

Spoluzakladatel herního studia přednášel o počítačových hrách, historii a prožívání dějin

Na Filozofické fakultě UK zazněl ve středu 8. dubna chřestot digitálních mečů. Proběhla přednáška Martina Klímy o historii ve hrách.

Historie provází počítačové hry už od dob předpotopních osmibitovek. Není proto divu, že s vývojem počítačových her se začaly klást čím dál tím větší nároky na přesnější zpracování dějin ve hrách. Spolek studentů historie FF UK – FFabula proto pozval producenta a jednoho ze zakladatelů Warhorse Studios Martina Klímu, aby tuto problematiku zájemcům přiblížil.



Posluchači nemuseli být přítomni jen v příjemném prostředí naplněné Velké auly FF UK – přednášku si mohli (jako první z akcí FFabuly) pustit prostřednictvím live streamu i doma, čehož mnozí využili. Martin Klíma se tak naživo i on-line snažil

přiblížit posluchačstvu vznik a vývoj hry, která chce být co nejvíce realistická, a k tomu i historicky přesná. Jako příklad použil hru Kingdom Come: Deliverance, kterou Warhorse Studios vyvíjí.

Martin Klíma v odlehčeném úvodu zmínil, že původně chtěl vyprávět o tématu vztahu her a historie obecně. Ale jelikož se tento koncept ukázal příliš megalomanský, rozhodl se o konkretizaci přednášky se slovy: „Ukážu vám to na hře, kterou

znám nejlépe.“ To nejlépe potvrdil v pasáži, ve které posluchačům popisoval archeologicko-historický průzkum hradu Pirkštejn a posázavského městečka Rataje nad Sázavou. A jelikož je doba děje zasazena do 15. století, není tento průzkum, jak historici vědí, jednoduchou záležitostí. Svá slova pak potvrdil na příkladu kostela, který se zrekonstruovat nedá. V tomto případě vývojáři zvolili elegantní řešení – kostel skryli pod lešení. Přednášku doprovázely i screenshoty ze hry, kdy u některých nebylo poznat, co je skutečné, a co je úchvatná práce grafiků.

Jedním z témat přednášky se stala kouzla a draci ve hrách. Zde Martin Klíma naznačil, že nejsou-li podobné efekty do příběhu dobře zasazeny, ze hry se může snadno stát nefungující systém, jehož svět nedává smysl a k orientaci v něm slouží dlouhé rozhovory s osobami, které se objevují jen proto, aby posunuly dějovou linku. Cíl vývojářů z Warhorse Studios tedy je, aby hra žila svým vlastním životem, kde někoho potkat nebude úplně jednoduché. A draka ani kostlivce se taky nedočkáme. Martin Klíma tyto prvky označil za „prodlužovače“ herního času, které uměle a v něčem až moc jednoduše ztěžují herní level. Touto poznámkou zakončil svoji přednášku a přišel čas na dotazy.



Záznam debaty můžete zhlédnout na fakultním YouTube kanále. Přednáška začíná na záznamu po 13. minutě.

úvodní fotografie: ze hry Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios