítačové hry*. Praha, 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Katedra elektronické kultury a sémiotiky. Vedoucí práce Češka, Jakub.

TOTUŠEK, Jaroslav. *Mediální reprezentace videoher a hráčů v mainstreamových médiích v ČR*. 2015. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra žurnalistiky. Vedoucí práce Švelch, Jaroslav.

JANOŠKOVÁ, Martina. *Analýza mediálního obrazu počítačové hry This War of Mine*. Praha, 2019. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví. Vedoucí práce Kolek, Lukáš.

KOŘÍNEK, Jakub. *Etické aspekty interakce: kvalitativní studie recepce počítačové hry Mass Effect 2 coby systému morálních rozhodnutí*. 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Švelch, Jaroslav.

FIXL, Matěj. *Zobrazování historie v seriózních počítačových hrách a simulacích*. Praha, 2016. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, Pracoviště Orální historie - soudobých dějin. Vedoucí práce Olšáková, Doubravka.

ŠINDELÁŘ, Jakub. *Využití historie první světové války v médiu počítačových her*. Praha, 2018. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra evropských studií. Vedoucí práce Matějka, Ondřej.

Datum / Podpis studenta/ky

10.9.20

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

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

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

ŠVELCH JAROSLAV

19.9.2020

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

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

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO OBORU.

Seznam příloh

Příloha č. 1: Přehled zdrojových článků

Příloha č. 2: Kategorizace charakteristik (tabulka)

Příloha č. 1: Přehled zdrojových článků

American Truck Simulator

ign.com

preview:

review: <https://nordic.ign.com/da/american-truck-simulator-pc/70252/review/american-truck-simulator-anmeldelse>

pcgamer.com

preview: <https://www.pcgamer.com/american-truck-simulator-devs-release-an-hour-of-alpha-footage/>

review: <https://www.pcgamer.com/american-truck-simulator-review/>

rockpapershotgun.com

preview: <https://www.rockpapershotgun.com/american-truck-simulator-release-date>

review: <https://www.rockpapershotgun.com/american-truck-simulator-review>

eurogamer.net

preview: <https://www.eurogamer.net/articles/2021-08-27-american-truck-simulators-wyoming-expansion-gets-september-release-date>

review: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-02-03-american-truck-simulator-review>

hardcoregamer.com

preview: <https://hardcoregamer.com/news/american-truck-simulator-screenshots-are-unexpectedly-beautiful/102832/>

<https://hardcoregamer.com/news/american-truck-simulator-hauls-in-a-release-date/183347/>

review: <https://hardcoregamer.com/reviews/review-american-truck-simulator/193563/>

Arma III

ign.com

preview: <https://www.ign.com/articles/2011/06/09/e3-2011-arma-3-first-look>

<https://www.ign.com/articles/2012/11/16/arma-iii-devs-denied-bail-remain-in-jail>

<https://www.ign.com/articles/2013/01/15/arma-3-developers-released-on-bail>

review: <https://www.ign.com/articles/2013/09/19/arma-3-review>

gamesradar.com

preview: <https://www.gamesradar.com/uk/e3-2011-arma-iii-preview-bigger-and-more-realistic-than-before/>

review:

pcgamer.com

preview: <https://www.pcgamer.com/arma-3-preview-what-i-like-and-dislike-about-the-alpha/>

<https://www.pcgamer.com/interview-bohemia-developers-arrest-is-a-real-nightmare-for-all-involved-says-creative-director-jay-crowe/>

<https://www.pcgamer.com/imprisoned-arma-3-developers-release-letter-your-effort-makes-it-easier-to-handle/>
review: <https://www.pcgamer.com/arma-3-review/>

gamespot.com

preview: <https://www.gamespot.com/articles/e3-2011-arma-iii-preview-impressions/1100-6318648/>
<https://www.gamespot.com/articles/czech-republic-president-pledges-support-for-jailed-arma-devs-report/1100-6400527/>
review: <https://www.gamespot.com/reviews/arma-iii-review/1900-6414501/>

eurogamer.net

preview: <https://www.eurogamer.net/articles/2013-02-26-arma-3s-alpha-to-roll-out-next-week>
<https://www.eurogamer.net/articles/2012-11-16-after-70-days-awaiting-trial-jailed-arma-3-devs-refused-bail>
<https://www.eurogamer.net/articles/2012-11-29-jailed-arma-3-devs-send-letter-from-prison-as-czech-protests-escalate>
<https://www.eurogamer.net/articles/2012-11-21-president-of-czech-republic-appeals-to-greek-leader-over-jailed-arma-3-devs>
<https://www.eurogamer.net/bohemia-demonstrates-arma-3-underwater-vehicular-and-night-time-action>
review: <https://www.eurogamer.net/articles/2014-03-26-arma-3-review>

Beat saber

ign.com

preview:
<https://www.ign.com/articles/2018/11/19/out-this-week-battlefield-v-spider-mans-turf-wars-dlc>
<https://www.ign.com/articles/2018/06/10/e3-2018-beat-saber-coming-to-psvr>
<https://www.ign.com/articles/2019/03/14/beat-saber-dlc-music-pack-vol-1-released-today>
<https://www.ign.com/articles/2019/05/14/beat-saber-leaving-pc-early-access-getting-a-level-editor>
review:
<https://www.ign.com/articles/2019/05/28/beat-saber-review>

gamesradar.com

preview: N/A

review: N/A

gamespot.com

preview:
<https://www.gamespot.com/articles/5-best-vr-games-in-2018/1100-6463829/>
<https://www.gamespot.com/articles/facebook-buys-beat-saber-devs-to-focus-on-further-/1100-6471752/>

review:
<https://www.gamespot.com/reviews/beat-saber-review-bass-boosted/1900-6417044/>

pcgamer.com

preview:

<https://www.pcgamer.com/beat-saber-is-a-vr-rhythm-game-thats-basically-lightsaber-hero/>

<https://www.pcgamer.com/facebook-has-acquired-beat-saber-and-its-studio/>

<https://www.pcgamer.com/beat-saber-players-were-too-fast-for-steam-vr/>

review: N/A

gamereactor.eu

review: <https://www.gamereactor.eu/beat-saber-review/>

vrfocus.com

preview: <https://www.vrfocus.com/2018/05/preview-beat-saber/>

review: <https://www.vrfocus.com/2019/05/review-beat-saber/>

gameinformer.com

preview:

review: <https://www.gameinformer.com/review/beat-saber/engrossing-musical-swordplay>

rockpapershotgun.com

preview: <https://www.rockpapershotgun.com/beat-saber-is-guitar-hero-for-wannabe-jedi>

review:

Kingdom Come: Deliverance

ign.com

preview:

<https://www.ign.com/articles/2014/01/22/kingdom-come-deliverance-weaves-an-authentic-medieval-rpg-tale>

<https://www.ign.com/articles/2014/01/24/kingdom-come-deliverance-hits-kickstarter-goal>

<https://www.ign.com/videos/2016/03/08/be-a-part-of-history-in-kingdom-come-deliverance>

<https://www.ign.com/videos/2016/03/08/kingdom-come-deliverance-is-gorgeously-historical>

review:

<https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>

gamesradar.com

preview:

<https://www.gamesradar.com/historical-accuracy-has-never-looked-as-exciting-as-it-does-in-rpg-kingdom-come-deliverance/>

<https://www.gamesradar.com/kingdom-come-deliverance-historically-accurate-skyrim/>

review:

<https://www.gamesradar.com/kingdom-come-deliverance-review-round-up-this-ambitious-open-world-rpg-shines-despite-some-rough-edges/>

gamespot.com

preview:

<https://www.gamespot.com/articles/mafia-creator-reveals-open-world-medieval-rpg-for-next-gen-consoles/1100-6416823/>

<https://www.gamespot.com/articles/a-next-gen-medieval-rpg-without-the-magic-kingdom-come-deliverance/1100-6417236/>

<https://www.gamespot.com/articles/kingdom-come-deliverance-smashes-kickstarter-goal-coming-to-pc-mac-linux-and-possibly-next-gen/1100-6417312/>

review

<https://www.gamespot.com/reviews/kingdom-come-deliverance-review-the-past-comes-at-/1900-6416861/>

pcgamer.com

preview:

<https://www.pcgamer.com/thq-nordic-acquire-kingdom-come-deliverance-makers-warhorse-studios/>

<https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-kickstarter-stretch-goals-are-still-coming/>

<https://www.pcgamer.com/warhorse-studios-talks-kingdom-come-deliverance-at-the-pc-gamer-weekender/>

review

<https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-review/>

rockpapershotgun.com

preview: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-combat-ai>

review: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-review>

Samorost 3

ign.com

preview: <https://www.ign.com/games/samorost3>

review: <https://es.ign.com/samorost3/102798/review/samorost-3-analisis-para-pc>

gamesradar.com

gamespot.com

preview:

review: <https://www.gamespot.com/reviews/samorost-3-review/1900-6416392/>

pcgamer.com

preview: <https://www.pcgamer.com/samorost-3-is-coming-later-this-year/>

review: <https://www.pcgamer.com/samorost-3-review/>

rockpapershotgun.com

preview:

review: <https://www.rockpapershotgun.com/samorost-3-review>

eurogamer.net

preview: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-05-20-samorost-3s-audio-recording-is-more-ridiculous-than-samorost-3>

review: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-03-24-samorost-3-review>

gameinformer.com

preview:

https://www.gameinformer.com/games/samorost_3/b/pc/archive/2016/02/27/machinarium-creators-unveil-gorgeous-trailer-for-samorost-3.aspx

killscreen.com

preview:

<https://killscreen.com/previously/articles/delightfully-surreal-adventure-samorost-3-comes-out-this-march/>

<https://killscreen.com/previously/articles/samorost-3-2/>

review:

<https://killscreen.com/previously/articles/samorost-3-is-the-best-adventure-game-in-years/>

Příloha č. 2: Kategorizace charakteristik (tabulka)

KATEGORIZACE CHARAKTERISTIK POUŽITÝCH V POPISECH JEDNOTLIVÝCH HER			
KVALITA	American Truck Simulator	Arma III	Beat Saber
Neagresivita / Hravost	wonderfully soothing It's a very calming game but it's also an unnerving one Gentlest of games great way to kick back and relax		
Věrohodnost / Autenticita	zen-like focus and calm of driving - worry evaporates lavish recreation of Arizona serene charms of an authentic simulation Convincing AI	gets more lifelike by the day Constantly impresses thanks to fidelity of its environments	
Obašňost/ Komplexnost	Surprisingly complex Fairly deep vehicle simulation on a technical level Genuinely great Impressive, exciting Satisfying sense of progression Fantastically playable Mysteriously compelling driving feels wonderful Ultimately wins your heart	sandbox military sim spectacular and fiendishly challenging marvelous, turbulent, and memorable ride	Beat Saber works excellently at everything it sets out to do demanding rhythm game that pushes your reaction times an exhilarating rush and an exhausting game to play in the best way reactions are overwhelmingly positive. Either version of Beat Saber is great for new and veteran VR fans alike It's difficult to get bored of Beat Saber it remains consistently satisfying to play literally leaves me breathless Despite the repeated songs, the gameplay doesn't grow stale
Durabilita / Ohevnost	a game to be played for months sets you free to explore on your own fundamentally good game	perchant for detailed interiors attention to detail most important is how the detail plays into the game's combat	your goal is to slash the beats which perfectly fit into precisely handcrafted music. This quality gaming experience is crowned by an excellent soundtrack Skillful technical execution excellent soundtrack
Detailnost/ Preciznost			
Nekompromisnost / novativnost	polished, strangely enjoyable simulator completely uncompromising	insanely ambitious one of the best shooting games of E3 2011 antidote for modern shooter malaise	It should absolutely be a go-to for introducing anyone to virtual reality
Vizuální podstatost	Unexpectedly beautiful beautifully scalable too impressive affection for surroundings Sky looks gorgeous the visuals already look incredible magnificent landscapes masterwork of environmental design the environments can be terrific to behold one of the most visually impressive games on any platform	amazing to behold I love how clear Arma 3 looks on cloudless afternoons Island looks amazing Sky looks gorgeous the visuals already look incredible magnificent landscapes masterwork of environmental design the environments can be terrific to behold one of the most visually impressive games on any platform	with a deeply satisfying visual and audio accompaniment
Jedinečnost	higher production values than most sims	game with few modern counterparts The scale of Arma 3 dwarfs everything in the genre	But when people say they are going to buy a VR headset just because of your game, then its different story." one of the best PSVR games you can buy right now. offers one of virtual reality's best experiences must-play for anyone interested in virtual reality, but not for the reasons we typically associate with the platform is a blast, and one of the best experiences you can have in virtual reality

KVALITA		KATEGORIZACE CHARAKTERISTIK POUŽITÝCH V POPISECH JEDNOTLIVÝCH HER	
Kingdom Come Deliverance		Samorost 3	
Neagresivita / Heavost			really quite beautiful moments like that are magical.
Verohodnost / Autenticita	we were suitably impressed Game systems further prop up the ambiance provided by the game's look, sound, and historical detail Characters start work when the sun rises and head to bed when it sets		
Obsáhlost/ Komplexnost	seriously satisfying role-playing experience set in a rich, reactive world It's a tenaciously in-depth system that's enjoyable to master Luckily, the combat behind it all feels kinetic, precise, and polished	Delightfully surreal adventure constantly delightful and joyous, this is a lovely thing	
Hratelnost / Uspokořivost			
Durabilita / Ověřenost			
Detailnost / Přesnost	The attention to detail is already overwhelming neerly in-depth melee combat every detail is as true to its medieval counterpart as possible appear textbook-authentic Incredible attention to historical detail level of detail and research rarely seen previously More lofty goals from a team that clearly believes in its ambitious project one of my favorite first-person melee combat systems ever	doesn't reinvent the archaic genre it stubbornly sticks to, but it knows how to make it sing Each and every background, creature, and animation is lavishly detailed exquisitely animated The sound section is important in this game	
Nekompromisnost / Inovatívnost	Character faces are diverse, as are their costumes	On a technical level, Samorost 3 is a true work of art	very peculiar game, albeit an immensely charming one almost disturbingly detailed and lifelike seem even more detailed, resembling painstakingly handcrafted dioramas you know it's going to look stunning Such a style finds a delightful playfulness by blending found object art, like the "ready-made" of Marcel Duchamp game that is endlessly charming Phenomenally beautiful It is without question one of the most beautiful games I've ever seen enchanting music and foley sounds are what some might call perfect
Vizuální poutavost	Medieval RPG without magic may not feature any magic, but that doesn't mean it can't be magical that the game will accrue a sizable chunk of cash. You could just tell there was intense passion behind it we were suitably impressed still a rewarding, one-of-a-kind game	Wordless, beautiful and languid The world of Samorost 3 is, quite plainly, unlike any other I've encountered. That sense of discovery makes playing Samorost 3 feel far less like an adventure game and more like a naturalist's excursion The game asks something far more humble of me: my desire to experience another world It made me want to dig for more—to see what other secrets were hidden beneath the surface	
Jedlnost	As such, this is one of those rare, memorable games that stays with you long after you stop playing grubby realism is a pleasant shock next to the tales of elves and dragons that are its nearest competition survival mechanics that track hunger and fatigue every aspect of your character's appearance has an impact on how NPCs perceive you a refreshing break from the usual save-the-world plots of most RPGs that ranks among the most unique, memorable RPGs I've played in years	A song so beautiful it moistened my eyes It was so completely wonderful Find out the solution to the puzzles to advance, but in a different way than we could see in any other game clever adaptation to synobs and gestures	