

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2020

Tomáš Klabačka

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra dějin a didaktiky dějepisu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

České země na přelomu 14. a 15. století v počítačové hře Kingdom Come:
Deliverance.

Spoolečnost, duchovní život, architektura.

Czech lands at the turn of the 14th and 15th century in computer game Kingdom
Come: Deliverance.

Society, spiritual life, architecture.

Tomáš Klabačka

Vedoucí práce: PhDr. Jan Zdichynec, Ph.D.

Studijní program: Specializace v pedagogice (B7507)

Studijní obor: Dějepis se zaměřením na vzdělání – Základy společenských věd se zaměřením
na vzdělání

2020

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *České země na přelomu 14. a 15. století v počítačové hře Kingdcom Come: Deliverance. Společnost, duchovní život, architektura* vypracoval samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze dne 30. března 2020

Tomáš Klabačka

Poděkování:

Zaprvé bych chtěl poděkovat vývojářům z *Warhorse Studios* za to, že vytvořili takovou skvělou a jedinečnou a nezapomenutelnou hru.

Ovšem největší dík patří mému vedoucímu PhDr. Janu Zdichyncovi, Ph.D. za veškerou vždy ochotně nabídnutou pomoc. Také za mnoho dobrých rad, připomínek a podnětů, které značně ulehčily psaní této práce a bez nichž by snad ani nevznikla.

A nakonec musím poděkovat i své přítelkyni, za všechnu podporu a lásku, kterou mě zahrnovala po celou dobu psaní této práce i za doprovod při návštěvě měst a míst, která se objevují ve hře. A velké poděkování jí patří i za krásné fotografie, jež zdobí obrazovou přílohu.

ABSTRAKT

Tato práce se zabývá počítačovou videohrou *Kingdom Come: Deliverance*. Jedná se o videohru českého původu. V teoretické části se budu obecně věnovat popularizaci historie, fenoménu počítačových her, jejich různé typy a vývoj v českém prostředí. Konečně rozeberu dějinné pozadí hry, tj. období vlády Lucemburků a zejména Václava IV. V té praktické se zaměřím na to, jestli jsou reálie zde zobrazované ve shodě s historickým poznáním. Zkoumat budu převážně dobovou architekturu, společenskou hierarchii, mezilidské vztahy a duchovní život, tedy opravdu jen část toho, co tato hra nabízí. Pro rozbor všech stránek zobrazení minulosti by totiž tato práce musela mít mnohem větší rozsah. Navíc o některých aspektech z této hry již ve své bakalářské práci pojednávala Eliška Kundrtová. Ta se zaměřila na realističnost oděvů, zbrojí a zbraní.

Cílem mé práce je zjistit, zda zobrazení těchto tematických okruhů ve hře odpovídá historické realitě úplně, částečně či naopak vůbec ne. Slovy tvůrců se totiž jedná o podrobnou rekonstrukci Čech, jedné ze zemí České koruny, konkrétně historického mikroregionu Posázaví, z poč. 15. století a mým úmyslem je prozkoumat, nakolik je to pravda. Výsledkem práce by měla být jakási analýza, která by lidem říkala, co ve hře mohou považovat za reálnou historickou skutečnost a co je naproti tomu trochu přikrášlené. Také by měl můj rozbor naznačit, zda se dá středověké prostředí nebo i středověká atmosféra přesvědčivě zobrazit právě prostřednictvím počítačových her, které jsou dnes čím dál tím oblíbenější, a toto zobrazení zprostředkovat širším publiku, zejména studentům a žákům.

KLÍČOVÁ SLOVA

popularizace historie; počítačové hry s historickou tematikou; historická věrohodnost; pozdní středověk; Čechy ve 14. a 15. století; středověká architektura; šlechta; církev; *Kingdom Come: Deliverance*; Posázaví

ABSTRACT

This thesis deals with the video game *Kingdom Come: Deliverance*. It's video game of Czech origin. In the theoretical part I will generally focus on popularization of history, phenomenon of video games, their various types and development in Czech environment. Also I analyze historical background of the game which is the reigning period of the Luxembourgs and more precisely the reign of Wenceslas IV. In the practical one I will focus on facts in game, if they are presented in a way which corresponds to a historical knowledge. I will mainly examine period architecture, social hierarchy, interpersonal relations and spiritual life, while this is only a part of what this game has to offer, for analyzing everything in *KCD* this thesis would make it much larger. Besides some aspects of this game are already discussed in bachelor thesis by Eliška Kunderová. She focused on realism of clothing, armor and weapons.

The objective of my thesis is to find, if these aspects portrayed in the game correspond to historical reality perfectly, partially or not at all. The authors said that it is a detailed reconstruction of the Bohemia, the central part of the Lands of the Bohemian Crown, from the beginning of the 15th century and I want find how much it is true. The result of this thesis should be some kind of handbook that tells what the real historical facts is in the game and what is a little embellished. My analysis should also indicate if PC games, which are today more and more popular, can convincingly display medieval environment or even medieval atmosphere and if this portray can be pass to wider public especially to students.

KEYWORDS

popularization of history; video games on historical topics; historical accuracy; Late Middle Ages; Bohemia in the 14th and 15th century; medieval architecture; nobility; church; Kingdome Come: Deliverance; the Sázava river region

Obsah

1	Úvod	1
1.1	Vymezení problematiky a metoda zkoumání	2
1.2	Zhodnocení obecné literatury k popularizaci historie a počítačovým hrám	2
2	Popularizace historie	4
3	Stručný náhled do historie a světa her	7
3.1	Rozkvět videoher od devadesátých let	8
3.2	České počítačové hry	10
3.3	Rozdělení her a některé herní žánry	12
3.4	Hraní her v současnosti jako sociální fenomén	14
4	Představení hry Kingdom Come: Deliverance	16
4.1	Warhorse Studios a vznik KCD	16
4.2	Ohlasy v zahraničí	18
4.3	KCD jako pramen pro poznání historického vědomí	19
5	Historické pozadí hry, lucemburská dynastie	22
5.1	Království české ve 14. století	22
5.2	Král Václav IV	24
5.2.1	Doba okolo roku 1403	26
6	Analýza: historická fakta zobrazená ve hře	28
6.1	Společenská hierarchie ve hře	28
6.1.1	Porovnání se současným historickým poznáním	30
6.2	Zobrazení mezilidských a společenských vztahů ve videohře	34
6.2.1	Porovnání se současným historickým poznáním	36
6.3	Klášteří život představený ve hře	41
6.3.1	Porovnání hry se současným historickým poznáním	43
6.4	Dobová architektura ve hře	45

6.4.1	Stříbrná Skalice.....	45
6.4.2	Rovná	46
6.4.3	Talmberk	46
6.4.4	Rataje	46
6.4.5	Úžice	48
6.4.6	Sázavský klášter.....	48
6.4.7	Architektonické prvky ve hře	50
7	Ostatní středověké hry ve srovnání s KCD.....	53
8	Závěr.....	55
	Seznam zkratk	57
	Použitá literatura a zdroje.....	58
	Obrazová příloha.....	66

1 Úvod

Důvodů, proč jsem si zvolil za své téma bakalářské práce právě rozbor této počítačové hry, je několik. Tak za prvé, nikdy předtím v minulosti nevznikla ve světě a ani u nás žádná hra takového rozsahu, která by šla na trh s nálepkou historické věrohodnosti. Videoherním tvůrcům a společnostem po celém světě takový podnik jednoduše nepřípadal atraktivní a nelze se jim vlastně ani divit. Existují stovky více či méně „historických“ videoher s fantasy prvky, a přesto se tento herní žánr dobře prodává i nadále. Kdo by na sebe tedy dobrovolně bral to riziko, začít s úplně novým, neznámým a hlavně s drahým projektem, když není žádná jistota, že hru budou hráči kupovat? A přece se o to jedno malé, nezávislé herní studio pokusilo a s velkou radostí můžu říci, že byli úspěšní. Světlo světa tak spatřila hra s názvem *Kingdom Come: Deliverance*.

Za druhé, tak jako mezi mé zájmy patří historie, tak tam patří i počítačové hry. A tím nemyslím pouze jejich hraní, ale mám pocit, že mám snad i nějaký obecný přehled o herním průmyslu. Nemohl jsem tedy jinak, než tyto dva „světy“ mého zájmu propojit. Celou hru jsem také sám odehrál, takže mám při psaní této práce i tuto, bezesporu cennou, zkušenost. Výsledným produktem by měla být bakalářská práce věnující se historické věrohodnosti již zmíněné hry.

Zároveň tuším, jak moc obtížné musí být, prorazit v herním průmyslu s něčím novým, co dosud nikdo jiný nezkusil. Navíc se studiem *Warhorse*, které vzniklo relativně nedávno, v roce 2011 a jako takové neměla na svém kontě ani jedinou již vytvořenou videohru. Tím pádem si hráči a ani vydavatelé dané studio nemohou spojit s žádným již vydaným herním titulem. Jakýkoliv projekt takového studia se tak pro investory stává značně riskantním a jen jejich první vydaný produkt rozhodne o tom, jestli jako studio zaniknou nebo budou pokračovat ve své činnosti. Proto bych také rád zkusil popsat a čtenáři přiblížit nelehkou cestu, kterou museli autoři *Kingdom Come* projít za svým vytyčeným cílem.

Nakonec nemohu nezmínit i to, že tato hra je českého původu, a tím se pro mě stává mnohem přitažlivější, než kdyby vznikla v některém z mnoha zahraničních vývojářských studií. Navíc se odehrává v době, která podle mého názoru není tolik známá ani u nás, natož ve světě. Události z roku 1403, o nichž hra vypráví, byly totiž důležité pouze pro část střední Evropy. Myslím si, že více ve světě známy jsou pozdější husitské války než doba, v nichž tkví jejich kořeny.

1.1 Vymezení problematiky a metoda zkoumání

Cílem mé práce tedy bude zjistit, jestli vůbec a případně nakolik se dá videohra *Kingdom Come: Deliverance*¹ považovat za historicky věrohodnou. K tomuto úkolu mi, kromě mé skromné kompetence historika, dopomůže především odborná literatura, s jejíž pomocí budu porovnávat, zda jsou reálie vyobrazené ve hře shodné s tím, jak tyto reálie ze stejného období popisují ostatní zdroje. Okruhy, kterými se budu zabývat, jsou společenská hierarchie, mezilidské vztahy, klášterní a širěji duchovní život a dobová architektura vyobrazená ve videohře.

Coby hráč tedy budu co nejdetailněji procházet herním světem *KCD* a vyhledávat situace, které se budou nějakým způsobem týkat výše zmíněných okruhů. Tyto „případy“ poté budu vyhodnocovat a srovnávat, a to buď rovnou na místě, nebo až dodatečně, v závislosti na tom, jestli mi to situace, odehrávající se zrovna ve hře, umožní. Metodami mé práce tedy budou: analýza hry a analýza a rešerše odborné literatury, jejich následné porovnání (ověření faktů ze hry) a nakonec finální sumarizace.

Výsledným produktem pak bude výklad, který na úvod bude popisovat vybrané reálie tak, jak jsou uváděny a zobrazeny ve hře. Na tento úvod naváže další pojednání o tom, nakolik se tvůrcům podařilo vyrovnat se s historickou věrohodností v daných tématech, co se jim povedlo a naopak, co není založeno na historickém podkladu, nýbrž se jedná o pouhou fikci autorů hry.

1.2 Zhodnocení obecné literatury k popularizaci historie a počítačovým hrám

Dle mého jsou počítačové hry dodnes pořád dosti neprobádaným světem, alespoň v českém prostředí. Jistě, pár prací na toto téma sice vzniklo, to nemohu popřít, ovšem myslím si, že se problematika počítačových her spíše přesunula na stránky dějepisných časopisů, do jejich více či méně odborných článků. Mohu jmenovat například populárně historickou revue *Dějiny a současnost*, v jejichž číslech se již několikrát objevila i témata a články věnující se *KCD*.

Z knih zabývajících se věrohodností i počítačových her mohu uvést publikaci od historičky umění Mileny Bartlové a kolektivu: *Pop History*.² Dále mohu upozornit na knihu *Antika? Zajděte do kina, přečtěte román...*³, již vydala Jana Kepartová a kolektiv. Zejména musím zmínit kapitoly Tomáše Mikesky věnující se počítačovým hrám. Téma věrohodnosti

¹ Dále už jen jako *KCD*.

² BARTLOVÁ, Milena, ed. *Pop History: o historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*. Praha: NLN, 2003. Knižnice Dějin a současnosti

³ KEPARTOVÁ, Jana, ed. *Antika?: zajděte do kina, přečtěte román--*. Praha: NLN, 2006. Knižnice Dějin a současnosti.

zobrazování historie se dnes stává čím dál více oblíbeným, to můžeme vidět jak v nových historických filmech, tak i v populární literatuře. Co se však týče videoher, ty byly zatím v tomto směru dosti pozapomenuty.

Ovšem výše uvedené knihy přistupují k danému problému v obecné rovině. Žádné velké dílo, které by se týkalo jen a pouze *KCD*, dosud zatím nevzniklo. A není se ani čemu divit, hra je stále ještě relativně „mladá,“ vyšla 13. února 2018. Přesto mohu uvést alespoň pár příkladů zpracování tohoto tématu.

Na prvním místě je třeba zmínit bakalářskou práci Elišky Kundrtové.⁴ Její práce se však zaměřila převážně na historickou věrohodnost zbraní, zbrojí a šatů vyobrazených ve hře a nejedná se tak o zpracování hry jako celku. Bakalářských prací, které se zabývají počítačovými hrami a teď samozřejmě i hrou *KCD* není málo, jsou to ale spíše dílčí studie. Na Palackého univerzitě v Olomouci vznikla práce s názvem *Prezentace středověku v počítačové hře Kingdom Come: Deliverance* od Ondřeje Solanského, zabývá se historickým pozadím hry a možnostmi využití *KCD* v didaktice dějepisu. O existenci této práce jsem se dozvěděl krátce před odevzdáním, a tak jsem z ní nečerpal a ani na ni neodkazoval. Na Masarykově univerzitě v Brně vznikly tyto bakalářské práce: *Komparativní analýza herních principů her The Witcher 3: Wild Hunt a Kingdom Come: Deliverance* od Terezy Rašilovové, která popisuje a porovnává herní principy těchto dvou titulů, či *Počítačové hry jako náplň volného času* od Barbory Chaloupkové, jejíž práce se zabývá edukativním využitím videoher.⁵

Druhým příkladem je artbook,⁶ ten se skládá z velkého množství různých náčrtků, konceptů, screenshotů, krátkých popisů všeho možného co se ve hře objevilo, a k tomu všemu i komentářů samotných autorů. Nejedná se sice o odborné dílo, ale za to krásně čtenáři zprostředkovává vývoj vzniku herního světa této hry. Artbook s názvem *The Art of Kingdom Come: Deliverance*⁷ vznikl ve spolupráci vývojářského studia *Warhorse Studios* a českého internetového obchodu s herní tematikou *Xzone*. I přesto, že je název tohoto titulu v anglickém jazyce, nenechte se zmást, artbook samotný je kompletně v češtině. Herní artbooky se dnes vydávají ke každému většímu a známějšímu titulu, přičemž cílí především na hráče počítačových her.

⁴ KUNDRTOVÁ, Eliška. *Počítačová hra „Kingdom Come: Deliverance“ z pohledu historické vědy*. Bakalářská práce PedF UK, 2019.

⁵ Bibliografické údaje všech zmíněných bakalářských prací jsou uvedeny v seznamu literatury.

⁶ Jedná se o knihu, která zachycuje zákulisí vývoje hry.

⁷ VÁVRA, Dan, Mikuláš PODPROCKÝ, Jakub GUMAN a Joanna NOWAK. *The art of Kingdom Come: Deliverance*. Louny: Xzone, 2019.

2 Popularizace historie

Co to vlastně znamená zpopularizovat nějakou vědu, nějaké vědecké poznání? Jde o to přiblížit ji schůdnou cestou co největšímu počtu široké veřejnosti. Podle mého soudu jde tedy o jakési přiblížení vědy a šíření informací o různých tématech laikům, tedy lidem, kteří v tom a onom oboru nejsou odborníky.

Populární dějepisná díla a témata na nás dnes působí z každé strany. Vidíme je v kinech či v divadlech, v televizi či na DVD anebo o nich čteme v knihách či v časopisech. Všechny tyto produkty nám, ale především také lidem neznalým, utvářejí historické představy.⁸ Jak uvádí Kepartová: *Některé události, fakta, představy nám tkví v paměti právě jen díky shlédnutému filmu, hře, přečtené knize.*⁹ Myslím si, že na většině populárních děl se dá najít něco, co je opravdu historicky realistické, je ovšem potřeba být opatrný a tyto fakta si dohledat a upřesnit. *Chceme a musíme posilovat vzájemné porozumění vědy a veřejnosti, aniž bychom však přitom slevovali z odborné závaznosti svých myšlenek a textů.*¹⁰

Dříve byly hlavními nositeli popularizace především historické romány, komiksy a divadelní hry. Dnes už to však jsou i filmy velkých koprodukcí, seriály nebo právě počítačové hry. Dnešní děti už totiž tolik nečtou, zato ale mají větší možnost dostat se k faktům prostřednictvím obrazovek.

Přesunu se nyní k historii zobrazované ve filmech. Vždycky mi připadalo, že velcí světoví filmaři dávají přednost spíše zprostředkování dějinných událostí z období antiky nebo z 20. století a středověk, že je dosti opomíjeným a nevyužitým tématem. Důvodů proč tomu tak je, může být více. Tak např. kultura ve starověkém Řecku nebo Římu byla určitě na mnohem vyšší úrovni než o tisíc let později, a tak se nelze divit, že je pro filmaře tato doba zkrátka mnohem přitažlivější. Antika je navíc období, které se výhradně nevztahuje jen k jedné zemi, nýbrž probíhala po většině území Evropy. Středověk se naproti tomu nese v duchu národních států, a tak se dá očekávat, že různé národy a státy budou tvořit hlavně snímky, pojednávající o jejich dějinách. To nám může potvrdit např. český filmový režisér O. Vávra a jeho husitská trilogie (*Jan Hus, Jan Žižka, Proti všem*). Nemohu s jistotou říci, že to takhle filmaři skutečně vnímají, ale připadá mi to jako pravděpodobné důvody. Mezi filmy s antickou tematikou patří např. americké snímky *Troja* (Wolfgang Petersen, 2001), *Alexander Veliký* (Oliver Stone, 2004) či *Gladiátor* (Ridley Scott, 2000). Ve všech těchto

⁸ KEPARTOVÁ, Jana, ed. *Antika?: zajděte do kina, přečtěte román--*, s. 6.

⁹ Tamtéž.

¹⁰ BARTLOVÁ, Milena, ed. *Pop History*, s. 7.

případech se jedná o filmy velkých mezinárodních koprodukcí se spoustou hollywoodských hvězd (Brad Pitt, Colin Farrell či Russell Crowe). Zatímco autoři prvních dvou uvedených se snaží divákovi zprostředkovat skutečnou dějinnou událost, příběh *Gladiátora* je vymyšlený, ač má nějakou tu historickou „kostru.“ Nebudu se tady rozepisovat o tom, co se ve kterém filmu povedlo a co ne,¹¹ to není předmětem mé práce. Nejsou to však jen velké filmové společnosti, které nám obstarávají „výlety“ do antiky, ale také tvůrci seriálů. *Spartacus* s podtitulem *Krev a písek* (Rick Jacobson a další, 2010), vypráví po svém příběh nejznámějšího gladiátora všech dob *Spartaka*. Každá epizoda obsahuje hodně násilí a sexuálního obsahu, možná i proto se seriál stal tak populárním a fanoušci se dočkali dalších tří řad.¹²

Podobný osud mají i témata z 20. století, např. období druhé světové války. Snímky, které o ní vyprávějí, jsou např. *Schindlerův seznam* (Steven Spielberg, 1993), *Zachraňte vojína Ryana* (Steven Spielberg, 1998) či *Nepřítel před branami* (Jean-Jacques Annaud, 2001). A znovu tyto události nejsou pouze doménou filmu, ale i seriálů a tady nemůžu jinak než zmínit *Bratrstvo neohrožených* (Richard Loncraine a další, 2001).

Co se týče středověkých snímků, máme tady film *Statečné srdce* (Mel Gibson, 1995), jenž nám přibližuje život skotského národního hrdiny *Williamu Wallace* a *Království nebeské* (Ridley Scott, 2005), který se odehrává během křížových výprav do Svaté země (ač mám tento snímek docela rád, nemůžu tvůrcům odpustit, že 20 000 saracénskou armádu, která reálně bojovala v bitvě u Hattínu, ve filmu desetkrát „nafoukli“). Na dlouhou dobu byly tohle jediné dva kvalitnější filmy se středověkou tematikou. V poslední době to však vypadá, že už to není tak úplně pravda. Americká televizní firma Netflix nás nedávno zásobila hned dvěma svými tituly: *Král psanec* (David Mackenzie, 2018) volně navazuje na *Statečné srdce* a přináší pohled na bojovníka za nezávislost Skotska a pozdějšího skotského krále Roberta Bruce a *Král* (David Michôd, 2019), který nás zavádí do doby o něco pozdější a vypráví o anglickém králi Jindřichovi V. Nesmíme však zapomenout ani na český příspěvek, výše jsem již uváděl husitskou trilogii Otakara Vávry, a v dnešní době se také netrpělivě očekává film režiséra Petra Jakla s názvem *Jan Žižka*,¹³ který by měl mít premiéru v roce 2021. Jedná se o doposud nejdražší film české kinematografie a je plný slavných hereckých hvězd, jako jsou:

¹¹ Pro ty, které by více zajímala problematika filmu *Gladiátor*, můžu jen doporučit: SKOPEK, Robert. *Morituri salutem dicunt*. V: *Antika?: zajděte do kina, přečtěte román...* .

¹² Viz <https://www.csfd.cz/film/5520-spartakus/prehled/> [24.3.2020].

¹³ Ve světových kinech bude film uveden pod názvem *Medieval* (Středověk). Z: <https://www.csfd.cz/film/372834-jan-zizka/prehled/> [24.3.2020].

Angličan Michael Caine, Američan Ben Foster či Němec Til Schweiger.¹⁴

Počítačové hry podle mého v mnohém sdílí osud s filmy. A tím mám na mysli, že i tady je středověk jakoby odsunut stranou. Abych to upřesnil, mám na mysli pouze „středověké“ hry, které neobsahují fantasy prvky (za svoje více než 10 leté hraní her můžu říct, že napůl středověkých, napůl fantasy titulů totiž existuje velká spousta).

Série *Call of Duty* (Volání povinnosti) či *Medal of Honor*¹⁵ (Medaile cti) nám dávají vcelku obstojný pohled na evropská a asijská bojiště druhé světové války. A takových podobně zaměřených her z období 20. století je opravdu hodně.

Pro antickou tematiku jsou typičtější budovatelské strategie.¹⁶ *Pharaoh* (1999) a *Cleopatra* (2000), jak už z názvu vyplývá, hráče zavedou do starověkého Egypta. Naproti tomu herní série s názvem *Ceasar* naopak představuje dobu antického Říma. Ale abych také jmenoval něco novějšího, uvedu poslední díl série *Assassin's Creed* (RPG) s podtitulem *Odyssey*, který se odehrává v antickém Řecku během peloponéských válek.

Ze známějších her se středověkou tematikou mě napadá pouze druhý díl *Age of Empires* (1997), některé díly série *Total War* a možná ještě *Stronghold* (2001). A samozřejmě i *Kingdom Come: Deliverance*, který byl úspěšný a doufám, že bude mít i další pokračování. Její analýza tvoří jádro této práce.

Úspěch *KCD* možná dopomohl „popostrčit“ mnoho mezinárodních studií k vývoji nových historicky a hlavně realistických her se středověkou tematikou.

Domnívám se, že ať už si to uvědomujeme či ne, mnoho našich dnešních zvyklostí a tradic, vlastně i toho, jakým způsobem přistupujeme k cizím národům, má kořeny v naší historii. Nemyslím si, že bychom tedy měli vliv historie podceňovat a považují jen za správné, abychom alespoň o svých dějinách měli nějaké ty znalosti. Vždyť spousta lidí se dnes ohání tím, co je pro nás tradiční a co naopak ne, avšak otázkou je, jestli skutečné ví, jak to v naší minulosti přesně bylo. A právě populární díla by mohla pomoci, aby se tyto informace, o naší minulosti, šířily i do povědomí laické veřejnosti. Navíc nám přece historie podává svědectví o tom, co bylo, a to nejen o tom dobrém, ale i o tom špatném, co byl člověk schopen vymyslet a udělat. Stačí se ohlédnout zpátky do minulého století, ve kterém se událo hodně událostí proti lidskosti. A obávám se, že pokud se o nich nebude mluvit, pokud se nebude poukazovat na to, co na nich bylo hrozné a pokud se tyto hrůzné věci vytráť z povědomí veřejnosti, může se dříve nebo později stát, že se budou opakovat.

¹⁴ Viz <https://www.csfd.cz/film/372834-jan-zizka/prehled/> [24.3.2020].

¹⁵ Obě série jsou žánru FPS. Viz kapitola zabývající se herními žánry.

¹⁶ Viz tamtéž.

3 Stručný náhled do historie a světa her

I přesto, že hlavním předmětem mé práce není historie světa počítačových her, považuji za správné se alespoň na pár stránkách tomuto tématu věnovat. Krátce a velmi stručně bych tedy v následující kapitole chtěl popsat přinejmenším některé ikonické herní tituly, světové ale i naše. To ovšem zahrnuju, že ne všechny tyto uvedené hry se budou odehrávat ve středověku anebo budou alespoň reflektovat jinou historickou epochu. Dále bych také člověku, neznámému otázce počítačových her, rád přiblížil základní členění videoher, nazvěme to třeba jakousi herní „terminologií.“ K různým herním žánrům budu taktéž jako příklady uvádět konkrétní vydané tituly her. Ty se však také ve většině případů nebudou dobou, ve které jsou příběhově zasazené, shodovat s obdobím hry *KCD*, tedy s dobou středověkou. Dobou středověkou mám na mysli přibližně období od 6. do 15. století.

Nejprve bych rád začal definicí toho, co je to vlastně počítačová hra. Úplně nejjednodušeji řečeno, je to videohra, která je hrána na počítači za účelem zábavy hráče, jenž ji hraje. Hraní her není jen doménou stolních počítačů, ale hrát je můžete i na konzolích jako jsou např. Xbox nebo Playstation. Většina vývojářských studií tak v dnešní době podporuje, aby jejich produkt byl dostupný ke hraní na co největším počtu přístrojů, a tím pádem se tak dostal k co největšímu počtu potenciálních hráčů. K tomuto přístupu však existuje i protipól, a tak některé z her dnes vycházejí exkluzivně pouze pro určitou konzoli. Naštěstí pro hráče je takových her na trhu jen minimum.

Ranou historií tvoření her se zde zabývat nebudu, nejen že by to zabralo moc stran této práce, ale navíc se dnešní herní tituly svým „předkům“ podobají jen opravdu málo. Neodpustím si snad jen zmínku, že počátky tvoření videoher můžeme vysledovat již v padesátých letech 20. století.¹⁷

První úspěšnou hru vůbec si na své konto připsala americká firma *Atari*. Jednalo se o titul s názvem *Pong* a vydána byla roku 1972. Přístroj hry připomínal hrací automat a jako takový byl zřejmě určen pro zábavu do barů a podobných zařízení. Jeden zápas *Pongu* ve své době stála čtvrtáček (25 centů) a byla pro dva hráče. Její princip spočíval v tom, že jste se s pomocí pohybovatelné plošiny snažili odrazit virtuální míček na území protihráče tak, aby ji on nestihl se svou plošinou odrazit nazpátek k vám a ztratil tak bod. Jednalo se vlastně o interaktivní partii tenisu. *Pong* se stal ihned velmi úspěšným produktem a o tři roky později byla vytvořena jeho domácí verze, kterou jste si mohli připojit k vašemu televizoru a hrát ji

¹⁷ The history of video games © 2019 Swiss National Museum [online]. [cit.25.3.2020] Dostupné z: <https://www.blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>.

z pohodlí domova.¹⁸

Nyní se přesunu o 20 let dopředu a dostanu se ke hrám, které jsou už podobnějším těm dnešním, modernějším a spousta současných hráčů je zná přímo nebo zná alespoň jejich pokračování. Zmíním však alespoň to, že se vznikem domácí verze hry *Pong*, a se vznikem levnějších, ale hlavně výkonnějších domácích počítačů a jiných herních konzolí, se hry přesouvají do domácího prostředí. Hry se stávají čím dál lépe hratelny, po grafické stránce pěknějšími a obsahují dokonce i více herních objektů a postav.¹⁹ Také příběhy začínají být složitější, už to není pouze partie tenisu. V tomhle období, konkrétně na začátku osmdesátých let, spatřila světlo světa herní postavička, která je i dodnes stále populární a tou je instalatér Mario.²⁰

3.1 Rozkvět videoher od devadesátých let

S příchodem devadesátých let 20. století můžeme sledovat nárůst vydaných herních titulů a tento trend od této doby stále sílí. Nebudu se tu dlouze rozepisovat o každé zajímavé hře, která do dnešní doby vyšla, to by ani nebylo možné. Ale alespoň pro představu zde uvedu pár titulů, které dle mého přinesly do hraní her něco nového, a tím byly nějakým způsobem ikoničtější než ty ostatní, i tak ale ani zdaleka nevyjmenuji všechny, jež by si zmínku zasloužily. Při psaní obsahů těchto her jsem kromě svých zkušeností a znalostí také vycházel z informací, které jsou k nim uvedeny na internetovém obchodu s hrami STEAM.²¹

V roce 1992 se hráči mohli „převtělit“ do role B. J. Blazkowicze, amerického agenta ve hře *Wolfenstein 3D*. Jedná se o hru amerického studia *id Software*. Příběh spočíval v odhalení a následném zastavení tajného projektu Třetí říše, který měl za úkol vytvořit „dokonalou armádu“. Splnění vašeho cíle se však budou snažit zabránit němečtí vojáci, ty budete muset eliminovat některou ze zbraní, které máte k dispozici. Hra se nesnaží držet historických faktů (abyste dokončili hru, budete muset dokonce zabít i samotného Adolfa Hitlera²²), přesto ale svastiky, železné kříže a obrazy Vůdce visících na stěnách alespoň trochu dokreslují atmosféru nacistického prostředí. Historie zde ovšem slouží pouze jako kulisa, avšak umožňuje autorům popustit uzdu své fantazie, myšlenka toho, že nacističtí

¹⁸ Atari PONG – Game Console – Computing History. Computing History – The UK Computer Museum – Cambridge [online]. [cit. 12.3.2020] Dostupné z: <http://www.computinghistory.org.uk/det/4007/Atari-PONG/>.

¹⁹ The history of video games © 2019 Swiss National Museum [online]. [cit.25.3.2020] Dostupné z: <https://www.blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>.

²⁰ Tamtéž.

²¹ Welcome to Steam. *Welcome to Steam* [online]. Copyright © 2020 Valve Corporation. All rights reserved. All trademarks are property of their respective owners in the US and other countries. [cit.13.3.2020]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/>.

²² MIKESKA, Tomáš. *Staň se režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*. V: *Pop History*, s. 142.

vědci dělali různé pokusy s cílem vytvořit dokonalého vojáka a vaším úkolem je jim v tom zabránit, je pro mě, coby hráče, velmi přitažlivá. *Wolfenstein 3D* sklidil po celém herním světě velký úspěch. Důkazem toho může být i fakt, že k dnešnímu dni vyšlo několik pokračování, to zatím poslední v roce 2019.²³

Podobný herní zážitek jako výše uvedený *Wolfenstein* přinesl o rok později titul s názvem *DOOM* (1993) od stejného studia. V něm se vtělíte do mariňáka, kterému fanoušci této herní série neřeknou jinak než Doomguy. V jeho kůži jste posláni na Mars, kde se však zanedlouho z portálu začnou valit hordy démonů ze samotného pekla a hráči nezbyvá, než se přes ně dostat do bezpečí. Kromě několika pokračování, z nichž zatím to poslední vyšlo 20. března tohoto roku,²⁴ se fanoušci dočkali i dvou zfilmování tohoto tématu. První, *Doom*²⁵ (Andrzej Bartkowiak, 2005) v hlavní roli s Dwaynem „The Rockem“ Johnosem sklidil rozporuplné reakce a snímek si odnesl průměrné recenze. Druhý s názvem *Doom: Annihilation*²⁶ (Tony Giglio, 2019) dopadl ještě o poznání hůře a recenze jsou značně podprůměrné.

Obrovský úspěch, a to jak u hráčů tak i u recenzentů, zaznamenala hra s názvem *Half Life 2* (2004).²⁷ Za ní stojí americké studie *Valve*. Ta přinesla hned několik inovativních vlastností. Například fyziku věcí, která vám umožnila nést prakticky veškeré předměty ve hře. Mimo to se mohla pochlubit krásnými animacemi a grafickým zpracováním (ze své zkušenosti mohu říci, že detaily herních postav nikdy předtím nevypadaly tak dobře) a skvělou umělou inteligencí (Artificial Intelligence, AI) nepřátel. V těle vědce Gordona Freemana a s pomocí hnutí odporu se postavíte proti nepřátelské síle Combine, která drží lidstvo v naprosté totalitě. A tak pokud tato hra zprostředkovává nějakou historickou epochu, pak je to život za totalitního režimu. Herní postavy nosí téměř totožné oděvy, všudypřítomné jsou vysoké, železné ploty a kontroly bezpečnostních složek. Hra se dočkala dvou rozšiřujících epizod, avšak na další díl si hráči museli počkat dlouhých 15 let. Pokračování vyšlo 23. března 2020, a to pouze na technologii *VR* (Virtuální realita).²⁸ Nezbyvá mi než doufat, že se tento díl stane stejně přelomovým jako ten předchozí.

Výše zmíněné tituly jsou všechny americké výroby, ale vytvoření zajímavé a úspěšné

²³ Viz *Welcome to Steam* [online].

²⁴ Tamtéž.

²⁵ Viz <https://www.imdb.com/title/tt0419706/> [cit. 18.3.2020].

²⁶ Viz https://www.imdb.com/title/tt8328716/?ref=tt_sims_tt [cit. 18.3.2020].

²⁷ Některými weby je dokonce označována za hru dekády. Viz <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/dec/16/games-events2> [cit. 18.3.2020] nebo <https://www.gamerevolution.com/news/4268-half-life-2-named-game-of-the-decade-by-vgas> [cit. 18.3.2020].

²⁸ Viz. *Welcome to Steam* [online].

hry není jen doménou vývojářských studií z USA. Uvedu zde pro příklad herní sérii evropského studia, kterou si koupili miliony hráčů po celém světě, a stala se tak populární, že na motivy jejího herního světa vznikl i americký seriál.

Vývojářské studio *CD Projekt Red* od našich polských sousedů „oživilo“ ve hře *Zaklínač* (2007) postavu z pera autora fantasy Andrzeje Sapkowského.²⁹ V roli Geralta z Rivie, povoláním zaklínače, hráč putujete po zemi a přijímá zakázky na zabití monster. Hra má silné fantasy prvky, přesto má ale prostředí připomínat Polsko ve 14. století (budovy, oděvy, zbroje...). Následovaly dvě pokračování, z nichž zejména to poslední se stalo herní ikonou. Titul s názvem *Zaklínač 3: Divoký hon* (2015) vyhrál desítky herních ocenění a pokořil hranici 6 milionů celosvětově prodaných kusů za pouhých 6 týdnů.³⁰ Velká popularita herní série také přinesla zvýšený zájem o literárního *Zaklínače*³¹ a dokonce vedla i k vytvoření seriálu na motivy knih hru doprovázející, a to (opět) pod TV stanicí *Netflix* (*Zaklínač*, Alik Sakharov, 2019).³²

Posledním titulem, který bych zde rád zmínil, je hra s názvem *Red Dead Redemption II* (2018) od amerického studia *Rockstar Games*. Řekl bych o ní, že se stala dalším mezníkem ve vývoji her. Nejenom, že je dobrá po všech stránkách, to znamená příběhem, hratelností, grafikou, AI, ale je navíc tou nejdetailnější hrou, kterou jsem kdy hrál. Jen pro ukázkou, ve hře můžete nalézt, přesvědčivě zobrazených, přes 250 druhů zvířat a okolo 30 druhů rostlin, desítky zbraní atd. Příběh se odehrává okolo roku 1900, kdy končí éra amerického Divokého západu a poslední gangy psanců jsou nemilosrdně pronásledovány. Buď se přizpůsobí novému životu v moderní civilizaci, nebo budou zabity. V roli charismatického kovboje Arthura Morgana se tak hráč snaží udržet si svůj způsob života a nalézt si místo v novém světě. Pokud *KCD* poskytuje detailní a realistický pohled do středověkých Čech, pak tato hra umožňuje to stejné s obdobím amerického Divokého západu.

3.2 České počítačové hry

V následující části se krátce zastavím u českých vývojářů her a představím alespoň ty nejznámější tituly našich tvůrců. Ty si získaly hráče nejen v Evropě, ale i po celém světě a dokázaly tak, že jsme země, která videohry dělat umí. Pokud něco platí o českých hrách,

²⁹ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač. Poslední přání. Leonardo*, 1993.

³⁰ Prodeje Zaklínače předčily očekávání – Hrej.cz. Vše o hrách pro PC [online]. Copyright © 2003 [cit. 14.03.2020]. Dostupné z: <http://pc.hrej.cz/novinky/2015/10/16/prodeje-zaklinace-predcily-ocekavani-37531/>.

³¹ Knižní série Zaklínače má celkem 8 dílů.

³² Nejedná se o první seriál ze světa Zaklínače. Ten první (*Zaklínač*, Marek Brodzki, 2002) byl natočen v Polsku a měl jedinou sérii. Z: <https://www.csfd.cz/film/419063-zaklinac-prehled/> a <https://www.csfd.cz/film/159966-zaklinac-prehled/> [25.3.2020].

kteřé jsem hrál, a že jich nebylo málo, tak to, že se nesou v duchu velké detailnosti a obtížnosti.

Hra s názvem *Operace Flashpoint* (OF) vstoupila na trh v roce 2001 a stálo za ní studio *Bohemia Interactive*. Jedná se o simulaci fiktivní válečné operace probíhající za studené války. Hráč se vžije do rolí celkem čtyř různých vojáků sil NATO bojujících proti sovětskému útoku. Pro svou velkou obtížnost nebyla hra vhodná pro každého hráče. Ti, co se ale nezalekli, hodnotili tento počín velmi kladně, a to hlavně její realistické zobrazení válečné vřavy, kdy se doslova vcítíte do zoufalé situace pěšáka na moderním bojišti.³³ Příběh je sice smyšlený, ale desítky zbraní a vozidel, které vaše postava může používat, už ne. Ty všechny jsou skutečně historicky doloženy ve výzbroji té, či oné strany.³⁴ Kromě toho všeho se *OF* mohla pochlubit obrovskou herní mapou, kvalitními detaily a solidní *AI*.³⁵ Za něco jedinečného můžeme považovat i fakt, že zástupci některých armád (americké a australské), požádali tvůrce, zda by hru neupravili pro potřeby výcviku vojáků.³⁶ Skutečně se tak i stalo a upravený simulátor boje dostal název *Virtual Battlespace* (*VBS1*TM).³⁷ Za nástupce *OF* je označována herní série s názvem *Arma* od stejných tvůrců.

Nyní se dostávám bezpochyby k té nejznámější videohře české výroby od studia *Illusion Softworks* (dnes 2K Czech).³⁸ *Mafia: The City of Lost Heaven* (2002) vás přesune do vymyšleného, ale věrohodně vypadajícího amerického města na začátku třicátých let 20. století. Hlavním protagonistou a postavou je sympatický taxikář Tommy Angelo. Ten je rád, že v těchto těžkých chvílích má alespoň nějakou práci. Osud je však vrtkavý, a když Tommy ve svém taxíku pomůže odvést členy jedné mafie, znepřátelí si tím ty druhé. Nezbyvá mu tedy, než se k těm prvním do „rodiny“ přidat a stát se také mafiánem. Hra si získala velkou popularitu po celém světě, ale zejména v Evropě a v České republice, kde její obliba trvá dodnes.³⁹ Hra je u nás oblíbená i díky podařenému českému dabingu, ve kterém můžete slyšet např. Marka Vašuta, Petra Rychlého, Antonína Molčíka a jiné. *Mafie* se dočkala dvou pokračování, z nichž to první, na kterém ještě pracovali tvůrci „jedničky,“ bylo vydařené. To

³³ Operation Flashpoint – válčení po česku. Bonusweb.cz [online]. Copyright © 1999 [cit. 14.03.2020]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/recenze/operation-flashpoint-8211-valceni-po-cesku.A010616_operationflashpoint_bw.

³⁴ Tamtéž.

³⁵ Tamtéž.

³⁶ *Wayback Machine* [online]. Copyright ©Z [cit. 14.03.2020] Dostupné z: https://web.archive.org/web/20071001202415/http://www.dnd.ca/site/community/mapleleaf/vol_8/vol8_25/825_05.pdf

³⁷ Viz <http://www.legendsworld.net/shooter/game/2340> [cit. 14.3.2020].

³⁸ Viz https://bonusweb.idnes.cz/nejlpsi-cesko-slovenska-hra-vyhlaseni-ankety-fqo-Magazin.aspx?c=A141203_154335_bw-magazin_anb [cit. 14.3.2020].

³⁹ 4. března 2020 uspořádala Filharmonie Brno vůbec poprvé koncert hudby z této hry a její fanoušci zaplnili celý sál. Z: <https://game-access.com/music/cz/mafia-prague-2020/> [cit. 16.4.2020].

druhé, které už převážně tvořilo nové americké studio (*Hangar 13*), si odneslo jen průměrné recenze.⁴⁰

Výše zmíněná hra byla dozajista originální počinem (nikdo jiný totiž předtím nevytvořil hru s mafiánskou tematikou). Stejnou jedinečnost měl i o rok později vydaný *Vietcong* (2003) od studia *Pterodon*. Jak už název napovídá, děj se odehrává za vietnamské války, kdy se vžijete do role amerického vojáka Steva R. Hawkinse. Mise, které ve hře hráč plní, se značně liší, jednou po vás bude vaše velení chtít vyčistit podzemní tunely nepřítel, jindy zase zachránit amerického zajatce atd. Atmosféru období této války navíc výborně dokresluje dobová hudba, jako jsou např. „*Hey Joe*“ od Jimiho Hendrixe nebo „*Primitive*“ od The Groupies. Hra se dočkala jak rozšíření, tak i volně navazujícího druhého dílu.⁴¹

Stejného roku vyšel i titul s názvem *Posel smrti* od vývojářů z *Unknow Identity*, ve kterém jste se ujali role mladého šlechtice Samuela Gordona, jenž se po dlouhé době vrací na panství Gordonů Black Mirror. Přivádí ho sem smrt jeho dědečka Williama. Všichni až na Samuela věří, že šlo o sebevraždu, a tak se v jeho kůži sami pouštíte do pátrání toho, co se skutečně stalo. Nakonec vraždu rozluštíte a přitom objevíte staré prokletí vašeho rodu. Hra je kompletně v češtině a ústy herních postav tak na vás promlouvají herci Michal Dlouhý nebo Radoslav Brzobohatý. Z historie nám toho *Posel Smrti* moc nenabídne, odehrává se totiž v Anglii na přelomu 20. a 21. století. Fanoušci se dočkali i dvou dalších dílů, které však připravilo jiné, a to německé studio.⁴²

3.3 Rozdělení her a některé herní žánry

Nezákladnější rozdělení videoher je na *singleplayerové* a *multiplayerové*. Singleplayer (*hra pro jednoho hráče*), jak už název dává tušit, je postaven na tom, že hru hraje pouze jeden hráč, zbytek postav funguje na umělé inteligenci a jsou ovládány počítačem. Takovým postavám se v herní terminologii říká *NPC* (z ang. *non-player character*) a slouží buď pouze jako kulisa anebo jsou určeni k přímé interakci s hráčem. Tento herní styl je typičtější pro starší videohry. U některých titulů je možno jej hrát i v tzv. kooperativním režimu, kdy se k hráči zpravidla může připojit jeden (ale i více) jeho známý, za účelem větší zábavy. Naproti tomu multiplayer (*hra pro více hráče*) znamená, že hru hraje několik lidí najednou, a to ve stejný čas. Je několik způsobů jak hrát hru pro více hráčů, buď přes LAN (lokální síť) síť nebo přes internet (popřípadě ještě lze hrát na jednom stroji

⁴⁰ Viz *Welcome to Steam* [online].

⁴¹ Viz <https://games.tiscali.cz/tema/vietcong-je-i-dnes-unikatni-hra-ohlednuti-za-dosud-neprekonanym-ceskym-projektem-286453> [cit. 18.3.2020].

⁴² Viz *Welcome to Steam* [online].

s rozdělenou obrazovkou). Další dělení tohoto systému je na hry, které jsou v základu *singleplayerové*, a *multiplayerový* režim byl dodán později jako bonus, a na tituly, které byly primárně určené pro hru více hráčů. Aby vývojáři vyhověli všem typům hráčů, je dnes téměř tradicí vydávat hry s oběma těmito režimy, což se ne vždy tak úplně podaří hrám, které jsou primárně zaměřené pro více hráčů. *Singleplayerová* kampaň u těchto titulů (např. *Battlefield 1* či *For Honor*) je zpravidla dosti podprůměrná, se slabým příběhem a z vlastní zkušenosti mohu říci, že jako hráč nemáte žádnou motivaci chtít se někdy vrátit k jejímu opětovnému dohrání.

Další členění může být na jednotlivé žánry, které jsou založené podle hratelnosti her. Uvedu tady alespoň pár těch nejzákladnějších. A taktéž v této kapitole budu vycházet ze svých herních zkušeností a znalostí.⁴³

Termín RPG (z ang. *role-playing game*) se do češtiny běžně překládá jako *hra na hrdiny*. Nejedná se jenom o žánr počítačových her (*Zaklínač*), ale např. také některých stolních/deskových (*Dračí doupe*). Videohry tohoto stylu se vyznačují rozvětveným příběhem, který se skládá z hlavní a vedlejších dějových linek. Hráč přímo ovládá buď jen jednoho hrdinu, nebo hrdinu a jeho doprovod. Za splnění úkolů získává hráč zkušenosti, které jeho postavu povýší na další úroveň a hráč pak bude moci rozdělit pár bodů, jež tímto krokem získal, do některé z vlastností (např. síla, obratnost, životy, magie atd.). Najít také můžeme mnoho předmětů, jako jsou zbraně a zbroje, které po nasazení na vaši postavu vylepší její útok či obranu. Hry tohoto typu mohou být hrány buď z pohledu první osoby anebo z pohledu třetí osoby (díváte se na záda vašeho hrdiny). *KCD* je právě tento typ hry.

Adventura je žánr, ve kterém jste limitováni herním prostředím. Ve hře si postava, kterou kontroluje hráč, nemůže „jít“ kde chce, ale jen tam, kam jí příběh zrovna pustí. Většinou jej pustí „dál“ až potom, co hráč vyřeší nějakou hádanku (některé dokáží opravdu potrápít), nebo nalezne konkrétní předmět, který je potřeba pro další postup. K ovládnutí takových her hráči zpravidla stačí jen myš, kdy kliknutím bude hrdinovi dávat příkazy typu: *běž tam, zvedni to a použij to támhle*. Českých adventur (např. *Posel smrti*) můžeme najít opravdu hodně, neboť jejich vývoj není zas až tak složitý, jako je tomu u jiných žánrů.

Ve strategiích (série *Age of Empires*, *Age of Mythology*) se hráč stává doslova vládcem celého jednoho národa a jeho úkolem je se o něj ve světě hry starat. Většinou sbírá (tedy ne on, ale jeho vesničané/poddaní, kterým tuto práci hráč „zadal“) tři druhy surovin,

⁴³ Viz také: Ultimate List of Different Types of Video Games | 49 Genres & Subcategories. iD Tech Camps | #1 Summer Computer & Coding Camp for Kids & Teens [online]. [cit. 26.3.2020] Dostupné z: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>.

jako jsou např. zlato, dřevo, kámen, maso nebo jiný druh obživy atd. To je ale jenom jeden z pilířů, na kterém strategie stojí. Dalšími jsou stavění různých budov (civilních: sýpky, domy, mlýny... a bojových: stáje, kasárna, věže...), které mají rozličné funkce, zkoumání technologií, jež pomáhají vašim lidem, a samozřejmě boj.⁴⁴ Protivník, ovládaný počítačem, disponuje buď cizí anebo stejnou civilizací jakou hráč (v těchto titulech lze hrát např. za Angličany či Francouze, Řeky či Egyptány, jednotlivé civilizace se liší v jednotkách, budovách a technologiích). Tento žánr je typičtější pro starší hry a dnes již tolik strategií nevychází.

Posledním žánrem, který bych zde chtěl představit, je FPS (z ang. *first-person shooter*⁴⁵), neboli střílečka z pohledu první osoby (*Wolfenstein 3D*, *Vietcong*). Jak už z názvu vypovídá, hru vlastně „vidíte“ očima hlavního hrdiny (na obrazovce, tak ze své postavy hráč vidí jen části rukou držících zbraň). Tento žánr chce zprostředkovat co největší ponoření se do hry, aby se do ní hráč mohl dokonale vžít. Tyto hry většinou nemají tak bohatý a rozvinutý příběh (jde vlastně jen o to, dostat se z bodu A do bodu B), jako je tomu u RPG žánru, ale zato jsou krásně vizuálně zpracované. Pokud se jedná o hodně realistické tituly, tak už se o nich nemluví jako o FPS hrách, ale o simulátorech (*Operace Flashpoint*).

3.4 Hraní her v současnosti jako sociální fenomén

I vnímání počítačových her, respektive lidí, kteří je hrají, již doznalo změny. Už dávno není tato záliba jen kratochvílí pro děti, jak tomu snad bylo na začátku, když toto zábavní odvětví začínalo. Právě naopak, s postupující dobou přibývá hráčů z řad dospělých. Průměrný věk hráče videoher je v současnosti 33 let.⁴⁶ Zatím stále platí, že častější jsou hráči z řad mužů, ale rozdíl už není tak markantní, jako tomu bylo dříve, v roce 2019 bylo v USA 54% hráčů a 46% hráček.⁴⁷ Také hráčská komunita dnes není natolik uzavřená, jako tomu bylo v minulosti. Po celém světě existují desítky různých herních soutěží, jejichž průběh nápadně připomíná ty sportovní. Kromě různých hráčských týmů, které mají i své početné fanoušky, mají tyto herní soutěže i vlastní moderátory a jsou dokonce vysílány i na internetu. V České republice to není tak patrné, ale ve světě, především v severní Americe a Asii, jsou

⁴⁴ MIKESKA, Tomáš. *Staň se režisérem dějinných událostí: počítačové hry s historickou tematikou*, s. 143–144.

⁴⁵ Lze i TPS (z ang. *third-person shooter*), tedy střílečka z pohledu třetí osoby (*Mafia: City of Lost Heaven*, *Mafia II*).

⁴⁶ Tipnete si průměrný věk hráče počítačové hry? Ani 15, ani 25 let – Seznam Zprávy. *Seznam Zprávy* [online]. Copyright © 1996 [cit. 19.12.2019]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/tipnete-si-prumerny-vek-hrace-pocitacove-hry-ani-15-ani-25-let-69551>.

⁴⁷ U.S. video gamer gender statistics 2019 | Statista. • Statista - *The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies* [online]. Copyright © Statista 2020 [cit. 25.3.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>.

tito profesionální hráči placeni podobně jako vrcholoví sportovci.⁴⁸ Pouhé hraní her se dnes dá považovat i za práci. Stačí začít *streamovat*, tedy přenášet audiovizuální materiál od vás k vašim divákům na některé z platforem k tomu určených, a pokud si takový „streamer“ vybuduje svou fanouškovskou základnu, má do budoucna vystaráno. Není to však až tak jednoduché a člověk, který by se rád stal tímto typem baviče, potřebuje nejen umět hrát videohry, ale mít i určité znalosti o herním průmyslu, stejně jako být vtipný, zábavný a interagovat se svým „publikem.“⁴⁹

Stejně jako existují filmová ocenění, existují dnes i ocenění pro herní průmysl a není jich zrovna málo. Tak jako je pro herce největší ctí dostat Oscara, tak je pro herní studia ctí vyhrát nějakou z těch „jejich“ cen. Když už jsme u filmu, tak je v současnosti čím dál populárnější vytváření videoher na motivy známých a populárních filmových sérií, např. *Fast and Furious*, *Avengers*, *Spiderman* atd. A to dokonce za přispění opravdových filmových herců, kteří propůjčují svou tvář jednotlivým herním postavám a v mnohých případech tyto postavy i „hrají.“⁵⁰

Videohry a jejich hraní se dnes stávají populárnějšími než kdy dřív a tento jev patrně jen tak nezmizí. Proto je možná dobře držet krok s tímto fenoménem, anebo se o to alespoň pokusit. Naučit děti čemukoli novému se dnes stává čím dál více obtížnější, ale kdyby se některé učební látky propojily s hrami, u kterých více než polovina dětí stejně tráví více času než u učení,⁵¹ třeba by mohly být tyto snahy o něco schůdnější. Ale to již je téma pro jinou práci.

⁴⁸ eSports Earnings: The Richest Pro Gamers in the World (2018). *CareerAddict | Kickstart and Advance Your Career* [online]. Copyright ©2019 Delta Quest Media Limited. All rights reserved. CareerAddict is a registered trademark of [cit.19.12.2019]. Dostupné z: <https://www.careeraddict.com/esports-earnings>.

⁴⁹ Viz platforma Twitch, <https://www.twitch.tv/> [cit. 28.3.2020].

⁵⁰ Např. v titulu s názvem *Death Stranding* můžete poznat dánského herce Madse Mikkelsena či amerického Normana Reeduse. Viz *Welcome to Steam* [online].

⁵¹ Video Games|Center on Media and Child Health. *Center on Media and Child Health* [online]. © Boston Children [cit.19.12.2019]. Dostupné z: <https://cmch.tv/parents/video-games/>.

4 Představení hry Kingdom Come: Deliverance

Jak už jsem dříve uváděl, *KCD* je *singleplayerové* RPG s důrazem na realistické vyobrazení středověku. Odehrává se v okolí řeky Sázavy roku 1403. Hlavní hrdina, za kterého hráč hraje, se jmenuje Jindřich a je to syn skalického kováře. Příběh začíná ve chvíli, kdy se probouzíte do nového rána a hned na vás čeká práce. Je potřeba dojít k obchodníkovi pro uhlí, stavit se k sousedovi pro dluh za vykované hřebíky a donést otci vychlazené pivo z hospody, u výhně a kovadliny bývá totiž pěkně horko. Poté co splníte tento krátký tutoriál (návod), jenž vás má seznámit s ovládním hry, napadnou Skalici neznámí vojáci a začnou všechny vraždit a rabovat. Naneštěstí se vám nepodaří dostat do bezpečí hradu dříve, než je zvednut padací most. Zbrojnoši na vás alespoň rychle křiknou, abyste jeli varovat blízký Talmberk. V moment, kdy varování vyřídíte, je vám otevřen celý herní svět a vy se od této chvíle můžete vydat, kam jen budete chtít.

KCD obsahuje činnosti jako jsou jízda na koni, střelba z luku, hra v kostky, alchymie, ale i kapsářství či páčení zámků, což se vám bude zejména hodit při vykrádání truhel. Kromě toho všeho je důležitým a častým prvkem hry i souboj s protivníky. Ten je pro svou obtížnost často kritizován a troufnu si říci, že ne jeden hráč po prvním souboji hru vzdal. V zásadě jde o to, že se při duelu na obrazovce objeví pěticipá hvězdice⁵² a podle toho, do kterého ramene „posunete“ myš, tak z tohoto směru Jindřich povede útok, který samozřejmě nepřítel může zblokovat (nebo provést protiútok či jinou šermířskou figuru, jakých je ve hře spousta). Takže ano, soubojový systém je trošku oříšek, ale s trochou cvičení se dá naučit.

S každou novou získanou úrovní vylepšujete nějakou Jindřichovu vlastnost (síla, charisma nebo třeba jeho schopnost čtení). Dále kupujete, nacházíte nebo ukořistíte zabítým protivníkům lepší zbraně a části zbrojí (těch můžete Jindřichovi „nasadit“ až 11⁵³) a ty pak máte ve svém inventáři. Můžete sbírat i byliny, lovit zajíce a srny či jít plnit některý z hlavních nebo vedlejších úkolů, kterých jsou ve hře desítky. Je to jen a pouze na vašem uvážení.

4.1 Warhorse Studios a vznik KCD

Za zatím největší (nejdražší, nejrozsáhlejší, nejpropracovanější, graficky nejpritažlivější) českou hrou, stojí vývojářské studio s názvem *Warhorse* (česky *Válečný kůň*), založené v Praze roku 2011. Podíl na jeho vzniku mají lidé, kteří nejsou v herním

⁵² Nejedná se o první pokus o takovýto soubojový systém, něco podobného můžeme najít i např. ve hře *For Honor*.

⁵³ Jedná se o přilbu, čepec, kroužkovou kuklu, košili, kyrys, kroužkovou košili, rukavice, rukávy, nohavice, kroužkové nohavice a zbroj na nohy.

průmyslu žádnými nováčky. Daniel Vávra⁵⁴ je bezesporu tím nejikoničtějším člověkem českého herního odvětví. Pokud jde někdo z vývojářských studií vidět, pak je to on. Byl to Vávra, kdo napsal scénář úspěšného titulu *Mafia: City of Lost Heaven* i jeho pokračování *Mafia II*,⁵⁵ avšak po tomto počínu se nepohodl s novými majiteli studia (*Take-Two Interactiv*) a ještě před dokončením hry ho opustil.⁵⁶ Je tvůrcem a režisérem *Kingdom Come: Deliverance*. Martin Klíma je také v herním průmyslu veteránem a na svém kontě má neméně úspěšné hry jako jsou např. *Dračí doupě* a strategie *Original War*.⁵⁷ Ve *Warhorse* zaujímá post výkonného producenta. Dnes toto studio poskytuje zaměstnání téměř 130 lidem. O tom, že chystaný titul bude mít podobu středověkého RPG z Čech, rozhodl právě Dan Vávra.⁵⁸

Založení studia provázely už od začátku nesnáze. Největším problémem byly finance, vývoj hry si totiž žádá pochopitelně spoustu lidí, jež je třeba platit. Prvním krokem zakladatelů bylo tedy hledání investorů, což u nás, kde herní průmysl není zas až natolik známý, nebyla úplně jednoduchá věc. Nakonec se ale vše podařilo a projekt mohl začít. Za získané peníze vytvořili prototyp/ukázkou toho, co by chtěli vytvořit a s tím šli k velkým vydavatelům v USA, Velké Británii atd., kde naneštěstí nepochodili. Realistická středověká hra se na herním trhu totiž ještě nikdy neobjevila a žádný vydavatel na sebe nechtěl vzít riziko, že se hra nebude prodávat.⁵⁹ Autoři se tedy rozhodli hru prezentovat na *Kickstartu*, internetové platformě, je slouží k představování různých nápadů. A lidé, kterým se některý z návrhů zalíbí, mají možnost tvůrcům darovat libovolnou peněžní částku, aby tak dopomohli k zdárnému dokončení projektu. Na *KCD* přispělo přes 35 000 lidí a konečná vybraná částka činila 1 100 000 liber, což je v přepočtu na české koruny něco málo přes 32 miliónů.⁶⁰ Tímto tvůrci získali nejen další peníze na pokračování vývoje, ale zjistili také, že o jejich hru je mezi lidmi velký zájem.

Členové studia mimo jiné podnikli i na 60 výletů do města Rataje nad Sázavou a okolí, za účelem zmapování terénu (rostliny, cesty, krajina, budovy atd.), ve kterém měla být hra zasazena.⁶¹ Kromě hodin animací má *KCD* i téměř 50 minut instrumentální hudby,⁶² jinak řečeno, hudby tvořené pouze hudebními nástroji bez zpěvu. O hudební doprovod se postarali

⁵⁴ Mimo jiné propůjčil svou tvář i jedné postavě ve hře, a to šlechtici Hanuši z Lipé. Viz *KCD*.

⁵⁵ Obě hry jsem zmiňoval v předchozí kapitole.

⁵⁶ Dostupné z: *Deliverance: The making of Kingdom Come* [steam], 13. minuta [cit. 15.03.2020].

⁵⁷ About us – Warhorse. Warhorse Studios – Warhorse [online]. Copyright © 2019 Warhorse Studios s.r.o. [cit. 15.03.2020]. Dostupné z: <https://warhorsestudios.cz/about/>.

⁵⁸ *Deliverance: The making of Kingdom Come* [steam], 24. minuta [cit. 15.03.2020].

⁵⁹ Tamtéž, 30. minuta [cit. 15.03.2020].

⁶⁰ Viz <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance> [cit. 15.03.2020].

⁶¹ *Deliverance: The making of Kingdom Come* [steam], 22. minuta [cit. 15.03.2020].

⁶² Ve hře můžou hráči uslyšet i dvě česky zpívané hospodské písně, které z mého pohledu působí opravdu dobově.

Jan Valta a Adam Sporka.⁶³

Autoři dodrželi stanovený termín vydání, tím byl 13. únor 2018,⁶⁴ a tak mohli první nedočkaví hráči tuto hru začít hrát již tento den. Pro *Warhorse* ale nyní následovalo téměř roční opravování svého titulu, neboť čím více hráčů hru hraje, tím více *bugů* (softwarových chyb) najdou. Objevovaly se různé chyby typu, že vaše postava nedokázala vyjít schody, že kůň při skoku zůstal trčet ve vzduchu atd. Tohle je ovšem zpravidla problém všech nově vydaných her a vývojáři většinou urychleně pracují na tzv. *patchích* (záplatách). Nezbývá než říct, že *Warhorsu* se během roku skutečně podařilo hru opravit a ta je nyní zcela hratelná, alespoň já jsem během toho, co jsem ji hrál, nenašel žádnou chybu, který by mi neumožnila pokračovat v příběhu. K tomu všemu ještě stihli vydat 4 datadisky (jinak též *DLC*). Jednalo se o rozšíření: *Z popela* (o znovuvýstavbě vesnice s názvem Přibyslavice), *Milostná dobrodružství* (o milostných vzplanutích šlechtice Jana Ptáčka, kterému vaše hlavní postava musí, jak jinak, nabídnout pomoc), *Kunovi harciři* (s pomocí Kuna z Rychvaldu a jeho žoldáků se pokusíte vypořádat s bandity, kteří drancují blízké okolí) a *Úděl ženy* (v tomto DLC se na chvíli vžijete do role ženy v době středověku).⁶⁵ Hlavní dějová linka hry se dá „projít“ i za 40 hodin, pokud si ale dáte tu práci prozkoumat každičkový kout herní mapy i s plněním vedlejších úkolů a aktivit, máte postaráno o nejméně 100 hodin zábavy. Aktuálně (k 15.03.2020) se *KCD* na trhu prodává za 30 euro (800 CZK) a její Royal edition (královská edice), obsahující všechny datadisky, za 40 euro (1 100 CZK).⁶⁶

4.2 Ohlasy v zahraničí

KCD byla kladně přijata jak samotnými hráči, tak i kritiky a průměrné hodnocení bylo 8 hvězdiček z deseti,⁶⁷ což je ohromný úspěch pro nové, ve světě neznámé studio a hru, které velcí herní vydavatelé moc šancí nedávali. K dnešnímu dni je titul přeložen do 10 jazyků, kromě *češtiny* je to *angličtina* (původní jazyk hry), *němčina*, *francouzština*, *evropská španělština*, *polština*, *ruština*, *italština*, *zjednodušená čínština* a *turečtina*.⁶⁸ Ty jazykové lokalizace, jež hra obsahuje v den vydání, financuje samo studio. Je samozřejmostí, že se vybírají ty cizí jazyky, u jejichž mluvčích studio očekává největší prodeje. Mimo to existují i tři dabingy, *anglický*, *německý* a *francouzský*.⁶⁹ Na veletrhu her *Gamescom* (2017),

⁶³ *Deliverance: The making of Kingdom Come* [steam], 111. minuta [cit. 15.03.2020].

⁶⁴ Hra vyšla jak na PC tak i na Playstation 4 a Xbox One.

⁶⁵ Viz artbook *The art of Kingdom Come: Deliverance*.

⁶⁶ Viz *Welcome to Steam* [online]. [cit. 15.03.2020].

⁶⁷ Viz <https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance> [cit. 16.3.2020] nebo <https://www.imdb.com/title/tt3414510/>.

⁶⁸ Viz. *Welcome to Steam* [online]. [cit. 15.03.2020].

⁶⁹ Tamtéž.

uskutečněném v sousedním Německu, si čeští vývojáři z *Warhorse* dokonce odnesli ocenění za nejlepší PC hru toho roku.⁷⁰

Po prvním roce na trhu se prodaly 2 miliony kopií,⁷¹ k dnešku to tedy klidně může být o další desítky tisíc více. V tomto čísle samozřejmě nejsou (ani to není možné) započítány nelegálně stažené kopie této hry, těch zpravidla bývá více než těch řádně prodaných.

Dalším důkazem toho, že titul probudil velký zájem, je fakt, že společnost *Warhorse Studios* koupil herní vydavatel *THQ Nordic* (respektive *Warhorse* nyní patří pod jeho společnost *Koch Media*), což mimo jiné znamená, že získal práva i na jejich hru. Cena transakce byla 1,1 miliardy českých korun.⁷² Noví majitelé slíbili ponechat *Warhorse* velkou tvůrčí svobodu a já pevně doufám, že se na tom ani v budoucnu nic měnit nebude.⁷³

Oficiálně sice zatím pokračování oznámeno nebylo, ale všechno nasvědčuje tomu, že se na něm již (k jaru 2020) pracuje. *KCD* byla dozajisté velmi úspěšnou a překvapivou hrou a v takových případech se fanoušci vždy mohou dočkat dalšího pokračování. Hráčům nezbyvá než věřit, že vývoj případné II. části nebude tak dlouhý, jako byl v případě I. dílu.

4.3 KCD jako pramen pro poznání historického vědomí

Vývojáři ze studia *Warhorse* měli ambice vytvořit opravdu historicky věrohodnou hru. Chtěli, aby veškeré předměty nacházející se v jejich hře, odpovídaly tomu, co mohl člověk potkat a používat na začátku 15. století. Jedná se o desítky různých zbraní, ať už sečných, střelných či úderných, dále o stovky různých kusů oblečení, části zbrojí, předmětů v domácnosti atd. Dle mého se povedlo věrně zachytit také faunu a flóru. Hráč ve hře nenajde žádné zvíře, které by do středověkých Čech nepatřilo. Stejně je to i s rostlinami.⁷⁴ K tomu všemu ovšem vývojáři, coby grafici, programátoři, scénáristi atd., potřebovali vědět o této době více. Mikuláš Podprocký, který ve *Warhorse* zaujímá post art direktora, v rozhovoru uvedeném v artbooku: *Diskutovali jsme s historiky, kteří se specializovali na oblasti, které nás zajímaly. Čerpali jsme také z knihoven a dochovaných dobových pramenů. Navštěvovali*

⁷⁰ Viz <https://www.obilisk.co/gamescom-2017-awards-winners/> [cit. 16.3.2020].

⁷¹ Kingdom Come: Deliverance has sold two milion copies / PCGamesN. *PC Games news and reviews from PCGamesN.com* [online]. Copyright © 2020 [cit. 16.03.2020]. Dostupné z: <https://www.pcgamesn.com/kingdom-come-deliverance/kingdom-come-deliverance-sales-numbers>.

⁷² Warhorse Studios rok po vydání Kingdom Come mění majitele – Cnews.cz. *Cnews.cz / Od tranzistorů až po PC sestavy* [online]. [cit. 16.03.2020]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/kingdom-come-deliverance-warhorse-studios-koch-media-thq-nordic>.

⁷³ Tamtéž [cit. 16.03.2020].

⁷⁴ Hráč může ve hře najít např. kostival, pelyněk, kopřivý, bodlák, atd. viz *KCD*. Všechny tyto rostliny jsou v zemích Koruny české původní, viz KAPLAN, Zdeněk, Jiří DANIHELKA, Jindřich CHRTEK, et al. *Klíč ke květeně České republiky*. Druhé, aktualizované a zcela přepracované vydání. Ilustrovala Anna SKOUMALOVÁ-HADAČOVÁ, ilustrovala Eva SMRČINOVÁ. Praha: Academia, 2019.

*jsme a dokumentovali reálná místa.*⁷⁵

Na svém youtubovém kanále Vávra⁷⁶ zveřejnil některé tituly, z nichž *Warhorse* čerpalo pro svou hru. Jsou to tyto knihy: *Próza z doby Karla IV.* od Vilikovského, *Václav IV.* od Spěváčka, *Zlatá doba měst českých, Z dávných dob a Kulturní obraz českých měst – život veřejný v XV. a XVI. věku 2 díl* od Wintera, *Labyrintem středověku – Kouzla a rituály starých cechů* od Česala, *Velké dějiny zemí Koruny české V.* od Čorneje, *Toulky českou minulostí 2* od Horejše, *Minulost našeho státu v dokumentech* od Boudyšové, *Od zbroje k stejnokroji, Jak válčili husité* od Klučiny, *Čarodějnické příběhy* od Francka, *Dějiny světa v obrazech – Díl druhý: Středověk* od Hlavinky, *Jan Žižka* od Tomka, *České země v letech 1378-1437: Lucemburkové na českém trůně II.* od Čechury, *Moravský markrabě Jošt (1354-1411)* od Štěpána a *The Sword and the Crucible* od Williamse.⁷⁷ Je tedy zřejmé, že autoři využívali jak odborných publikací a pramenů, tak služeb historiků a jiných odborníků. Z dokumentu od tvůrců vím, že např. mluvili s předním českým historikem, specializujícím se na pozdní středověk a husitství, profesorem Petrem Čornejem.⁷⁸

Z toho vyplývá, že autoři se snažili dosáhnout co největší věrohodnosti hry. Nakolik se jim to v různých aspektech podařilo, prověřím v dalších kapitolách. Co se však týče samotného příběhu *KCD*, byl bych ve svém posuzování opatrnější. Hlavní dějovou linku hry totiž napsali samotní autoři, konkrétně scénáristé k tomu určení. Ti museli být opatrní, aby nenapsali něco, co bude pro budoucí hráče nepřitažlivé. Mohli tedy, více či méně, zasahovat a upravovat děj tak, aby byl po celou herní dobu co nejakčnější a co nejdramatičtější, zkrátka, aby hráče vtáhnul do děje a jen tak je nepustil. Například mohli do příběhu vnést historické postavy, které se v Posázaví v té době nevyskytovaly, nebo si nějakou postavu dokonce zcela vymyslet, aby nějakým způsobem lépe slepila děj hry.

Kromě vizuální stránky hry, coby pramene, můžu jmenovat rovněž i tu zvukovou. Samozřejmě, že se zvuky za těch více jak 600 let nezměnily, např. úder kladiva do kovadliny zní stejně dnes, jako ve středověku. Ale zvuky středověkého města, ty už jsou dnes dávno minulostí, avšak *KCD* vám je může alespoň trochu přiblížit. Hra vám umožní procházet se městem, kde různí obchodníci hlasitě vychvalují své zboží, kováři tlučou do kovadliny, klečící chudáci žebrají o peníze, potulní proroci hlásají své vize, odsouzený zločinec v kládě volá o pomoc, hlídkující strážníci na vás pokřikují, abyste nedělali nepořádek, z hospody se

⁷⁵ VÁVRA, Dan, Mikuláš PODPROCKÝ, Jakub GUMAN a Joanna NOWAK. *The art of Kingdom Come: Deliverance*, s. 253.

⁷⁶ Viz https://www.youtube.com/watch?v=NGUx_AJg8Vw [online], od 45. min [cit. 27.4.2020]. Více o historickém výzkumu vývojářů je dostupné na adrese: <https://www.youtube.com/watch?v=puXwyIDCQCg>.

⁷⁷ Bibliografické údaje všech výše zmíněných publikací jsou uvedeny v seznamu literatury.

⁷⁸ *Deliverance: The Making of Kingdom Come* [steam].

ozývají hlasité výkřiky přiovilých štampastů a občas můžete i slyšet, jak si procházející postavy pobroukávají nějakou tu vesnickou odrhovačku. Ve hře se také nachází jakási „encyklopedie,“ tzv. kodexy, které se ale jen velmi obecně věnují historickým herním postavám,⁷⁹ souvisejícím historickým událostem⁸⁰ či problémům pozdního středověku.⁸¹ Tyto kratičké zápisy se hráči „odemykají“ postupem času, podle toho, kdy se o nich dozvídá od okolních, vedlejších postav herního světa.

Tuto kapitolu bych rád zakončil jedním z mnoha krásných detailů hry. Hlavní postava je, jak jinak než negramotná a jako taková je neschopná přečíst jakoukoliv z knih nacházejících se ve hře. A je jen čistě na vás, na hráči, kdy a jestli vůbec ji naučíte tomuto „umění.“ Je to krásný příklad toho, že číst ve středověku bylo výsadou privilegovaných a neuměl to jen tak někdo.

⁷⁹ Jsou to např. králové Václav IV. nebo Zikmund Lucemburský či císař Karel IV.

⁸⁰ Je tu např. zmíněna bitva u Nikopole (1396), ve které byli drtivě poraženi křižáci pod vedením Zikmunda Lucemburského.

⁸¹ Zde je např. zmíněno papežské schizma.

5 Historické pozadí hry, lucemburská dynastie

V této kapitole se zaměřím na popis historické etapy, ve které se děj hry *KCD* odehrává. Stručně popíši dobu, která v Českém království panovala ještě před událostmi ze hry. Naváží popisem doby bezprostředně související s rokem 1403, ve kterém se příběh hry odehrává.

5.1 Království české ve 14. století

Století čtrnácté přináší Českému království jednu velkou změnu a tou je nástup nové vládnoucí dynastie, rodu Lucemburků. Předešli vládnoucí, domácí Přemyslovci vymřeli po meči, vraždou Václava III., v Olomouci roku 1306. Prvním králem z nové dynastie je syn římského císaře Jindřicha VII., mladý Jan Lucemburský. Jeho korunovace proběhla roku 1310.⁸² Nečekala ho právě snadná situace, domácí šlechta byla mocná a dlouhé roky nad nimi nikdo nevládl pevnou rukou. Také jeho choť Eliška Přemyslovna, jež byla dokonce starší než Jan, se považovala za pokračovatelku přemyslovské tradice a odkazu, a tak často zasahovala do politiky i sama.

Prvnímu Lucemburkovi na českém trůnu nelze přišít nálepku „krále cizince.“ Jan, jako syn římského krále, byl předurčen zasahovat do říšské politiky, ať už jako potencionální nástupce na uvolněný říšský trůn nebo jako jeden z kurfiřtů. Taktéž musel spravovat své lucemburské panství. V západní Evropě navíc probíhala stoletá válka a Jan, jako věrný stoupenec a spojenec francouzských králů, mnoho času trávil v Paříži.⁸³ Toto jsou alespoň některé z důvodů, proč tak často nepobýval v Českém království. Jiří Spěváček ho dokonce nazval „králem diplomatem“, neboť král Jan na svých cestách, ale i při diplomatických schůzkách, po téměř celé Evropě, vždy vystupoval jako český král. Za dobu své vlády tak nejen zviditelnil české země, ale také jim zajistil své místo v evropské politice.⁸⁴ Jeho zásluhy také pozdější trochu sráží velmi úspěšná vláda jeho syna Karla IV.

Dne 14. května roku 1316 se královským manželům Janovi a Elišce narodí vytoužený syn.⁸⁵ Dostává jméno Václav podle patrona české země sv. Václava. Toto jméno bylo velmi oblíbené i mezi Přemyslovci a také nám dává tušit, který z mladých manželů měl ve výběru jména poslední slovo.

⁸² SPĚVÁČEK, Jiří. *Karel IV: život a dílo: (1316-1378)*. 2. vyd. Praha: Svoboda, 1980. Členská knihovna (Svoboda), s. 37.

⁸³ ANTONÍN, Robert, ŠMAHEL, František a Lenka BOBKOVÁ, ed. *Lucemburkové: česká koruna uprostřed Evropy*. Praha: NLN, 2012, s. 59 – 62.

⁸⁴ SPĚVÁČEK, Jiří. *Karel IV: život a dílo: (1316-1378)*, s. 11.

⁸⁵ Tamtéž, s. 50.

Roku 1323 je následník trůnu poslán k francouzskému dvoru a jeho výchovy se ujímá jeho teta Marie a její manžel, francouzský král Karel IV. Sličný.⁸⁶ Ve Francii zůstane Václav sedm let, mimo jiné zde během biřmování přijímá jméno svého kmotra a strýce Karla. Také se zde učí číst a psát. Jeho učitelem a přítelem, který mu později dopomůže k římské koruně, se stává Pierre de Rosieres, budoucí papež Klement VI.⁸⁷ Ze zdejšího pobytu si Karel odnese i vladařský styl, který odkoukal od svého strýce a který v budoucnu sám uplatní v české zemi, potažmo v celé říši.

Na žádost předních českých pánů (např. Petr z Rožmberka, Jindřich z Lipé mladší...) se Karel po dlouhých deseti letech (1333) navrácí do Českého království.⁸⁸ To se nachází v zuboženém stavu. Většina královských hradů je zastavena a tak nemá korunní princ jinou možnost než se ubytovat v měšťanském domě. Otcem je mu roku 1334 udělen titul moravského markraběte a z této pozice se Karel pouští do obnovy českých zemí.⁸⁹ Skupuje zpět královské statky, rekonstruuje Pražský hrad a snaží se posílit svou pozici na úkor šlechty. Dne 2. září 1347 je Karel korunován na českého krále.⁹⁰ A o osm let později, 5. dubna 1355, je v Římě korunován římským císařem.⁹¹

Karlovo panování v zemích Koruny české se nese v duchu blahobytu a prosperity. Ne nadarmo je některými jeho vláda nazývána jako „zlatá doba.“ Díky jeho obratné diplomacii a šikovné sňatkové politice se mu podaří udržet v Českém království, potažmo i v celé říši mír a za jeho vlády nebylo žádných zbytečných válek. Ukázal se býti moudrým králem podporujícím vzdělání, kulturu a obchod a nesmíme zapomenout ani na jeho stavitelskou činnost. Úspěšně také stabilizoval královskou moc v českých zemích a usnadnil tak kralování svému následovníku, ale hlavně se Karlovi podařilo vyrovnat rozdíl mezi zeměmi západní Evropy a tou českou. Karel bezpochyby byl oblíbeným vladařem.

Zde si dovolím odbočku směrem k analyzované hře. V *KCD* je zmíněno, že Karla IV. na jeho poslední, posmrtné cestě ulicemi Prahy vyprovázelo na sedm tisíc lidí. To, na základě zpráv přihlížejících kronikářů, ve své publikaci uvádí i Jiří Spěváček.⁹² Jedna z herních postav dokonce pronese poznámku vztahující se k osobě krále Václava IV, ta zní takhle: „*Je těžké překročit stín někoho, kdo se narodí jednou za tisíc let. A to Karel byl.*“⁹³ Jistě se jedná

⁸⁶ SPĚVÁČEK, Jiří. *Karel IV: život a dílo: (1316-1378)*, s. 66.

⁸⁷ Tamtéž, s. 73.

⁸⁸ Tamtéž, s. 98–99.

⁸⁹ Tamtéž, s. 105–106.

⁹⁰ Tamtéž, s. 205.

⁹¹ Tamtéž, s. 240–241.

⁹² Tamtéž, s. 480–481.

⁹³ *KCD*. Rozhovor Jindřicha se svým otcem.

jen o větu některého scénáristy hry, ale i tak krásně dokazuje, že i dnes stále považujeme krále Karla za výjimečnou osobnost a že jeho syn to po nástupu na trůn neměl určitě vůbec jednoduché. Vždyť to není tak dávno (2016), co jsme jako národ slavili 700 let od narození tohoto velkého panovníka. Během těchto „oslav“ jsme zprávy a zmínky o Karlově osobnosti, vládě i jeho době mohli jak slyšet v televizi a rádiu, tak číst v novinách a časopisech.⁹⁴ Na závěr ještě zmíním, že nejnovější monografie o Karlovi vyšla roku 2018.⁹⁵

5.2 Král Václav IV.

Václav se narodil 26. února 1361 Karlově třetí manželce Anně Svídnické.⁹⁶ Narození syna bylo pro stárnoucího císaře radostným a dlouho očekávaným okamžikem. Václav se tímto stal následníkem trůnu. Do té doby Karel počítal s tím, že by v případě jeho smrti na „osiřelý“ český stolec usedl některý ze synů jeho mladšího bratra, moravského markraběte Jana Jindřicha.

Karel má se svým synem velké plány a některé z nich začne uskutečňovat již ve Václavově raném věku. Když jsou Václavovi pouhé dva roky, nechává ho otec korunovat českým králem, což byl akt do té doby nevídaný.⁹⁷ Karel se však nezastaví jen u toho a s pomocí peněz a rozdávaných titulů a funkcí římským kurfiřtům, zajistí synovi i cestu k říšské koruně. A tak je Václav v pouhých 15 letech roku 1376 korunován v Cáchách římským králem,⁹⁸ aniž by on sám cokoli pro tento titul udělal. Poslední společnou velkou akcí otce a syna byla návštěva francouzského dvora a francouzských příbuzných, kterým Karel představil svého syna.⁹⁹ O pár měsíců později císař Karel IV. umírá a 17-letý Václav se tak, bez jakýchkoliv předešlých vladařských zkušeností, ujímá vlády nad celou říší i zeměmi České koruny.

Do panování se Václav pouští s vervou, až to skoro vypadá, že vladařský um skutečně po svém otci zdědil. Ještě v době přípravy pohřbu jeho otce vydává pokyn pro shromáždění říšského sněmu. V té době se také znovu rozhořel problém dvojpařství. Václav se v tomto sporu postavil na stranu římského papeže, avšak tímto krokem ztratil v případě nesnázi v říši, možnost podpory od francouzského dvora.¹⁰⁰

Na domácí scéně se také Václavovi podařilo znepřátelit si vyšší šlechtu, jež těžce

⁹⁴ Viz např. <https://www.idnes.cz/zpravy/karel-IV> [15.4.2020].

⁹⁵ ŽŮREK, Václav. *Karel IV.: portrét středověkého vládce*. Praha: NLN, 2018. Česká historie.

⁹⁶ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419: k předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. Členská knihovna (Svoboda), s. 29 -30.

⁹⁷ Tamtéž, s. 46.

⁹⁸ Tamtéž, s. 88.

⁹⁹ Tamtéž, s. 96 – 97.

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 112 – 116.

nesla, že do funkcí královských úřadů jmenuje své oblíbence z řad nižší šlechty.¹⁰¹ Ti mu jsou sice hluboce oddaní a věrní, ale postrádají koncepci české státní zahraniční politiky, kterou v sobě mají hluboce zažitou příslušníci starobylých šlechtických rodů, dělající zahraniční diplomacii po celá desetiletí.¹⁰² Tímto svým krokem si tak mladý král zavírá cestu do říše i do zbytku Evropy. Rozpad spolupráce v rámci říše, za které mohlo papežské schizma, vedlo k tomu, že zdejší knížata odmítala respektovat Václavovy rozkazy. Ten, než aby na toto reagoval, raději se stahuje do Českého království.¹⁰³ Zde se, se svými méně urozenými vrstevníky, věnuje namísto kralování spíše hostinám, lovvům a společnosti žen. Později se kvůli napětí v říši ani neodhodlá k římské korunovační jízdě a rezignuje tak na titul římského císaře.¹⁰⁴

Ani „doma“ ho však nečeká nic dobrého. Vyšší šlechta se s pomocí markraběte Jošta (Václavova bratrance) zformuje roku 1394 do tzv. panské jednoty, aby tak hájila svá práva. A ještě téhož roku krále blízko Berouna zajme a uvězní na Pražském hradě.¹⁰⁵ Z tohoto zajetí jej dostane jeho mladší bratr Jan Zhořelecký.¹⁰⁶ Panská jednota však přesto při vyjednávání získá kontrolu nad téměř všemi královskými hrady a obsadí funkce nejvyšších zemských úředníků, a až do doby, než budou úspěšně vyřešeny všechny jejich požadavky.¹⁰⁷

Nespokojenost s Václavem nakonec dojde i říšské šlechtě i kurfiřtům. A roku 1401 již nový římský král Ruprecht Falcký vtrhl do českých držav v Horní Falci. Spojuje se také s panskou jednotou a Lucemburkem Joštem v boji proti českému králi.¹⁰⁸ Po dlouhém období míru za panování Karla, tak znovu do Čech vstoupí válka.

K druhému Václavovu zajetí dochází roku 1402 a tentokrát ho má na svědomí jeho vlastní ctižádostivý bratr a uherský král Zikmund Lucemburský,¹⁰⁹ ten aby uklidnil Václavovi přívržence, vydá prohlášení, že se se svým bratrem vydává do Říma pro římskou korunu.¹¹⁰ Pravděpodobně však sám touží po české koruně. Zikmundovi se nepodařilo ututlat všechny

¹⁰¹ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419: k předpokladům husitské revoluce*, s. 166 – 167.

¹⁰² Tamtéž, s. 168.

¹⁰³ Tamtéž, s. 170–171.

¹⁰⁴ Tamtéž, s. 149–150.

¹⁰⁵ Tamtéž, s. 233–234.

¹⁰⁶ K osobě Jana Zhořeleckého viz BOBKOVÁ, Lenka a Tomáš VELIČKA. *Korunní země v dějinách českého státu: třetí syn Karla IV.* Praha: Casablanca, 2016. či ZDICHYNEC, Jan. *Druhý život Jana Zhořeleckého? Obraz vévody a jeho vévodství v historiografii 16. až 19. století.* HOP. Historie - Otázky - Problémy Roč. 7, č. 1 (2015), s. 62-75.

¹⁰⁷ FIALA, Zdeněk. *Předhusitské Čechy: český stát pod vládou Lucemburků 1310-1419.* 2., dopl. vyd. Praha: Svoboda, 1978, s. 307-308.

¹⁰⁸ Tamtéž, s. 309.

¹⁰⁹ K osobě Zikmunda Lucemburského viz DRŠKA, Václav. *Zikmund Lucemburský: liška na trůně.* Praha: Epocha, 1996. Portréty (Epocha). či ČORNEJ, Petr. *Čeští králové, Zikmund Lucemburský.* Praha: Paseka, 2008 s. 223-236.

¹¹⁰ ČORNEJ, Petr. *Velké dějiny země Koruny české V.* Praha: Paseka, 1999-, s. 74.

zprávy informující o zajetí Václava, a tak se proti němu záhy zformovala opozice.¹¹¹ Do čela této opozice se překvapivě postavil markrabě Jošt, který dosud bojoval proti Václavovi.¹¹² Zajatý Václav je převezen do Vídně. Zde se mu v listopadu následujícího roku, za pomoci svých věrných, ze zajetí podaří uprchnout. Přesto je však donucen k dalším ústupkům, a to jak šlechtě, tak svému bratrovi Zikmundovi.¹¹³

Klid králi nepřinesou ani následující léta. V české zemi to pod plamennými projevy mnohých církevních kazatelů jenom vře. Zikmund na něj tlačí, aby tomu učinil přítrž, zakročil a stabilizoval a zklidnil situaci. Po upálení oblíbeného kazatele Jana Husa v Kostnici, totiž začíná v zemi sílit nové hnutí. Václav však již na tohle nemá sil a stahuje se čím dál více do ústraní. Odchází na svůj královský hrad u Kunratic, který si nechal pro sebe postavit. Tady ho taky zastihne zpráva o první pražské defenestraci. O několik dní později, 16. srpna 1419 vydechne král Václav naposled. Jelikož umírá bezdětný, nástupcem na českém trůně se stává jeho bratr Zikmund.¹¹⁴

Na závěr musím zmínit, že postava krále Václava se ve hře *KCD* vůbec neobjeví, což je ale pochopitelné, neboť v době, kdy se herní příběh odehrává, je zajat a strážěn ve Vídni. Herní postavy se ale občas o králi zmiňují.

5.2.1 Doba okolo roku 1403

Příběh *KCD* se odehrává roku 1403. A proto se pokusím v následující podkapitole shrnout historické pozadí hry. Roku 1402 je právoplatný český král podruhé zajat svým bratrem Zikmundem, lucemburská rodina je rozdělena spory a stojí proti sobě. Zatímco Václav je uvězněn ve Vídni, Zikmund sebere v Uhrách vojsko, tvořené z velké většiny žoldáky z řad Kumánů, kočovných nomádů z východu. S tímto vojskem oblehne nejbohatší české město Kutnou Horu. Městští konšelé s ním raději ze strachu před útokem Kumánů uzavírají příměří a Zikmund se tak zmocňuje stříbrného pokladu.¹¹⁵ Tímto krokem si však proti sobě popudil dosavadní jemu nakloněné šlechtice i některá města.¹¹⁶

A někde do tohoto spleťového a temného období zasadili tvůrci *KCD* svou hru. Česká šlechta nese nelibě Zikmundovo počínání v Čechách. Složitou situaci za ně však vyřeší neapolský král Ladislav, který si činí nárok na uherskou korunu. Ten se vylodí na uherském

¹¹¹ ČORNEJ, Petr. *Velké dějiny země Koruny české V*, s. 75.

¹¹² Tamtéž, s. 76.

¹¹³ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419: k předpokladům husitské revoluce*, s. 338–348.

¹¹⁴ Tamtéž, s. 538–539.

¹¹⁵ ČORNEJ, Petr. *Velké dějiny země Koruny české V*, s. 76.

¹¹⁶ Tamtéž, s. 77.

pobřeží a nechává se korunovat uherským králem.¹¹⁷ Zikmund se tedy v polovině roku 1403 urychleně vrací i s vojskem do Uher, aby zde hájil své postavení.¹¹⁸ A právě na téhle zpáteční cestě mělo dojít ještě k vypálení a vydrancování Stříbrné Skalice, města, kde se taktéž těžilo stříbro.¹¹⁹ Jeho vypálení je ústředním motivem příběhu videohry. Kromě bohatství si Zikmund z tohoto tažení odnesl i odpor a nenávisť české šlechty, měst i lidu poddaného a stal se tak na celé generace „liškou ryšavou.“¹²⁰

Tyto konflikty na domácí půdě mezi členy vládnoucího lucemburského rodu, jako by byly předzvěstí většího a krvavějšího konfliktu, který propukne o několik let později a do světových dějin se zapíše jako husitské války. Ty budou trvat dlouhé roky a nakonec, pro umírněné husity, budou skutečně znamenat vítězství. Slavit bude moci i Zikmund, neboť se konečně stane korunovaným českým králem.

¹¹⁷ ČORNEJ, Petr. *Velké dějiny zemí Koruny české V*, s. 77.

¹¹⁸ Tamtéž.

¹¹⁹ Viz kapitola zabývající se analýzou hry.

¹²⁰ SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361-1419: k předpokladům husitské revoluce*, s. 345.

6 Analýza: historická fakta zobrazená ve hře

Nyní se dostávám k praktické části mé práce. Ta spočívá v porovnání určitých situací zobrazených ve hře s tím, co nám o tom říká odborná literatura. Následující kapitoly budou rozděleny na dvě části, v té první vždy popíši, jak jsou tyto fakta zachycena ve hře, v té druhé naopak, jak se k těmto faktům staví odborné publikace, popřípadě jiné zdroje. Jak už jsem několikrát uváděl, zaměřím se na společenskou hierarchii, mezilidské vztahy, duchovní život a dobovou architekturu. Pokud by někoho zajímalo, nakolik jsou ve hře historicky věrohodné zbraně, zbroje a oděvy, můžu jen vřele doporučit bakalářskou práci E. Kunderkové,¹²¹ která se touto problematikou zabývá.

6.1 Společenská hierarchie ve hře

Na vrcholu společenského žebříčku je ve videohře umístěno panstvo, následují církevní představitelé, poté měšťané a úplně na konci se nacházejí sedláci, obdělávající šlechtickou půdu. Ke každému tomuto stavu napíši krátkou charakteristiku a některé profese/funkce, které s dotyčnou třídou souvisí.

Šlechta má hned po králi tu největší světskou moc a rozhoduje o všem důležitém na svém panství. Přísluší jim pořádat shromáždění pro své zemany (tzv. zemské soudy) a rozsuzovat jejich spory. Jsou také majiteli vesnic i měst a mají dokonce svůj vlastní ozbrojený doprovod. V čele této skupiny ozbrojenců stojí jimi vybraný *hejtman*, který v dobách míru zajišťuje pořádek a ručí za bojeschopnost družiny. Mezi jeho další funkce patří boj s lapky či jinými ničemy a vyšetřování zločinů. O diplomacii a finance šlechtice se stará jeho kancelář, kde má hlavní slovo *komoří*, jemuž je podřízen *písař*. Komoří vyřizuje listiny, které buď mění nějaký vztah mezi šlechticem a jeho poddaným či slouží k podání stížnosti. Písař dělá záznamy o soudech a setkáních městské rady. Představeným vesnice je *rychtář*, který je do funkce jmenován pánem. Ten má na starost hlavně udržovat ve vesnici klid a k tomu jsou mu k ruce *drábové*. *Nápravník* má podobnou funkci jako rychtář, ale plní ji na území kláštera. Např. hlídá sídlo opata či ho v jeho nepřítomnosti zastupuje ve věcech světských. Povinnost péče o pánský les zastával *lovčí*. Ten také hlídal vysokou zvěř (jeleny, srny a kance) před pytláky.¹²²

Druhé místo na žebříčku zauímají duchovní osoby. Nejčastěji jsou ve hře k vidění *kněží*. Každý kostel má svého vlastního faráře a tomu zpravidla ještě slouží *hospodyně*, která mu vaří, stará se o domácnost, popřípadě zašívá oděvy. Zvláště venkovští kněží nedodržovali

¹²¹ KUNDRTOVÁ, Eliška. *Počítačová hra „Kingdom Come: Deliverance“ z pohledu historické vědy*.

¹²² KCD. Prostředí hradů Talmberk a Rataje.

celibát a chovali se podobně jako jejich sousedé. Jejich hlavní úkoly jsou sloužení mší s kázáním a zpovědi.¹²³

Mezi poddané se počítají také *měšťané*, tedy hlavně různí obchodníci a řemeslníci. Nejpřednější místo v rámci nich měl však zpravidla *kovář*. Vyráběl vše potřebné nejen k zemědělství (motyky, sekery, pluhy, podkovy...), ale v temnějších dobách mohl kovat i věci potřebné k boji (meče, palčáty, oprava zbrojí...). Podobnou funkci zastávali i *mečíři* a *platněři*, ti se však naopak vůbec nezabývali zemědělskými nástroji. Zvláště důležitým člověkem ve městě byl také *krejčí*, starající se o oděvy velké většiny obyvatel. Velkou vážnost měl i *apatykář* neboli lékárník. Takový člověk prošel studiem na univerzitě, zná latinu i řečtinu a vyzná se v léčivých bylinkách, které mu slouží k přípravě léků. *Obchodníci* sdružování do cechů, mají buď své „prodejny“ v přízemí svých domů anebo mají stánek se svým zbožím na hlavním náměstí. *Hospodští* poskytují rozptýlení pro své sousedy a nabízejí jak potraviny, tak i pivo či víno. Mimo tuto funkci poskytují ve svých hostincích i nocleh. Stříhání vlasů či holení vousů obstarávají *lazebnice*, jež sídlí v lázních, kde se také vykonává základní hygienická očista. Na okraji města bydlí *koželuh*, tedy řemeslník zpracovávající kůže pro pozdější využití např. ševcem. Pořádek ve městě zajišťuje *městská stráž*, která se rekrutuje z měšťanů. Ta hlídá domy a majetek obyvatel, hasí případné požáry a plní funkci ponocných. Neméně důležitou profesi zastávali *uhlíři*, ti ve svých mlířích dělají ze dřeva uhlí, tolik potřebné do výhni kováren. Tito pracanti žijí mimo město v lesích, blízko vodních toků. Stranou od ostatních sídel, v blízkosti vodních toků, jsou také *mlynáři* a jejich mlýny. Mlynáři jsou ve hře vykresleni jako nečestní lidé a podvodníci. Jsou také jediní, kdo od hráče koupí kradené zboží. Na úplném konci této hierarchie se nacházejí *žebráci*, kteří smí žebrat jen na hlavním náměstí u kostela a při zdech hřbitova. Zvláštní místo v tomto žebříčku zaujímá *městský kat*. Ten se sice řadí mezi movitější vrstvy obyvatelstva, ale pro svou profesi je odsunut na okraj společnosti. Vykonává tresty, jakými jsou např. pověšení či stětí mečem. Při popravách mu zpravidla pomáhají jeho *pacholci*.¹²⁴

Sedláci žijící na venkově se starají o svá pole nebo chovají dobytek, avšak též musí odvádět část své úrody panstvu, neboť svou půdu mají jenom v pronájmu.

Ještě bych zde rád uvedl, že ve hře vystupuje pět příslušníků vyšší šlechty. Jsou to: královský správce Stříbrné Skalice pán Racek Kobyla ze Dvojí, Diviš pán na Talmberku, pán Hanuš z Lipé, jenž dočasně spravuje město Rataje za nezletilého pána Jana Ptáčka z Lipé. Posledním z nich, který se ve hře sice neobjeví, avšak zasáhne do děje, je pan Havel Medek

¹²³ KCD. Ratajský a úžický farář [steam].

¹²⁴ Tamtéž. Město Rataje a blízké okolí [steam].

z Valdeka.¹²⁵ Z příslušníků nižší šlechty (snad se jedná o zemany) jsou to hejtmani Bořek a Bernard.¹²⁶ Zda jsou tyto osoby opravdové historické postavy, tomu se budu věnovat v následující části.

6.1.1 Porovnání se současným historickým poznáním

Se začátkem vrcholného středověku (1000 – přelom 13. /14. století) se formuluje i nové dělení společnosti. Učení o trojím lidu, jak se tato teorie nazývá, rozděluje středověké obyvatelstvo na tři vrstvy - rytířstvo, duchovní stav a poddaní. Rytířstvo plní funkci ochránce a střeží společnost mečem. Tato společenská vrstva se brzy přemění na panovnickou svrchovanost. Kněžstvo jsou ti, kteří nevládnou mečem ani se nelopotí na poli, nýbrž se modlí za duše ostatních. A úplně na konci se nachází sice nejpočetnější stav, ale také s nejméně privilegii, a to jsou poddaní, sedláci. Ti poskytují obživu nejen sami sobě, ale živí i obě výše postavené vrstvy.¹²⁷

Toto rozdělení však přestalo odpovídat již v průběhu vrcholného středověku, neboť se objevila zcela nová vrstva obyvatelstva. Byl jím měšťanský stav, tedy hlavně obchodníci a řemeslníci. Někteří z těchto jedinců se stali tak bohatými, že mohli konkurovat i samotné šlechtě. Naučili se žít jako pánové, uměli se také ohánět mečem či jezdit na koni, disciplíny do té doby určené jen pro rytířstvo.¹²⁸ Tento od jisté míry střední stav se vyznačoval také jistou dávkou svobody, jeho členové si mohli sami rozhodovat o svém dědictví či sami, bez svolení panstva, uzavírat sňatky.¹²⁹ Měšťané, jak už dává tušit jejich název, byli typičtí pro prostředí měst, kde si časem vyjednali právo na ustanovení městské rady, jejíž členy si sami volili a kteří poté reprezentovali jejich zájmy.¹³⁰ Tato města se vyznačovala svou vlastní městskou hotovostí, řemeslníky sdruženými do cechů, jež regulovali trh, a domy obchodníků, které svou velikostí připomínaly sídla rytířů.¹³¹ Nesdílnou součástí měst byli žebráci, nemající žádná práva, neboť byli vyloučení ze společnosti. Byli to lidé, kteří nic nevlastnili, ale ani nepracovali. Sjednocovali se dokonce do žebráckých cechů.¹³²

Můžu tedy říci, že v *KCD* je společnost členěna tak, jak tomu podle historického bádání ve vrcholném středověku bylo. Dvůr se skládal z úředníků a dalších osob, kteří

¹²⁵ *KCD*. Šlechta, hrady Talmberk, Pirkštejn a Rataje [steam].

¹²⁶ Tamtéž [steam].

¹²⁷ SEIBT, Ferdinand. *Lesk a bída středověku*. Praha: Mladá fronta, 2000, s. 114.

¹²⁸ Tamtéž, s. 114.

¹²⁹ Tamtéž, s. 138.

¹³⁰ Tamtéž, s. 139.

¹³¹ Tamtéž, s. 145-146.

¹³² Tamtéž, s. 160.

pečovali o správu států, v případě šlechticů tedy o správu jejich panství.¹³³ Součástí byla kancelář, ve které notáři a sekretáři dávali formální podobu královským, popřípadě šlechtickým, nařízením.¹³⁴ O finance se staral komoří (jinak též komorník).¹³⁵ Hejtman byl vojenský velitel v mnoha armádách, u nás je titul hejtmana hlavně spjat s husitskými tábory.¹³⁶ Lovčí a jejich pomocníci během panských lovů naháněli zvířata směrem k lovcům. Na starost taky měli hlídání panských lesů a zvěře před pytláky.¹³⁷ Také kováři, mečíři, platněři a další profese, které hra vyobrazuje, jsou typické pro vrcholný středověk. Lékařství bylo dlouhou dobu spjato s duchovním stavem, ale ve 14. století se stavějí nemocnice, ve kterých léčí i lékárníci – laici.¹³⁸ Tedy i apatykář, coby laický lékař, se vyskytoval ve středověku. Středověká společnost odsuzovala množství povolání. Mezi tzv. nečistá povolání patřilo lichvářství, kejklřství a prostituce.¹³⁹ Určitě k nim můžeme přiřadit i další profese, jako jsou právě např. popravčí a koželuh. Ten totiž pracoval s něčím, na co by většina tehdejších lidí ani nesáhla, a to jsou kádě z moči. Za nepočestné byli považováni i mlynáři. Roli v tom hrála do určité míry i poloha mlýnů, které se nacházely stranou od okolních sídel. Tímto se mlynáři ocitli mimo dosah společnosti, která pak nemohla kontrolovat, zda žijí počestným způsobem života.¹⁴⁰

Nejstarší písemné doklady ve staré češtině o šlechtě v Čechách se datují do roku okolo 1300.¹⁴¹ Ale je zřejmé, že v této době však již obdobné vztahy a vazby v Čechách vytvořeny byly. Panstvo se stalo tou vrstvou společnosti, která má moc a vládní silou. Pro pojem „šlechtic“ měl český jazyk různá označení, říkalo se jim *pánové*, *kmetové*, *zemani*, *rytíři* či *vľadykové*. S příchodem 15. století tak došlo k ustálení pojmů a novému členění, a to na vyšší a nižší šlechtu.¹⁴² Tolik ke společenskému uspořádání. Nyní se zaměřím na historicitu hlavních šlechticů vystupujících ve hře.

Jak dokládá *Vratislavský rukopis Starých letopisů českých*, pán Racek Kobyla byl skutečně správcem města Skalice: *Téhož léta a v ty časy král Zigmund uherský přijel do Čech z Uher a dobýval hradu Skalice blíž od sv. Prokopa, a dobyl a rozmetal. Racek Kobyla byl se*

¹³³ LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*. Vyd. 2. Přeložil Ondřej BASTL. Praha: Vyšehrad, 2003, s. 142.

¹³⁴ Tamtéž.

¹³⁵ Tamtéž, s. 136.

¹³⁶ Viz <https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=hejtman&sti=EMPTY&where=hesla&hsubst> [cit. 26.3.2020].

¹³⁷ LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*, s. 369-370.

¹³⁸ Tamtéž, s. 334-336.

¹³⁹ Tamtéž, s. 351.

¹⁴⁰ DÜLMEN, Richard van. *Bezectní lidé: o katech, děvkách a mlynářích: nepočestnost a sociální izolace v raném novověku*. Praha: Dokořán, 2003. Bod (Dokořán), s. 39.

¹⁴¹ MACEK, Josef. *Česká středověká šlechta*. Praha: Argo, 1997, s. 9.

¹⁴² Tamtéž.

na něm zavřel, a když srozuměl, že chce k němu šturmovati, že by se neobránil, skradl se v noci doluov s svými všemi na hrad Rataje, takže na něm nižádného nenalezli, jedinou bábu a svini.¹⁴³ Další zmínku o něm máme k roku 1414: *Nicolaus Ssrank miles resignavit famosu Raczkonu Kobyla, purgravio in Wyssegrado* (čili purkrabí vyšehradský), *dimidiam terciam s. gr. census perpetui super domo in Porzicz.*¹⁴⁴

První zmínka o pánu Divišovi z Talmberku (uveden zde jako *Diuiissius de Talenberg*), kterou jsem našel, pochází z roku 1401, kdy byl ve funkci purkrabího Pražského hradu.¹⁴⁵ Následující záznam o *Diuiissius de Talemborg* z knih svolacích pochází z roku 1404.¹⁴⁶ Další záznam je také z knih svolacích z roku 1406 (tady uveden jako *de Talmberk*).¹⁴⁷ V jiné zprávě z roku 1407 je zapsán jako *Dyuiissio de Talmberk*.¹⁴⁸ Roku 1409 již byl *Diuiissius de Talmberk alias de Miliczin* (z Talmberku jinak z Miličina) a v tomto záznamu hájí své dědictví na vesnici *Otradowicz* (dnes *Otradovice*).¹⁴⁹ *Diwiš z Talmberka jinak z Miličina* připojil také roku 1412 na Krumlově svou pečeť pod listinu, jež ho a jiné šlechtice zavazovala opatrovat statků zesnulého *Jindřicha z Rosenberka* pro jeho sirotky.¹⁵⁰ Nejmladší záznam o Divišovi z výpisů ze starých desek dvorských, který jsem dohledal je z roku 1415, a zní následovně: *Já Diwiš z Talmberku wyznávám tiemto listem, ktož jej čísti budú aneb čtůce uslyšie, že Budka řečená Jana někdy řečeného z Kojetic nikdy nebyla dielna swých dětí, ale chlebila s nimi až do swé smrti. A to mně jest dobře swědomo.*¹⁵¹ Pánové z Talmberka měli v erbu dvojici stříbrných leknínů na červeném poli.¹⁵² Lze tedy potvrdit, že Diviš z Talmberka byl historickou osobou, která se v daném období a prostoru vyskytovala v Posázaví.

Roku 1406 král Václav IV. žaluje na *Hanušie de Lipeho et de Rataj* (*Hanuš z Lipé a z Ratají*) a *Erhardi de Kunstat et de Bechyně* (*Erhart z Kunštátu a Bechyně*) jako na *zhúbce*

¹⁴³ ŠÍMEK, František. *Staré letopisy české z vřatislavského rukopisu novočeským pravopisem*. Praha: Historický spolek, 1937. Prameny a texty k dějinám československým, s. 4. Zatímco ve hře je tato událost datována do roku 1403, ve starých letopisech českých je to uváděno k roku 1394.

¹⁴⁴ FRIEDRICH, Gustav, TEIGE, Josef. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské, sebrané z archivů domácích i cizích*. Díl XXVIII, Zprávy o statcích a přech venkovských z archivu města Prahy (L-Z). Praha: Domestikální fond království Českého, 1912, s. 358₂.

¹⁴⁵ FRIEDRICH, Gustav. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské, sebrané z archivů domácích i cizích*. Díl XXXV, Druhá kniha svolacích desk dvorských z let 1395-1410. Praha: Domestikální fond český, 1935. S. 277₃₆.

¹⁴⁶ Tamtéž, s. 108₄₆.

¹⁴⁷ Tamtéž, s. 120₆₉.

¹⁴⁸ Tamtéž, s. 166₂₀.

¹⁴⁹ FRIEDRICH, Gustav. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské, sebrané z archivů domácích i cizích*. Díl XXXV, s. 191₄₆.

¹⁵⁰ PALACKÝ, František. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské: z archivů domácích i cizích*. Díl šestý. W Praze: Výbor zemský w království Českém, 1872. S. 26₂₀ – 27₂₀.

¹⁵¹ PALACKÝ, František. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské: z archivů domácích i cizích*. Díl první. W Praze: Stavy Království Českého, 1840. S. 400₁₅.

¹⁵² HALADA, Jan. *Lexikon české šlechty: erby, fakta, osobnosti, sídla a zajímavosti*. Praha: Akropolis, 1992, s. 161-162. Viz obrazová příloha č. 1.

zemské (zemské škůdce) a povolává je k sobě před soud.¹⁵³ Dochoval se i list, který se datuje do doby o rok později a jehož obsahem je usmíření krále Václava s Hanušem z Lipé a z Ratají. Hanuš z Lipé v něm uvádí, že se domluvil s královým hofmistrem Lackem z Kravař, kterého pověřil, aby sjednal mír mezi ním a králem. Hanuš slibuje zanechat škůdcovství proti králi a jeho služebníkům: *Protož já dřevěřečený Hanuš z Lipé slibuji pode ctí a pod věrú beze všie zlé lsti swrchupsanému králi Wáclawowi, že o ty věci proti JM wiecec nemám býti, ani s toho hradu Rataj JM škoditi, ani jeho služebníkóm, ani jeho městóm, ani klášteróm i těm všem, ktož jsú pro JM a podlé JM zašli, nikdy a věčně ničím zlým o ty věci toho nezpomínati.*¹⁵⁴ Roku 1412 král Václav a moravští šlechtici uzavírají na dobu pěti let landfrýd (neboli zemský mír¹⁵⁵). Jedním z oněch šlechticů je i *Hanuss z Lippe, seděním na Tempelsteinye* (Templštejn).¹⁵⁶

Další šlechtic v této smlouvě zmíněný je *Ian Ptaczek z Pyrksteina* (Pirkštejn), *seděním na Polney* (Polná), další postava vyskytující se v analyzované hře *KCD*.¹⁵⁷ Páni z Pirkštejna a páni z Lipé měli společného předka, a tím byl první z Ronovců Smil Světlický.¹⁵⁸ Proto Hanuš dohlíží na nezletilého Jana Ptáčka, neboť je mezi nimi příbuzenský vztah. To je také důvod, proč mají ve hře shodnou podobu erbu, černé překřížené ostrve ve zlatém poli.¹⁵⁹

Taktéž i poslední šlechtic ze hry byl skutečnou historickou postavou. Pan *Havel Medek z Valdeka* je v rejstříku pramene k roku 1399 zmíněn jako *Gallo de Talmberg*.¹⁶⁰ Psal se tedy dokonce podle řečeného hradu. Což odpovídá informaci, kterou se hráč dozvěděl ze hry, totiž že *Havel Medek* přepadl talmberský hrad, uvěznil pána *Diviše* a trvalo dlouhé roky, než byl hrad i se svým právoplatným pánem vykoupen.¹⁶¹ Hejtmané *Bořek* a *Bernard* jsou pravděpodobně vymyšlené postavy. Jedná se o příslušníky nižší šlechty a o těch obvykle v pramenech mnoho zmínek nemáme. Tedy alespoň já jsem o nich v edicích pramenů, které jsem procházel, nenašel žádnou zmínku. Můj způsob práce s prameny byl ten, že jsem v rejstřících hledal zmínky o výše popsaných osobách.

Pokud bych to chtěl nějak shrnout, *Warhorse* se podařilo zobrazit středověkou

¹⁵³ PALACKÝ, František. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské: z archivův domácích i cizích*. Díl druhý. W Praze: Stawy Králowstwj Českého, 1842, s. 364_{114, 115}.

¹⁵⁴ PALACKÝ, František. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské: z archivův domácích i cizích*. Djl prwý, s. 191₃.

¹⁵⁵ Viz <https://husitstvi.cz/rejstriky/rejstrik-pojmu/landfrzyd-zemsky-mir/#> [cit. 27.3.2020].

¹⁵⁶ KRAFL, Pavel. *Regesta Bohemiae et Moraviae aetatis Venceslai IV. (1378 dec.-1419 aug. 16.)*. Praha: Historický ústav, 2011, s. 263.

¹⁵⁷ Tamtéž.

¹⁵⁸ HALADA, Jan. *Lexikon české šlechty: erby, fakta, osobnosti, sídla a zajímavosti*, s. 90.

¹⁵⁹ Tamtéž.

¹⁶⁰ FRIEDRICH, Gustav. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské, sebrané z archivův domácích i cizích*. Díl XXXV, s. 291₈.

¹⁶¹ *KCD*. Dialog s manželkou Diviše z Talmberka [steam].

společnost tak, jak tomu podle historického badání mohlo skutečně býti. Mám jen jednu výtku a to vůči některým profesím. Nedomnívám se totiž, že mečíře, platněře a ani apatykáře bychom našli ve středověkých Ratajích, coby sídla nižší šlechty. Tyto mistry bych spíše hledal ve větších městech. Předpokládám však, že je do hry autoři přidali z důvodů větší herní rozmanitosti, a tak to lze těžko považovat za úmyslnou chybu.

6.2 Zobrazení mezilidských a společenských vztahů ve videohře

Nejvyšší úcta ve hře se prokazuje samozřejmě panstvu.¹⁶² Každá postava, když se octne v přítomnosti jednoho ze šlechticů, se ukloní a stejně se zachová i při odchodu. K oslovení se používá titulů *pán*, popřípadě *paní*.¹⁶³

Jak už jsem uváděl dříve, pan Ptáček je ještě neplnoletý, což znamená, že nemůže sám spravovat majetek. Za dospělého ho může prohlásit až šlechtická rada poručníků, kterou před smrtí ustanovil jeho otec. Přesto se ale může mladý Jan účastnit zemských soudů, jež pořádá jeho opatrovník Hanuš za účelem rozsouzení sporů jeho podřízených zemanů. Mezi Ptáčkovy oblíbenější aktivity však patří lov vysoké zvěře, střelba z luku či návštěva lázní. Zde si movitější společnost, krom koupele v kádi, vyprání šatstva a upravení vousů či vlasů, může dovolit zaplatit si i služby lazebnice, která s ním poté ulehne na lože.¹⁶⁴ Pan Ptáček má velmi blízko i ke svým kmánům, prostým vojákům, s nimiž se bije v aréně či po večerech popíjí v hospodách, což je mu ze strany jeho opatrovníka pana Hanuše vyčítáno. Šlechta také na svých hradech v hodovních síních pořádá hostiny, na které je zván i duchovní stav. Jednou do týdne se na ratajském hradu koná i turnaj, jehož se může hrát jako postava Jindřicha zúčastnit. A pokud se vám podaří v něm zvítězit, získáte od pořadatele turnaje pana Hanuše hlavní cenu.

Prostý lid se zdraví frázemi: *Bůh s tebou!*, *Pozdrav Pánbůh!* či *Zdař Bůh!* I poddaní mají své způsoby zábavy. Večer jdou sousedé popít do hospody, popřípadě si spolu zahrát v kostky (ač na ně ve hře nedojde), zmíněny jsou i hospodské tancovačky. Měšťané mohou také navštívit lázně.

Větší úctě než ostatní poddaní se těšil kovář, jenž má sídlo nejbližší k hradu. Naopak ten, který musí bydlet mimo město, je kat. Katovské povolání sice lidé mají v úctě, ale nechtějí být spatřeni v jeho přítomnosti anebo jak s ním mluví. I v hospodách si musí sednout stranou ostatních a je odsouzen k životu v samotě. Neboť žena, která by si vzala kata, společensky klesne na jeho úroveň. Kat také plní funkci *rasa* (jinak též *pohodný*) a odklízí

¹⁶² Ještě vyšší úcta se prokazuje panovníkovi, ten však ve hře nevystupuje.

¹⁶³ *KCD*. Dialogy se šlechtou v rámci jednotlivých misí.

¹⁶⁴ Tamtéž. Budova a služby lázní [steam].

uhynulé zvířata. Heřman, ratajský kat, s trochou nadsázky pronese i větu, že až umře, tak ho jeho sousedé nejspíš někam dostrkají klacky, jen aby se ho nemuseli dotknout.¹⁶⁵ Podobné řemeslo, jež vylučuje ze společnosti, je i koželužství. Jejich práce také není jednoduchá. Aby se kůže, kterou zpracovávají pro jiné řemeslníky, nezkažila, je potřeba máčet ji v nádrži s močovinou. S tím samozřejmě souvisí nelibá vůně, takže ani koželuhy nenajdeme v centru, nýbrž také na okraji měst a vesnic. Horší postavení mají snad už jen ti, kteří vynášejí latríny měšťanů. Takovou práci nechce dělat nikdo, neboť taková činnost člověka už navždy vylučuje na okraj společnosti. Ne každý si ovšem může dovolit latrínu a obyvatelé na vesnicích chodí vykonávat potřebu do přírody či na hnojiště. Zmíněná je i situace v Praze, kdy je řečeno, že zdejší obyvatelé prostě vylévají obsahy svých nočníků ven z oken přímo na ulici.¹⁶⁶

Za postavu Jindřicha také obchodujete se všemi profesemi, od řezníka až po mečíře. Ale nemusíte hned přijímat jejich nabídky, můžete s nimi smlouvat a dohodnout si tak pro sebe lepší cenu. O tom, jak vysoká bude vaše sleva, rozhoduje oblíbenost, jakou u daného kupce či řemeslníka máte.¹⁶⁷ Přítomné jsou i babky kořenářky, sídlící na samotách v lesích. Ty nabízejí léčivé byliny, mazání a různé odvary. Musí se však vyvarovat prodeji předmětů, jež mají přinášet svému uživateli nějaký zázračný či kouzlený efekt. V tom případě totiž budou mít co vysvětlovat církevním představitelům.¹⁶⁸

Jak už jsem zmiňoval v předchozí kapitole, žebráci měli své místo, kde směli vykonávat svou „činnost“, předem dané. Žebrat směli u zdi kostela či hřbitova. V žádném případě se nesměli vyskytovat v blízkosti míst, kde se mohlo potencionálně vyskytnout panstvo, na to dohlížela městská stráž. Zvláště ve velkých městech se žebráci nemuseli bát, že budou hladovět. Almužny a dary chudým a potřebným jsou totiž jedním z křesťanských předpokladů pro spásu duše.¹⁶⁹

Důležitým herním faktorem je také to, co Jindřich nosí na sobě. Pokud ho obléknete jako šlechtice, popřípadě mu dáte drahou zbroj a výstroj, obchodníci i prostý lid, když s nimi bude „Jindra“ mluvit, ho budou oslavovat jako ctěného rytíře či pána. Protipólem k tomu však je, pokud máte oděny levnější šaty, které jsou navíc již hodně potrhané a zničené. V takovém případě se pak *NPC* ptají, zda vás náhodou po cestě nepřepadli a neokradli

¹⁶⁵ *KCD*. Ratajský kat Heřman [steam].

¹⁶⁶ Tamtéž, herní svět [steam].

¹⁶⁷ Tamtéž, obchodníci [steam].

¹⁶⁸ Tamtéž, kořenářky bydlící v lesích [steam].

¹⁶⁹ Tamtéž, žebráci anebo skaličtí uprchlíci [steam].

lapkové.¹⁷⁰

Co se týče výkonů trestů, malé přestupky, jako jsou pomluvy, podvody nebo křivopřísežnictví, jsou trestány pobytem odsouzeného na pranýři,¹⁷¹ který je postaven uprostřed náměstí tak, aby se osudem odsouzeného mohli bavit všichni procházející lidé. A zároveň jim to sloužilo také jako ponaučení. Závažnější tresty, končící smrtí zločince, se vykonávají za městem na popravišti v blízkosti příbytku kata. Výpovědi zločinců a jejich následné tresty jsou popsány ve smolné (též popravčí) knize. Za krádež si lupič „vysloužil“ jen několik ran holí, a to v závislosti na hodnotě odcizeného majetku. Trestem za žhářství je poprava utopením, naopak ti, kteří mají na svědomí vraždu a nejsou stavu panského, jsou oběšeni. Naproti tomu šlechtic, jež je shledán vinným ze zabití, je sťat mečem. Za příliš hrozné zločiny např. za vraždy těhotných žen, konalo se prvně mučení v podobě trhání masa a poté byli zločinci vpleteni do kola. Ženy, jež se prohřešily tím, že zabily své dítě či svého muže, jsou zahrabány do země.¹⁷² Popravy jsou mimo jiné oblíbenou kratochvílí prostého lidu a sledování kata při výkonu jeho řemesla, je také jediný důvod, proč se obyvatelé města dostaví až k popravišti.¹⁷³

6.2.1 Porovnání se současným historickým poznáním

Ve starověku se východním vladařům a pozdějším římským císařům projevovala úcta tzv. proskynézí,¹⁷⁴ což spočívalo v padnutí před nimi na kolena a políbením buď země, nebo jejich nohou. Středověk však již tak silně rozdílly nezdůrazňoval a z četných ilustrací rukopisů víme, že pokud poddaný od panovníka něčeho žádal, tak před ním poklekl.¹⁷⁵ Úcta daná panstvu se tak klidně mohla omezit jen na pouhou poklonu. V listinách, jež jsem citoval v předchozí kapitole, můžeme vidět, že k oslovení šlechticů se skutečně používalo titulu pán.

Středověk neměl pevně stanovenou hranici pro dosažení zletilosti, a zda je či není člověk zletilý, se určovalo podle druhotných pohlavních znaků. V případě mladých šlechticů na to dohlížela ustanovená rada, pověřená mladíkovým otcem. Tento jev můžeme vidět např. v listině Jindřicha z Rožmberka, na kterou jsem se odkazoval v předešlé části. Díky již zmíněným středověkým iluminacím dále také víme, že mezi oblíbené kratochvíle šlechty

¹⁷⁰ KCD. Herní svět [steam].

¹⁷¹ Viz obrazová příloha č. 2.

¹⁷² KCD. Smolná kniha na ratajské rychtě [steam].

¹⁷³ Viz obrazová příloha č. 3.

¹⁷⁴ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvoslovi a tvaroslovi architektury, sochařství, malby a užitého umění*. Ilustroval Zdeněk NETOPIL, ilustroval Jaroslav STANĚK. Praha: Odeon, 1991, heslo – proskynese.

¹⁷⁵ DVORÁČKOVÁ-MALÁ, Dana. *Dvorský ceremoniál, rituály a komunikace v dobovém kontextu*. *Medievalia Historica Bohemica* 12 /2009, s. 43. Akt poklony můžeme najít na dobových ilustracích v rukopisech. Viz např. ilustrace z německého rukopisu, z: <https://www.wdl.org/en/item/4100/> [cit. 25.3.2020].

patřil lov, střelba z luku¹⁷⁶ a rytířské turnaje (ty nám jsou známy z rytířských eposů).

Turnaje se v českých zemích objevily v první polovině 13. století. Zásahu na tom mají rytíři působící na dvoře krále Václava I., kteří se vrátili z cizích zemí.¹⁷⁷ Klání byla velkou zálibou českého krále Jana Lucemburského a ten se jich i osobně účastnil. Naproti tomu za časů Václava IV. nemáme o pořádání turnajů žádné zprávy, král totiž raději trávil svůj volný čas lovem.¹⁷⁸ To však neznamená, že se zde nadále nepořádaly. Právě naopak, alegorická báseň *Nová rada* od Smila Flašky z Pardubic, ve které kůň radí králi, ať tance a turnaje pořádá častěji, nám jen dokazuje, že u nás rytířská klání probíhala.¹⁷⁹ Tradici turnajů přerušily až husitské bouře.¹⁸⁰ Organizování tohoto „sportu“ nebylo však doménou jen panovníka, ale pořádalo je i panstvo a na konci 15. století dokonce i pražští měšťané.¹⁸¹ Klání přinášela slávu nejen těm, kdo je vyhrávali, ale i těm, kteří je pořádali. Výhercům se navíc dostalo náležité peněžité odměny.¹⁸² Těžko si ovšem představit, že by se turnaje konaly každý týden, vždyť by to bylo značně finančně náročné. Ovšem ani toto se nedá brát jako velká výtka autorům hry, neboť každotýdenními turnaji určitě zamýšleli přidat jen další aktivity, které by hráči mohli provádět.

Co však ve hře úplně chybí, je skutečnost, že šlechtické a ovšem i královské dvory byly přece také centrem kultury. Už ve druhé pol. 13. století se na panských hradech pěstuje dvorská literatura v podání německých minnesangerů.¹⁸³ Ve hře však přesto není k vidění ani jeden hudební nástroj a také postava barda či trubadúra zde zcela chybí, i když si myslím, že by jeho přítomnost krásně dokreslovala středověkou kulturu. Zcela živě si dovedu představit mladého pána Ptáčka sedícího v rohu hodovní síně, jak brnká na nějaký hudební nástroj a u toho skládá zamilované verše.

Co se týče lazebnic, mnoho informací o nich máme z iluminací v Bibli Václava IV.¹⁸⁴ Lazebnice jsou zde ztvárněny spoře oděné, umývající svého klienta, který je bez šatů.¹⁸⁵ Mezi služby, které poskytovaly lazebnice, ale také lazebníci patřilo: příprava koupele, stříhání

¹⁷⁶ Ilustrace z francouzského rukopisu, z: <https://www.alamy.com/le-livre-de-chasse-book-of-the-hunt-by-gaston-phobus-1331-1391-written-around-1387-1389-book-dedicated-to-philip-the-bond-duke-of-burgundy-illuminated-manuscript-15th-century-hunting-scene-with-bow-and-crossbows-conde-museum-chateau-of-chantilly-france-image178452949.html> [cit. 25.3.2020].

¹⁷⁷ MACEK, Josef. *Česká středověká šlechta*, s. 114.

¹⁷⁸ Tamtéž, s. 119.

¹⁷⁹ Tamtéž.

¹⁸⁰ Tamtéž, s. 120.

¹⁸¹ Tamtéž, s. 125.

¹⁸² Tamtéž, s. 127.

¹⁸³ IWANČZAK, Wojciech. *Po stopách rytířských příběhů: rytířský ideál v českém písemnictví 14. století*. Praha: Argo, 2001, s. 142.

¹⁸⁴ KUNDRTOVÁ, Eliška. *Počítačová hra „Kingdom Come: Deliverance“ z pohledu historické vědy*.

¹⁸⁵ Ilustrace z Bible krále Václava, z: <https://poznamkypanabavora.wordpress.com/2017/07/30/bible-krale-vaclava-iv/> [cit. 25.3.2020].

vlasů či různé léčebné procedury jako jsou např. pouštění žilou, léčba vředů nebo rovnání vymknutých končetin.¹⁸⁶ Hlavně v raném novověku se o lázních šířily zprávy, že jsou to místa sexuálních nepřístojností, a tudíž i toto vyobrazili vývojáři správně.¹⁸⁷ Lazebnictví patřilo mezi nepočetné profese, avšak nebylo tak odsuzováno jako např. řemeslo katovské.¹⁸⁸

Přesně říct nemůžeme ani to, jak se tehdy zdravil prostý lid. Jestli je ale pro středověk něco typické, je to velký vliv církve a duchovna. A tak křesťanské pozdravy: *Pozdrav Pánbůh!*, *Bůh s tebou!* a *Zdar Bůh!*, použité ve hře, nemusí být zase tak daleko od skutečné reality. Vždyť i z prostředí pohádek můžeme tato slovní spojení znát a dodnes dokonce jsou svými věřícími podobně zdravení katoličtí kněží.

Už ve 14. století se dvorský tanec stal oblíbenou zábavou. V již dříve zmíněné *Nové radě*, *kuň* králi nedoporučuje jen častější konání turnajů, ale i tanců. Naopak kriticky postoj k tanci, pro jeho nemorálnost, zaujímal Jan Hus. Z jeho spisu vyplývá, že lidé: *piesní, básní, pištěb, hudeb, kolby, tancóv pilni jsúc*.¹⁸⁹ Tato informace nám mimo jiné také dokazuje, že ona kratochvíle nebyla jen zábavou panstva, ale i poddaných. Mezi další oblíbené činnosti šlechty patřily hry. V českém prostředí se setkáváme se hrou v kostky, s šachy a vrhcáby.¹⁹⁰ Zejména kostky se těšily velké oblibě a brzy se rozšířily mimo okruh urozených, do venkovského a městského prostředí, a to až v takové míře, že na tento fenomén zareagovala církevní i světská moc řadou předpisů a opatření, omezujících hazardní hry.¹⁹¹

Středověcí obchodníci a řemeslníci se sdružovali do cechů, které chránily práva mistrů a určovaly pravidla obchodů.¹⁹² Mezi jejich další pravomoci patřilo i regulování trhu a stanovení cen výrobků. Proto si myslím, že by nebylo možné smlouvat o ceně s každým obchodníkem a řemeslníkem v takové míře, jak nám to zprostředkovává hra.

Ještě ve 13. století se venkovští duchovní uchylovali k praktikování magie a provádění pověřivých rituálů.¹⁹³ V případě neúrody polí např. kněz prováděl celodenní rituál, který spočíval ve smíchání části půdy se svícenou vodou a tuto hmotu následně

¹⁸⁶ DÜLMEN, Richard van. *Bezectní lidé: o katech, děvkách a mlynářích: nepočetnost a sociální izolace v raném novověku*, s. 38.

¹⁸⁷ Tamtéž.

¹⁸⁸ Tamtéž.

¹⁸⁹ IWAŃCZAK, Wojciech. *Po stopách rytířských příběhů: rytířský ideál v českém písemnictví 14. století*, s. 156.

¹⁹⁰ Tamtéž, s. 157.

¹⁹¹ Tamtéž.

¹⁹² BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *cechy*.

¹⁹³ KIECKHEFER, Richard. *Magie ve středověku*. Praha: Argo, 2005, s. 78.

rozhazoval po celém poli.¹⁹⁴ Vedle těchto duchovních hráli velkou roli i neoficiální lidoví léčitelé, ať už to byli muži či ženy. Předpovídali budoucnost, prodávali různé ochranné amulety či praktikovali léčivou, rostlinnou, ale i milostnou magii. Mnohdy také byli za svou činnost vyšetřováni kvůli podezření na čarodějnictví.¹⁹⁵

Žebráci tvořili značnou část městských populací. Křesťanství, stejně jako judaismus a islám, považuje dávání almužny potřebným za velmi důležité. Dokonce obdarováváním chudých podmiňuje i spásu duše.¹⁹⁶ Od žebráka se naopak očekával, jako jistá forma protislužby, náboženský dík tomu, kdo mu poskytl pomoc. Lidé věřili, že taková zbožná přímluva za křesťanské slitování, bude mít velkou váhu před konečným soudem Božím.¹⁹⁷ Od prvotních dob církve byla také desetina majetku všech věřících zamýšlena pro potřeby chudých. Duchovní však byli také jen lidé, a tak mnohdy velká část toho, co se podařilo na potřebné vybrat, skončila v jejich vlastních kapsách.¹⁹⁸

V době před vznikem průkazů totožnosti, zvláště tedy v období středověku, bylo teoreticky možné vydávat se za téměř kohokoliv. Určujícím tady byla kvalita oděvů, ta totiž určovala společenskou vrstvu,¹⁹⁹ popřípadě ještě styl jakým dotyčný člověk vystupoval na veřejnosti. A tak se cizinec, ale nejen on, kterého prostý lid určitého kraje neznal, mohl vydávat za příslušníka panstva a např. tak ožebračit chudáky poddané. Šlechta sice disponovala a prokazovala se pečeti, které určovali jejich totožnost.²⁰⁰ Ale ty podle mého bylo možné zfalšovat.

Kati a rasové (pohodní) byla zaměstnání spojována s nepočestností. Nebylo tomu tak však všude, v některých částech Německa byli popravčí dokonce považováni za vážené měšťany.²⁰¹ Rozsah činností, které tito lidé vykonávali, se v různých dobách měnily. Prováděli hlavně exekuce, mučení, veřejné tresty a odklizení ostatků popravených. Mezi další jejich činnosti ovšem patřilo i čištění latrín, vykazování malomocných z měst a odklizení uhynulých zvířat (to dělali také pohodní).²⁰² Lidé považovali tyto činnosti za bezectné a odmítali je vykonávat. Od 16. století, s rozvojem moderního práva, se začal pohled na kata

¹⁹⁴ KIECKHEFER, Richard. *Magie ve středověku*. Praha: Argo, 2005, s. 79.

¹⁹⁵ Tamtéž.

¹⁹⁶ SEIBT, Ferdinand. *Lesk a bída středověku*, s. 161.

¹⁹⁷ Tamtéž, s. 162.

¹⁹⁸ Tamtéž.

¹⁹⁹ PETRÁŇ, Josef. *Dějiny hmotné kultury*. Praha: pro Ministerstvo kultury České republiky vydalo Karolinum, 1995, s. 85.

²⁰⁰ MASÁK, Antonín. *Pečeti šlechty české, moravské a slezské*. Řada I. Praha: Nákladem společnosti přátel starožitností českých v Praze, 1911, s. 1.

²⁰¹ DÜLMEN, Richard van. *Bezectní lidé: o katech, děvkách a mlynářích: nepočestnost a sociální izolace v raném novověku*, s. 41.

²⁰² Tamtéž.

měnit, od té doby na něj bylo pohlíženo převážně jako na člověka provádějící popravu a ne jako na pouhého uklízeče.²⁰³ Katům se lidé obloukem vyhýbali, pokud byli spatřeni v jeho přítomnosti nebo dokonce jak s ním mluví, riskovali, že na nich ulpí něco z jeho nepočetnosti, a tak se budou ostatní lidé vyhýbat i jim.²⁰⁴ Sociální izolace kata se nevztahovala jenom na něj, ale také na jeho ženu a všechny jeho potomky.²⁰⁵ Katovi bylo navíc zakázáno, aby on sám nebo jeho potomci, vykonával jiné než katovské řemeslo.²⁰⁶ Někteří kati se i pokoušeli změnit své zaměstnání, a to z kata na lékaře, neboť díky své činnosti měli k lidskému tělu blízko a znali ho tak dobře, jako málokdo v té době.²⁰⁷ Jak jsem uvedl výše, kati a pohodní také vynášeli latríny měšťanů. Co ovšem dělali ostatní měšťané, kteří používali nočníky, nám odhaluje Dülmen, když ve své knize uvádí, že se na konci 16. století začaly objevovat opatření ke zlepšení hygienických poměrů: *Zmizet měla především hnojiště před domy...*²⁰⁸ Z toho můžeme vyvodit, že měšťané pravděpodobně vylévali obsahy svých nočníků na ulici. Potvrzuje to i Kopřivová Herotová ve své disertační práci.²⁰⁹

Co se týče poprav, trest smrti byl vynášen u těch nejzávažnějších trestných činů. Nejběžnějším, ale také nejméně čestným, způsobem poprav ve středověku bylo oběšení a takto popravování byli především zloději.²¹⁰ Ale jen ti, kteří se krádeže dopustili vícekrát, zloději začátečníci bývali vykázáni z měst i panství, v nichž se zločinu dopustili.²¹¹ Stětí mečem bylo naopak považováno za projev milosti.²¹² Dá se tedy očekávat, že se tento způsob poprav uplatňoval pro šlechtice. Dokládají nám to i zprávy o exekucích některých šlechticů, jako byla např. poprava Záviše z Falkenštejna roku 1290.²¹³ Zahrabání zaživa, coby prostředek exekuce, bylo určeno pro ženy, jež byly odsouzeny pro zabití novorozeněte, těmto ženám navíc ještě kat probodl srdce kůlem.²¹⁴ Opravdu hrozné a závažné zločiny (jako je např. vícenásobná vražda) byly trestány lámáním v kole. Dotyčnému, který ležel na zemi, kat

²⁰³ DÜLMEN, Richard van. *Bezectní lidé: o katech, děvkách a mlynářích: nepočetnost a sociální izolace v raném novověku*, s. 42.

²⁰⁴ Tamtéž.

²⁰⁵ Tamtéž.

²⁰⁶ Tamtéž.

²⁰⁷ Tamtéž.

²⁰⁸ DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století)*. Přeložil Pavel HÍML. Praha: Argo, 2006. Každodenní život, s. 285.

²⁰⁹ Viz KOPŘIVOVÁ HEROTOVÁ, Tereza. *Implementace mezinárodního výukového programu o prevenci šíření infekčních onemocnění pro žáky základních škol*. 3. LF UK, 2011, s. 12.

²¹⁰ SLÁDKOVÁ, Miroslava. *Středověké trestní právo v českých zemích*. Bakalářská práce FF ZČU, 2015, s. 18.

²¹¹ FRANCEK, Jindřich a Leopold WOHLSCHLAGER. *Zločin a trest v českých dějinách: nové vydání rozšířené o paměti prvního československého kata Leopolda Wohlschlagera: Ve službách spravedlnosti za Rakouska i za republiky*. Vyd. 3. Praha: Rybka Publishers, 1999, s. 198.

²¹² Tamtéž, s. 43.

²¹³ Viz tamtéž.

²¹⁴ Tamtéž, s. 58.

nejprve zpřelámané končetiny, a to buď od hlavy dolů, nebo naopak, následně byl již mrtvý odsouzenec propleten do kola.²¹⁵ Běžným a častým způsobem popravky za zločin žhářství bylo upálení. Stejný trestem byli stíháni i lidé, kteří žhářstvím pouze hrozili.²¹⁶ Nedobrovolným pobytem na pranýři anebo mrskáním se řešily mírnější přestupky, jako jsou např. drobné krádeže či morální pochybení.²¹⁷ Pranýř také sloužil coby prostředek hanby, ponížení a poškození cti. Zpravidla se stavěl na frekventovaném místě např. na tržišti, před radnicí nebo kostelem tak, aby odsouzený byl všem na očích.²¹⁸

I v problematice mezilidských a společenských vztahů odvedli vývojáři dobrou práci. Jedinou výtku bych měl k tomu, že ve hře uvádějí jako způsob popravky žhářů utopení, avšak běžným způsobem pro takový zločin bylo upálení.

6.3 Klášterní život představený ve hře

Důležitým faktorem pro NPC a svět *KCD* je zbožnost. V celé videohře se lidé často odvolávají na boží moc. Ať už v něco doufají anebo si něco přejí, často u toho zapřísahají právě Boha. S Jindřichem, když se vydáte po toulkách po herním světě, můžete také najít smírčí kříže, které mají podobu buď opravdu křížů, nebo se jedná pouze o kameny s vyrytým křížem.²¹⁹ Jsou symbolem pokání a staví je samotní viníci v místech, kde spáchali svůj zločin. Na rozcestích větších cest jsou také k vidění Boží muka, malé zastřešené kapličky s křížem.²²⁰ V každém městě a větší vesnici může hráč narazit na kostel. Do některých lze s Jindřichem i vstoupit a vidět tak interiéry. V kostelích je možné potkat i modlící se NPC.

V rámci jednoho z úkolů se bude muset Jindřich vydávat za šlechtického syna a vstoupit jako novic do Sázavského kláštera. Ten je veden podle řehole, kterou napsal v 6. století Benedikt z Nursie. Prvním krokem je setkat se s bratrem dveřníkem, jenž má jako jeden z mála mnichů možnost dlít mimo klášterní stěny. Tomu se prokážete potřebným dekretem, který vás potvrzuje coby urozeného adepta na novice, načež vás dveřník vyzve, abyste se zbavili světského majetku. Máte ho buď prodat, dát potřebným a chudým anebo darovat klášteru. Život v řeholi je totiž na doživotí. Dále si oblečete řeholní roucho a během procesu přijetí dostanete nové řeholní jméno.²²¹

²¹⁵ FRANCEK, Jindřich a Leopold WOHLSCHLAGER. *Zločin a trest v českých dějinách: nové vydání rozšířené o paměti prvního československého kata Leopolda Wohlschlagera: Ve službách spravedlnosti za Rakouska i za republiky*, s. 57.

²¹⁶ Tamtéž, s. 221.

²¹⁷ SLÁDKOVÁ, Miroslava. *Středověké trestní právo v českých zemích*, s. 21-22.

²¹⁸ Tamtéž.

²¹⁹ Viz obrazová příloha č. 4.

²²⁰ Tamtéž, č. 5.

²²¹ *KCD*. Úkol: *Chudoba, čistota a poslušnost* [steam].

Klášterní den začíná ve 3 hodiny ráno. O hodinu později začíná ranní bohoslužba (*tercie*)²²² v modlitebně. Ta trvá po dvě hodiny a poté následuje společná snídaně v refektáři.²²³ Během té nesmí mniši spolu mluvit a pouze vybraný bratr předčítá pro všechny z řehole. Od 8 hodiny ranní se zadává práce, ta se odvíjí od stáří řeholníků. Mladší plní převážně manuální práce či práce v rajské zahradě, zatímco starší plní jednodušší úkony. Jindřich je poslán do *fraterie*, připravovat u alchymistické kolony léky. Ve 12.00 hodin začíná jiný druh práce, a to přepisování knih ve skriptoriu.²²⁴ Druhá bohoslužba dne (*sexta*) začíná v 16.00 hodin. Posledním jídlem dne je večeře v 18.00 hodin (*nešpory*). O hodinu později (*kompletář*) následuje volno před odpočinkem. Den se končí „večerkou“ a nočním klidem v dormitáři²²⁵ ve 21.00 hodin. Následujícího dne se všechno naprosto přesně opakuje.²²⁶

Nejvyšším představitelem konventu je *opat*. V případě jeho smrti si klášterní společenství ze svých řad vybere opata nového. Jeho pravou rukou je *převor*, který ho zastupuje v jeho nepřítomnosti. Dalším důležitým člověkem je *probošt*, ten spravuje klášterní majetek a obstarává seznam potřebných komodit z vnějšího světa, avšak není to on, kdo je chodí vyzvedávat. To mají na starost *bratři-laici*. Vyšší postavení mají i mniši, kteří jsou spojení s nějakou funkcí, jako jsou: bratr *Dveřník*, bratr *Knihovník* či bratr *Cellarius* (*Sklepník*). Bratři *cirkátoři* zajišťují pořádek v konventu a dohlíží na to, aby každý, zvláště novici, byli tam, kde mají být a dělali to, co mají dělat. Zatímco mniši nosí černá roucha, nově příchozí novici jsou oděni do hábitu bílé barvy. Novici jsou vedeni k naprosté poslušnosti, vždy musí poslouchat starší bratry. Pokud vážně poruší pravidla řehole, např. u sebe mají zbraň nebo se u nich najdou kradené věci, jsou okamžitě vyloučeni z konventu.²²⁷

Jedním vtípným a téměř určitě i smyšleným příběhem je nám také sděleno, že mniši nesmí jíst maso čtvernohých zvířat. „Anekdota“ vypráví o mnichovi, jenž se snaží chovat prasata ve vodě, aby tak dokázal, že jsou to vlastně vodní tvorové. Na maso vodních tvorů (ryb) se totiž zákaz nevztahoval.²²⁸

²²² Hra se snaží odkázat na liturgické hodinky, ale ve hře jejich názvy slouží pouze jako ukazatel času. To ale ne vždy odpovídá realitě. V reálném klášterním životě jsou jmenované liturgické hodinky (*tercie*, *sexta*, *nešpory*, *kompletář*) spojeny s modlitbou a pobožností, ve hře ovšem takto fungují pouze *tercie* a *sexta*.

²²³ Viz obrazová příloha č. 6.

²²⁴ Viz obrazová příloha č. 7.

²²⁵ Tamtéž, č. 8.

²²⁶ *KCD*. Úkol: *Jehla v kupce sena* [steam].

²²⁷ Tamtéž. Konvent v Sázavě [steam].

²²⁸ Tamtéž. Dialog s Johankou v Sázavě [steam].

6.3.1 Porovnání hry se současným historickým poznáním

Středověk byl dozajista epochou přeplněnou vírou. Jedni lidé věřili ve věčnost a v náboženské zázraky, jiní zase vyznávali lidovou víru a věřili různým pověrám, od všelijakých démonů až po návraty mrtvých, těch, kteří odešli ze světa nesmířeni.²²⁹ Co se týká *smírčích křížů* anebo *křížových kamenů* (pokud se jedná o kámen s vyrytým křížem), ty se stavěly v místech vražd či tam, kde došlo k nějakému neštěstí. Můžeme je tedy najít prakticky kdekoliv od cest až po prostředí lesů. Postavení takového kříže bylo vnímáno jako součást trestu.²³⁰ *Boží muka* jsou drobné zděné či z kamene vytesané památníky. Mají podobu sloupů či pilířů opatřených na vrcholu křížem a pod ním se nachází skříňka pro obraz, sošku nebo reliéf. Najít je můžeme v obcích, ale hlavně u cest na polích a ve volné krajině.²³¹ Krom smírčích křížů a Božích muk jsou důkazem středověké zbožnosti i farní kostely.

Řád sv. Benedikta se řídí řeholí, kterou napsal sv. Benedikt z Nursie v 6. století.²³² Vstup do klášterního života se nemá snadno povolovat. Adept musí dokázat, že je vytrvalý a opravdu stojí o vstup do konventu. Když se mu toto podaří, je přijat mezi novice a ubytován v cele, kde se učí, kde jí a spí. Novicům je také přidělen starší bratr, který je sleduje, zda skutečně hledají Boha a jsou horliví v jeho službě. Pokud novic vytrvá, je mu následujících několik měsíců čtena řehole. Než je však přijat, musí rozdat svůj majetek chudým nebo ho darovat klášteru.²³³ „Z toho všeho si nic neponechá pro sebe, protože ví, že od toho dne není pánem ani nad svým vlastním tělem.“²³⁴ Co se týče šlechtických synů, rodiče sepíší listinu, ke které připojí obětní dar a s ní pošlou chlapce do kláštera.²³⁵ Bránu kláštera „střeží“ stařec, jenž umí jednat s lidmi a je příliš starý na to, aby se toulal.²³⁶ Systém denního modlení je ve hře sice dosti zjednodušen, ale to není něco, co by se dalo autorům vytknout. Bohoslužby se konají sedmkrát denně, v době *ranních chval* (východ slunce), *primy*, *tercie* (11.00 hodin), *sextu*, *nony*, *nešpory* (stmívání) a *kompletáře* (západ slunce).²³⁷ Všichni mniši by měli spát

²²⁹ SEIBT, Ferdinand. *Lesk a bída středověku*, s. 340-341.

²³⁰ Drobné památky [online]. [cit. 27.3.2020]. Dostupné z: <https://www.drobnepamatky.cz/smirci-kriz>.

²³¹ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – boží muka.

²³² FRANK, Karl Suso. *Dějiny křesťanského mnišství*. Praha: Benediktinské arcidiákonství sv. Vojtěcha a sv. Markéty, 2003. Pietas benedictina, s. 50.

²³³ BENEDIKT Z NURSIE, KOUPIL, Ondřej, ed. *Řehole Benediktova*. Praha: Benediktinské arcidiákonství sv. Vojtěcha a sv. Markéty, 1998, kap. 58. *Způsob přijímání bratří*.

²³⁴ Tamtéž.

²³⁵ Tamtéž, kap. 59. *Přijímání synů šlechticů a chudých*.

²³⁶ Tamtéž, kap. 66. *Fortnýři kláštera*.

²³⁷ Tamtéž, kap. 58. *Bohoslužby během dne*.

pohromadě na jednom místě, mladší bratři mají lůžka mezi staršími.²³⁸ Během společného jídla jsou všichni mniši zticha, tedy až na vybraného lektora, jenž během toho, co ostatní bratři jí, předčítá z řehole.²³⁹ V době mezi modlením jsou mniši zaměstnáni vlastním čtením a prací, která je odvozena od jejich věku a stavu. Slabším a starším bratrům se vybere taková práce, aby ji byli schopni vykonat a nevyhýbali se jí.²⁴⁰ Jídlo se podává dvakrát denně a jedná se o střídme porce. Dostávali chléb, dvě vařená jídla, ale i ovoce a zeleninu. Maso čtvernožců bylo zakázáno, avšak drůbež a ryby byly povoleny.²⁴¹

V čele kláštera stojí opat, jenž se ke každému v konventu musí chovat stejně. Opat do funkce volí buď celé klášterní společenství anebo jeho menší, vybraná část. Vybírat se má podle životních zásluh a učitelské moudrosti. Biskup nadřazené diecéze má v případě nutnosti, pokud by se stal opatem člověk nevhodný, právo vybrat do této funkce někoho sám.²⁴² Druhým nejmocnějším mužem komunity je převor, který je volen stejným způsobem. Koná pokyny opata a plní jeho vůli.²⁴³ Pod nimi na hierarchickém žebříčku stojí vybraní děkani. Ti vyřizují potřeby kláštera, jak jim je uloženo. Vždycky jich je více, neboť jednotlivec by mohl zpychnout.²⁴⁴ Cirkátoři byli mniši, spravující jednotlivé okrsky (tzv. cirkárie), na které premonstráti rozdělili svou působnost roku 1320.²⁴⁵ Poslušnost řeholi a starších bratrů hraje vůbec velkou roli. Pokud je nějaký mnich/novic neposlušný, neposlouchá rozkazů starších bratrů a neřídí se řeholí, je dvakrát napomenut. Když se ani potom nezačne chovat lépe, je vyloučen z klášterního společenství.²⁴⁶ Dle řehole jsou také nošené šaty vybírány s přihlédnutím k podnebí, kde se klášter nachází. V chladnějších místech jsou oděvy teplejší, v teplejších oblastech je tomu naopak. Na barvě rouch však nezáleží.²⁴⁷

Vývojářům hry se podle mého opravdu věrně podařilo zachytit život ve středověkém klášteře. Vyskytuje se tam sice pár nepřesností, jako třeba barva rouch, na které nezáleželo. Značně zjednodušen je i systém denních hodin v klášteře, ale vzhledem k tomu, že se autoři nepokoušeli o simulátor mnišského života, je jejich počínání pochopitelné. Dovedu si

²³⁸ BENEDIKT Z NURSIE, KOUPIL, Ondřej, ed. *Řehole Benediktova*, kap. 22. *Noční odpočinek mnichů*.

²³⁹ Tamtéž, kap. 38. *Týdenní služba lektora*.

²⁴⁰ Tamtéž, kap. 48. *Každodenní tělesná práce*.

²⁴¹ Monasterium :: Kuchyně. Monasterium :: Monasterium [online]. [cit. 27.3.2020]. Dostupné z: <http://monasterium.kub.cz/kuchyne/>.

²⁴² BENEDIKT Z NURSIE, KOUPIL, Ondřej, ed. *Řehole Benediktova*, kap. 64. *Ustanovení opata*.

²⁴³ Tamtéž, kap. 65. *Převor kláštera*.

²⁴⁴ Tamtéž.

²⁴⁵ VLČEK, Pavel, Dušan FOLTÝN a Petr SOMMER. *Encyklopedie českých klášterů*. Praha: Libri, 1997, s. 152.

²⁴⁶ BENEDIKT Z NURSIE, KOUPIL, Ondřej, ed. *Řehole Benediktova*, kap. 23. *Vyloučení pro přestupky*.

²⁴⁷ Tamtéž, kap. 55. *Oděv a obuv bratří*.

představit, že kdyby autoři ve hře nechali všechny hodinky, bylo by to pro mnohé hráče nezáživné.

6.4 Dobová architektura ve hře

Poslední část této kapitoly se bude od těch předcházejících lišit. Rozdělená bude podle vybraných míst ze hry, u kterých uvedu krátký popis z historie. Dále popíše některé ve videohře se nacházející architektonické prvky. Mimo to se zaměří i na zobrazení různých lokací či objektů ve hře v porovnání s jejich dnešní podobou. Toto porovnání se bude nacházet v obrazové příloze.

Místa „vystupující“ ve hře jsou tato: *Stříbrná Skalice, Rovná, Talmberk, Rataje (nad Sázavou), Úzice, Neuhoř, Leděčko, Sázava, Mrchojedy, Samopše*, opuštěná vesnice *Přibyslavice* a hradiště *Vraník*. Tento kraj jsem i osobně navštívil, a tak můžu říct,²⁴⁸ že vesnice Rovná je dnes součástí Stříbrné Skalice či že ves Neuhoř (dnes *Nové Dvory*) je dnes součástí Ratají nad Sázavou. Autoři také zasáhli do podoby této oblasti, kdy ve hře zkrátili řeku Sázavu o dva meandry, aby se Stříbrná Skalice, Rovná a město Sázava „dostaly“ blíže k Ratajím a herní svět tak nebyl příliš roztahaný. Co považuji za úsměvné je skutečnost, že ve hře jsou blízké Rataje a Leděčko spojeny mostem přes řeku, v současnosti zde ale žádný most není a nejrychlejší cesta jak se dostat do Leděčka, je pěšky obejít celou zákrutu řeky. Stavení v *KCD* neslouží pouze jako kulisy, ale téměř do každého se dá také vstoupit.

6.4.1 Stříbrná Skalice

Jedná se o město, kde začíná příběh hry a které je během tutoriálu přepadeno, vydrancováno a zničeno Zikmundovým vojskem. Tomuto místu dominuje velký hrad na návrší. Dle *Augusta Sedláčka* došlo k útoku na Skalici buď roku 1402 anebo 1403.²⁴⁹ Po této události dal Václav IV. správu nad městem do rukou *Jana Sokola z Lamberka*. Později Skalice připadla k Sázavskému klášteru, hrad zpustl a stala se z něj zřícenina.²⁵⁰ Dnes na místě hradu, jehož zbytky pomohly se stavbou, stojí kostel sv. Jana Nepomuckého,²⁵¹ jak je také patrné na fotografii z dnešní Skalice.²⁵²

²⁴⁸ S velkou pomocí aplikace Mapy.cz.

²⁴⁹ SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl patnáctý, [Kouřimsko, Vltavsko a J.-Z. Boleslavsko], popisuje dr. August Sedláček; ilustroval Jindřich Bubeníček. V Praze: Šolc a Šimáček, 1927, s. 19.

²⁵⁰ Tamtéž, s. 20.

²⁵¹ Tamtéž, s. 19.

²⁵² Viz obrazová příloha č. 9.

6.4.2 Rovná

V Rovné stojí kostel, který slouží k duchovním potřebám jak obyvatelům Rovné, tak i skalických. Na jeho stavbě se podíleli mniši ze Sázavy. Zsvěcen je sv. Jakubovi a postaven je v románském slohu.²⁵³ To potvrzuje *apsida*: závěr křesťanského chrámu, jež slouží pro umístění hlavního oltáře a má polokruhový půdorys.²⁵⁴ Strop *apsidy* tvoří čtvrtkruhová klenba tzv. *koncha*.²⁵⁵ Pozoruhodné jsou i kamenné reliéfy zvířat na vnější straně lodi kostela.²⁵⁶ Reliéfy zvířat jsou zobrazeny i ve videohře, jak dokládá obrazová příloha.²⁵⁷

6.4.3 Talmberk

Dominantou tohoto malého městečka je hrad ležící na skalnatém kopci, ze tří stran chráněný krajinou. Postavil ho snad *Arnošt z Černčic* na přelomu 13. /14. století.²⁵⁸ Ke konci 14. věku se majitelem stává Diviš, který byl však uvězněn Havlem Medkem z Valdeka, ten ho propouští až po dlouhých sedmi letech roku 1397, a to teprve pod nátlakem soudu zemského.²⁵⁹ Pravděpodobně to byl právě Diviš, kdo po těchto událostech posílil obranu hradu a nechal přistavět barbakán.²⁶⁰ Barbakán neboli předhradí je fortifikační prvek, který se umísťoval před samotnou bránu jako předsunuté opevnění s vlastními věžemi a ochozy.²⁶¹ Od počátku 16. století hrad pustl a nakonec byl připojen k ratajskému panství.²⁶² V současné době je zřícenina zastavěna domy.²⁶³ Součástí městečka ve hře je i věrně zobrazený kamenolom, který se v Talmberku nachází dodnes, jak dokládá obrazová příloha.²⁶⁴

6.4.4 Rataje

Dnes celý název zní *Rataje nad Sázavou*, dříve se město jmenovalo *Rataje Hrazené*.²⁶⁵ Městečko se dvěma hrady se stejně jako ve videohře rozkládá na skalnatém

²⁵³ VYSLOUŽILOVÁ, Markéta. *Stříbrná Skalice. Hradové Střimelice. Kostelní Střimelice*. Hradec. Praha: Maroli, 2006, s. 63-65.

²⁵⁴ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *apsida*. Viz obrazová příloha č. 10.

²⁵⁵ ŠEFCŮ, Ondřej. *Architektura: lexikon architektonických prvků a stavebního řemesla*. Praha: Grada, 2013, s. 37.

²⁵⁶ VYSLOUŽILOVÁ, Markéta. *Stříbrná Skalice. Hradové Střimelice. Kostelní Střimelice*. Hradec, s. 63-65.

²⁵⁷ Viz obrazová příloha č. 11.

²⁵⁸ SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl dvanáctý, [Čáslavsko], popisuje August Sedláček; ilustrují Karel Liebscher a V. Král z Dobré Vody. Praha: Nákladem F. Šimáčka, 1900, s. 61.

²⁵⁹ Tamtéž.

²⁶⁰ Talmberk – Zříceniny – Památky – CZ-Milka. CZ-Milka [online]. [cit. 28. 3.2020] Dostupné z: <https://www.cz-milka.net/pamatky/01-zriveniny/talmberk/>.

²⁶¹ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *barbakán*.

²⁶² SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl dvanáctý, s. 62.

²⁶³ Viz obrazová příloha č. 12.

²⁶⁴ Tamtéž, č. 13.

²⁶⁵ SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl dvanáctý, s. 51.

vrchu. Taktéž oba zdejší hrady jsou ve hře zobrazeny. První z nich, *Pirkštejn*, leží na nevelkém skalním ostrohu v západní části, druhý, *Rataje*, leží ve východní části. Tento hrad také chrání jedinou přístupnější cestu, ze zbylých stran jsou totiž *Rataje Hrazené* chráněny krajinou. Jen jedna úzká cestička s vysokým stoupáním vede k Pirkštejnu. Ratajský hrad má dvě brány a obě jsou ve hře chráněny příkopem. V 17. století také došlo k jeho přestavbě na zámek. Na svědomí to měl talmberský rod.²⁶⁶ Dnes v jeho prostorách sídlí informační centrum a pivnice. Konají se v něm dokonce i prohlídky.²⁶⁷ Vstup do Pirkštejna je ve hře oddělen příkopem a padacím mostem, který, jak uvádí Sedláček, byl později nahrazen kamenným mostem.²⁶⁸ Na zdejším dvoře se kromě hospodářských budov nacházel i pánský palác, ten byl na počátku 18. století upraven na faru²⁶⁹ a tomuto účelu slouží dodnes. Věž, jež kdysi bránu střežila, nyní plní funkci zvonice a je to jediná část z bývalého hradu, která je v neděli po předchozí domluvě přístupná veřejnosti.

Vznik Rataji Hrazených se datuje do 13. století, kdy zde byla pouze ves. Později patřily do majetku biskupa *Tobiáše z Bechyně*. Neví se přesně, jak se poté dostaly do držení *pánů z Lipé*, avšak byl to právě tento mocný a bohatý rod, který povznesl status Rataji, vystavěl oba hrady a učinil z městečka pevnost.²⁷⁰ Jak se pánové z Lipé dále členili, toto městečko připadlo rodové větvi pánů z Pirkštejna (Jan z Pirkštejna). Za jejich držení také došlo k přejmenování menšího hradu na Pirkštejn.²⁷¹ Za nezletilého Jana Ptáčka byl poručníkem ustanoven Jindřich z Lipé a poté jeho synové, z nichž Hanuš se postavil proti králi Václavovi a byl jako škůdce zemský obžalován, a to do doby než krále uprosil. Hanuš nakonec nechtěl ani Rataje Ptáčkoví vydat a ten se musel obrátit na soud. Spor vyhrál a stal se konečně majitelem. Jeho syn byl známý husita Hynce Ptáček z Pirkštejna.²⁷² V následujících staletích město často střídalo majitele. Na začátku 17. století ho koupil Frydrych z Talmberka. Jeho vnuk František Maxmilián poté přestavěl ratajský hrad na zámek.²⁷³

Rataje měly dva kostely. Menší, sv. Mikuláše, se nacházel před ratajským hradem a dnes je patrný už jen jeho půdorys.²⁷⁴ Větší, sv. Matouše, byl F. Maxmiliánem roku 1675

²⁶⁶ SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl dvanáctý, s. 51.

²⁶⁷ Viz webové stránky městyse Rataje nad Sázavou. Z: <https://www.obecrataje.cz/muzeum/zamek-muzeum/> [cit. 19.4.2020].

²⁶⁸ SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl dvanáctý, s. 52.

²⁶⁹ Tamtéž.

²⁷⁰ Tamtéž, s. 54.

²⁷¹ Tamtéž.

²⁷² Tamtéž, s. 55.

²⁷³ Tamtéž, s. 58.

²⁷⁴ Viz obrazová příloha, č. 14.

stržen a nahrazen barokní stavbou, která se dodnes zachovala s minimem změn. Z původního kostela však zůstaly hrobky předchozích majitelů Rataji.²⁷⁵ Oba kostely jsou vyobrazené ve hře v gotické podobě. Kostel je dnes veřejnosti nepřístupný s výjimkou bohoslužeb. Tam, kde ve hře stála budova rychty, tak je v současnosti obecní úřad. Na místě vodního mlýnu dnes stojí budova elektrárny.

6.4.5 Úžice

V Úžicích se nachází kostel Nanebevzetí Panny Marie, jehož farářem je otec *Bohuta*.²⁷⁶ Ves dlouho patřila pánům z nedalekého Talmberka, z nichž mnozí byli i patroni zdejšího chrámu.²⁷⁷ Při své cestě po okolí Ratají, jsem se snažil navštívit lokality a místa ze hry. V případě kostela v Úžicích se mi to podařilo, takže jsem mohl porovnat klenbu kostela ve hře a ve skutečnosti, jak dokládá obrazová příloha.²⁷⁸

6.4.6 Sázavský klášter

Zakladatelem kláštera je sv. Prokop. Ten si nejspíše roku 1009 zvolil cestu poustevnického života a samotou našel v jeskyni, ležící na místě budoucího kláštera.²⁷⁹ Později se kolem něj začali shromažďovat další poustevníci, a vytvořili tak první opatství v duchu staroslověnské liturgie, řízené benediktinskou řeholí. Založení kláštera dokončil roku 1032 kníže Břetislav.²⁸⁰ Staroslověnské benediktini byli v roce 1096 vyhnáni a nahrazeni latinskými mnichy z Břevnova.²⁸¹ Dnešní budovy kláštera jsou postaveny na základech starších (románských) budov obdobného účelu, tyto byly postaveny ze dřeva ještě za opata Prokopa.²⁸² Na severní straně kláštera vzniklo jakési sídliště pro laické služebníky. Pro jejich potřeby zde roku 1070 benediktini postavili tetrakonchální (apsida na všech čtyřech světových stranách, půdorys má tak podobu čtyřlístku) chrám sv. Kříže.²⁸³ Gotická přestavba se pravděpodobně začala a základní kámen nového kostela pro účely konventu byl položen (na základech původního románského kostela) roku 1315. Stavba dále pokračovala po celé 14. století a nebyla dokončena do vypuknutí husitských válek. Pražští husité vyhnali mnichy

²⁷⁵ Hradycy.cz. Kostel sv. Matouše [online]. [cit. 28.3.2020]. Dostupné z:

<https://www.hradycy.cz/index.php?OID=6391&PARAM=11&tid=19380&pos=450>.

²⁷⁶ Tvář této postavy propůjčil otec pana Vávry, z: <https://twitter.com/danielvavra> [cit. 29.3.2020].

²⁷⁷ SEDLÁČEK, August. *Hradycy, zámky a tvrze království českého*. Díl dvanáctý, s. 59–61.

²⁷⁸ Viz obrazová příloha, č. 15.

²⁷⁹ ROYT, Jan, Petr SOMMER a Martin STECKER. *Sázavský klášter*. V Praze: Národní památkový ústav, územní památková správa v Praze ve spolupráci s územním odborným pracovištěm středních Čech v Praze, 2013, s. 9–8.

²⁸⁰ Tamtéž, s. 9.

²⁸¹ VLČEK, Pavel, Dušan FOLTÝN a Petr SOMMER. *Encyklopedie českých klášterů*, s. 632.

²⁸² Tamtéž, s. 632 - 633.

²⁸³ Tamtéž, s. 633.

roku 1421 a klášter se dostal do světských rukou a v tomto období značně zchátral, mimo jiné byly jeho budovy použity jako stavební materiál.²⁸⁴ Až v 17. století se klášter vrátil do rukou mnichů, začal znovu řádně existovat a prošel vlnou oprav. Roku 1746 zde vypukl požár a při obnově byla změněna středověká dispozice budov. K definitivnímu zrušení konventu došlo roku 1785. Od roku 1962 je klášter veden jako národní kulturní památka.²⁸⁵

Již v polovině 14. století došlo ke změně stavebních plánů, kdy se upustilo od rozestavěné gotické baziliky. Ta měla být upravována do podoby *halového kostela*. Tedy kostela, který má všechny lodě stejně vysoké.²⁸⁶ Jak už jsem ale zmínil, práce zastavily husitské války a na stavbě se tak do dnešních dnů mnoho nezměnilo.²⁸⁷ V severní části, na místě laického sídliště, vznikl ve 13. století příbytek pro nápravníka. Nápravník byl analogií světského mana čili rychtáře, tudíž byl v manském vztahu s majitelem církevního panství či kláštera.²⁸⁸ Byl povinen brannou a policejní službou a šlo o nešlechtice, který jako léno dostal usedlost, tzv. nápravu, odtud tedy pojem nápravník.²⁸⁹ Povolání nápravníka zaniká koncem 15. století, kdy splývá s působností svobodníka.²⁹⁰ Na začátku 14. století přibylo opevnění (hradby) celého areálu a došlo k přestavbě nápravníkovy skromného příbytku na palác.²⁹¹

Ve hře je vyobrazeno nápravníkovy sídlo, hradby a dokonce i ona jeskyně, kde měl poustevničit sv. Prokop. Ta byla pravděpodobně někdy v první pol. 15. století rozšířena do podoby řeckého kříže.²⁹²

Kromě hospodářských objektů jsou v klášteře v KCD také: *infirmarium* – klášterní nemocnice,²⁹³ brána s *fortnou* – malá branka v hradbách soužící jako postranní vstup do kláštera či paláce,²⁹⁴ *fraterie* – např. řemeslnická dílna, místo kde mniši pracovali,²⁹⁵ *ambit* – křížová chodba, čtvercového půdorysu, která se z jedné strany otvírá do rajské zahrady,²⁹⁶

²⁸⁴ ROYT, Jan, Petr SOMMER a Martin STECKER. *Sázavský klášter*, s. 13.

²⁸⁵ Tamtéž, s. 14.

²⁸⁶ Tamtéž, s. 31.

²⁸⁷ Viz obrazová příloha č. 16.

²⁸⁸ MÜLLER, Václav. *Svobodníci: Pokus o monografii ze sociálních dějin českých 15. a 16. století*. V Praze, 1905, s. 23-24.

²⁸⁹ RAMEŠ, Václav. *Slovník pro historiky a návštěvníky archivů*. Praha: Libri, 2005, heslo – nápravník.

²⁹⁰ Tamtéž.

²⁹¹ ROYT, Jan, Petr SOMMER a Martin STECKER. *Sázavský klášter*, s. 34–35.

²⁹² Tamtéž, s. 22.

²⁹³ Monasterium :: Nemocnice [online]. [cit. 28.3.2020]. Dostupné z: <http://monasterium.kub.cz/nemocnice/>.

²⁹⁴ BLAŽIČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *fortna*. Viz obrazová příloha č. 17.

²⁹⁵ Monasterium :: Fraterie [online]. [cit. 28.3.2020]. Dostupné z: <http://monasterium.kub.cz/fraterie/>.

²⁹⁶ BLAŽIČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *ambit*.

skriptorium – písarská dílna, kde se ručně opisovaly knihy,²⁹⁷ *refektář* – společná jídelna²⁹⁸
dormitář – společná ložnice²⁹⁹ a obydlí opata, kterému se také říká *prelatura*.³⁰⁰

6.4.7 Architektonické prvky ve hře

Na Pirkštejně a Talmberku můžeme najít *bergfrit* (česky též *nebojsa*). Jedná se o nejbytelnější věž čtvercového či kruhového půdorysu, která na hradech raného typu sloužila jako obytný prostor.³⁰¹ Ve hře již dávno neslouží jako pokoje pro panstvo, ti v pozdějších dobách totiž přesídlili do paláců, ale jako skladiště, popřípadě ubytování pro zbrojnoše. Dále zdejší hrady disponují *stájemi* pro koně, *zbrojnicí*, *studní*, *kuchyní*, *pokoji* s postelemi, *hodovní síní* a popřípadě také *kaplí*, pokud je nejbližší kostel příliš vzdálen. Místnosti jsou vytápěny otevřenými krby. Vnitřní výzdobu tvoří *fresky*, nástěnné malby provedené do mokré omítky.³⁰² Zatímco v šlechtických sídlech je můžeme najít s motivem např. lovu divoké zvěře, na klášterních a kostelních freskách dominuje církevní tematika.³⁰³ Na stěnách hradních místností můžeme najít také trofeje z lovu. Chybět samozřejmě nesmí ani *prevét*,³⁰⁴ tedy středověká forma záchodu arkýřového (objekt vystupující ze zdiva, typický pro pozdní gotiku a renesanci³⁰⁵) typu. Ten se buď nachází v pokojích anebo přímo v hodovní síni, aby tak pán nemusel od případné hostiny odcházet příliš daleko.³⁰⁶ Prevéty jsou postaveny na *krakorcích*, kamenných či dřevěných nosnících, které slouží k podpoře právě objektů vystupujících ze zdiva.³⁰⁷ Hradby hradů jsou opatřeny cimbuřím a pohyb po nich dovolují dřevěné ochozy, které mohou být i kryté. Prostor nad branou je opatřen dřevěnou věží se střílnami, malými otvory, z nichž v případě obléhání stříleli skrytí obránci na útočníky. Brány jsou střeženy padacími mosty. Co se týče typu střechy hradních paláců, jedná se nejspíše o *mansardové valbené střechy*.³⁰⁸

Kostely ve videohře jsou bohatě zdobeny freskami. Vybaveny jsou hlavním, ale i vedlejšími skříňovými oltáři (jinak též *archa*), kazatelnami, pokladničkou na milodary a u

²⁹⁷ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *skriptorium*.

²⁹⁸ Tamtéž, heslo – *refektář*.

²⁹⁹ Tamtéž, heslo – *dormitář*.

³⁰⁰ Monasterium :: Prelatura [online]. [cit. 28.3.2020] Dostupné z: <http://monasterium.kub.cz/prelatura/>.

³⁰¹ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *donjon*. Viz obrazové příloha č. 18.

³⁰² Tamtéž, heslo – *freska*.

³⁰³ Viz obrazová příloha č. 19.

³⁰⁴ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *prevet*.

³⁰⁵ Tamtéž, heslo – *arkýř*.

³⁰⁶ Viz obrazová příloha č. 20.

³⁰⁷ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *krakorec*.

³⁰⁸ ŠEFCŮ, Ondřej. *Architektura: lexikon architektonických prvků a stavebního řemesla*, s. 39.

vstupů jsou ve zdech zabudovány kropenky se svčencou vodou. V zadní části lodi se nachází *kruchta*, dřevěná hudební tribuna přístupná zvláštním schodištěm a určena pro hudební doprovod.³⁰⁹ Strop kostela v Úzicích je tvořen pravděpodobně *hvězdovou klenbou*³¹⁰ se *svorníkem* (závěrečný kámen, do kterého se sbíhají všechna klenební žebra³¹¹). Z vnější strany je kněžiště obklopeno několika *opěráky*³¹² s *armovaným nárožím*, tedy rámováním z kamenných kvádrů, za účelem vyztužení stavební konstrukce.³¹³ K vidění ve hře je vše, od malého románského okna, přes to větší gotické až po portálek v témže slohu při vchodech do chrámu či některých domů.

Poddaný lid ve hře bydlí různě. Ti chudší přebývají v něčem, co zčásti připomíná *zemnici*, akorát že tato stavba není tak hluboko zapuštěna do země, jak dokládá screenshot ze hry.³¹⁴ Jiní bydlí ve *vroubených* (jinak též *srubových*) stavbách,³¹⁵ ty jsou vázané z masivních kmenů.³¹⁶ Dalším typem jsou domy *hrázděné*,³¹⁷ ty mají kostru s tesařsky opracovaného dřeva opatřenou zděnými výplněmi.³¹⁸ Ty nejbohatší měšťanské domy v Ratajích jsou dokonce již z části kamenné. Protože jsou však zcela omítnuté, je nemožné říct, zda je tvoří kameny nebo pálené cihly, které se u nás používaly již na stavbách pozdně románských a raně gotických.³¹⁹ Střechy jsou buď *doškové* (provázáním zpevněné víchy žitné slámy ve vodorovných, shora se překrývajících řadách³²⁰) nebo *šindelové* (krytina vyráběná ze dřeva do podoby úzkých prkének, následně se přibíjí dlouhými hřebíky³²¹). Vnitřek každého z těchto domu je pak tvořen z několika částí. Obytná místnost je spojená s kuchyní, kamna s ohništěm jsou v rohu, dále je tu stůl a namísto postelí najdeme pouze dřevěné lavice. Prostřední část stavby s hlavními dveřmi je odkladiště různého nářadí. Pro všechny další předměty členů rodiny slouží další z místností. A nakonec, každý dům má i svou spižírnu, kde jsou uskladněny veškeré potraviny. Zejména hostince mají i sklepy, které jsou schválně vybudovány v úrovni

³⁰⁹ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *kruchta*.

³¹⁰ ŠEFCŮ, Ondřej. *Architektura: lexikon architektonických prvků a stavebního řemesla*, s. 37.

³¹¹ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *svorník*.

³¹² ŠEFCŮ, Ondřej. *Architektura: lexikon architektonických prvků a stavebního řemesla*, s. 71.

³¹³ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *armatura*.

³¹⁴ Viz obrazová příloha č. 21.

³¹⁵ Tamtéž, č. 22.

³¹⁶ ŠEFCŮ, Ondřej. *Architektura: lexikon architektonických prvků a stavebního řemesla*, s. 27.

³¹⁷ Viz obrazová příloha č. 23.

³¹⁸ ŠEFCŮ, Ondřej. *Architektura: lexikon architektonických prvků a stavebního řemesla*, s. 27.

³¹⁹ Tamtéž, s. 21.

³²⁰ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, heslo – *došky*.

³²¹ Tamtéž, heslo – *šindel*.

pod zemí tak, aby co nejlépe chladily vše, co je zde uloženo. Někteří obchodníci mají vícepatrové domy, v přízemí se nachází jejich krámk a v prvním patře jsou obytné prostory. Namísto prevetů najdeme u poddaných pouze latríny.

7 Ostatní středověké hry ve srovnání s KCD

V této kapitole se pokusím zodpovědět dvě otázky. Existuje ještě nějaký jiný, opravdu realistický středověký titul a má *Kingdom Come: Deliverance* ve světě videoher vůbec nějakého konkurenta? Vycházet budu z informací na internetovém obchodu s hrami STEAM.³²²

K první otázce, nejbliž k RPGéčku z titulů, o kterých teď budu mluvit má určitě *Mount & Blade Warband* (*TaleWorlds Entertainment*, 2010). Příběh se sice odehrává ve fiktivní zemi, ale ta vlastně jen kopíruje středověkou Evropu (na východě se nacházejí jízdní kočovníci, na jihu saracénská jízda, střed mapy ovládá těžká jízda a na severu můžeme najít bojovníky podobné Vikingům). Ihned poté, co si vytvoříte vašeho vlastního hrdinu, je vám odemknut celý herní svět. Narozdíl od KCD je však tato hra zaměřena primárně pouze na samotné souboje (mluvím tady o otevřených bitvách, ale také dobývání a obraně měst/hradů), kdy se spolu střetávají znepřátelené družiny v počtu desítek válečníků. Na podobném způsobu fungují i tituly *Chivalry: Medieval Warfare* (*Torn Banner Studios*, 2012) a *Mordhau* (*Triternion*, 2019), pouze s tím rozdílem, že v těchto případech se jedná o *multiplayer* a bojujete tedy proti ostatním hráčům.

Středověké *strategie* naopak nabízejí úplně jiný druh zábavy. Jistě, i ony obsahují boje s nepřátelskými národy, ale za prvé, tyto nejsou hlavním aspektem tohoto žánru a za druhé, bitvy ve *strategiích* vidíte z pohledu shora a ne jako přímý účastník, jeden z vojáků. Přesto mají co nabídnout. Dokáží vám navodit atmosféru toho, že opravdu jste panovník vládnoucí lidu a vaším hlavním cílem je postarat se o dobro vašich poddaných. Zajistit jim ochranu proti případným protivníkům, naplnit potravinami sýpky, postavit potřebné budovy atd. Kromě *Age of Empires II*. (*Ensemble Studios*) a *Strongholdu* (*Firefly Studios*), které už jsem dříve představoval, mohu dále uvést např. *Anno 1404* (*Ubisoft*, 2009) či *Empire Earth* (*Stainless Steel Studios*, 2001).

Poslední hrou, kterou bych rád zmínil, je *Medieval II: Total War* (*Creative Assembly*, 2006). V tomhle případě se také jedná o strategii, ale jiného typu. Hra je vlastně rozdělená do dvou režimů. Ten první spočívá v tom, že se coby panovník staráte o své království (které si zvolíte na začátku hry), mezi vaše činnosti patří výběr budov, které se budou stavět, vysílání kupců na lukrativní obchodní posty (železo, zlato, obilí...), ale hlavně udržování dobrých diplomatických vztahů s vašimi nejbližšími, ale také vzdálenými sousedy. K tomu vám bude

³²² *Welcome to Steam* [online]. [cit.13.3.2020]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/>.

sloužit „figurka“ diplomata. Druhý aspekt hry spočívá jak jinak než v souboji (otevřené bitvy, obrana a dobývání měst). Poté co se hráč rozhodne střetnout se s protivníkem, má možnost rozmístit na bojišti své jednotky a pak zahájit samotnou bitvu, ve které můžete své vojáky kontrolovat seshora. Kromě funkce správce vám tak hra nabízí i funkci vojevůdce či stratéga. Pro českého čtenáře může být zajímavostí, že tato hra je zasazená do středověké Evropy a objevují se v ní i česká města Praha a Olomouc (České království však ve hře naneštěstí není).

Co se týče druhé otázky je třeba odpovědět záporně. Na celém videoherním trhu neexistuje komplexnější a realističtější titul, který by nabízel „návrát“ do středověku, než je právě *KCD*, a to hned z několika důvodů. Jak už jsem dříve uvedl, *KCD* se žánrově řadí mezi RPG, což je bezesporu ten nejnáročnější typ hry.³²³ Je časově nejdelší, s nejvíce vedlejšími i hlavními úkoly, s nejrozsáhlejší herní mapou, s největší volností hráče a možnostmi toho, co lze ve hře dělat. Poskytuje tak to nejhlubší ponoření, vžití se do role a doby, kterou počítačové hry mohou nabídnout. Vždyť většina výše jmenovaných her se o co nejvěrnější vyobrazení společenské hierarchie, vztahů a klášterního života, ani nepokouší. Už jen ta obtížnost boje v *KCD* dává hráči pocit, jako by to byl on sám, kdo třímá v ruce meč či jinou zbraň, a zanedlouho si uvědomí, že si do paměti vrývá jednotlivé pohyby šermířských figur. Co na to jiného říct? Tvůrcům z *Warhorse Studios* se prostě podařilo zaplnit prázdné místo na trhu hrou, po které mnozí hráči tak toužili. Prodané kopie hry a kladné recenze ostatně svědčí samy o sobě.

³²³ Osobně neznám žádnou jinou hru tohoto žánru, která by měla nálepku historické věrohodnosti.

8 Závěr

V teoretické části jsem obecně pojednával o videoherním světě. Ten už dávno neslouží jen jako zábava pro děti. Naopak, dnes už může celkem kvalitně zprostředkovat, více či méně zdařilejší pokusy, výlety do různých časových etap. *Kingdom Come: Deliverance* je dozajista příkladem toho zdařilejšího pokusu. Jistě, i zde se najdou nepřesnosti a chyby, ale velká většina z nich je tam jen proto, aby fungovala celá mechanika hry. Aby se dala hra hrát bez jakýchkoliv větších problémů a nic nekazilo herní zážitek.

Ale přesto všechno se vývojářům z *Warhorse Studios* podařilo udělat něco jedinečného, něco co tady ještě nebylo. Hráčům, kteří mají o tento herní styl zájem, nezbyvá nic jiného než čekat, co přinese budoucnost a těšit se na jejich následující titul. Pokud se podíváme na to, v jaké době se odehrává příběh *KCD*, musí nám být jasné, kam plány tvůrců směřují. S největší pravděpodobností nám tvůrci jednou zprostředkují i bojiště husitských válek a nejen bojiště, *KCD* určitě není jen simulátorem středověkého boje. Snad se mi také alespoň trochu podařilo vykreslit, jak obtížné je dnes prorazit ve videoherním průmyslu. I poté, co se vývojářům podaří najít si investory, což už samo o sobě je velmi složité, pořád nemají vyhráno. Výhrou vlastně není, i když už toto lze považovat za dost velký úspěch, ani samotné vydání hry. Důležité totiž jsou první dny, kdy je titul na trhu. Až tady se rozhodne, jestli se vývojářům zaplatí několikaletý vývoj a budou moci pokračovat i nadále, nebo jestli budou muset zavřít, protože o titul není zájem a v takovém případě nezískají vůbec nic.

Druhá, praktická část práce zkoumá již konkrétní zobrazená fakta v titulu. A musím říci, že hra z tohoto mého výzkumu, vyšla ještě lépe, než jsem na počátku doufal. Tvůrcům se opravdu výborně podařilo zachytit atmosféru života a prostředí na přelomu 14. a 15. století v Čechách, a to zejména v mikroregionu malého městečka Rataje a Sázavského kláštera. A kromě těch aspektů, které jsem ve své práci zkoumal já, hra nabízí i mnoho dalších, jež by určitě také zasloužily další odborný rozbor. Jiný pohled na hru a její problematiku nám již ve své práci nabízí E. Kundrtová. Co se týče práce Solanského, ta se zaměřuje pouze na rozbor historického pozadí hry. Ten jsem ve své práci ovšem zohlednil nejen já, ale učinila tak i kolegyně Kundrtová.

Kingdom Come má v sobě i velký vzdělávací potenciál. Je neocenitelným, jedinečným a ojedinělým historickým pramenem, a to především tím vizuálním. Jistě, existují i historicky věrohodné velkofilmové a seriálové koprodukce, kde může divák spatřit předměty, které se skutečně v té či oné době používaly. Ve filmech však hrozí to riziko, že se v něm tyto určité věci pouze mihnou a scéna už pokračuje dál a tak mnohdy ani pozorný divák není

schopen vidět vše, co mu daný snímek z historie nabízí. Naproti tomu *KCD*, coby hra žánru RPG skýtá mnohem více možností. Oproti filmovému divákovi má hráč videoher mnoho výhod. Nejen, že na své obrazovce tyto předměty vidí, a to na jak dlouho a kdy on sám bude chtít, ale má také možnost si je „vyzkoušet, osahat a použít,“ samozřejmě jen v mezích virtuálního světa. I tak se ovšem jedná o mnohem bohatší zážitek a zkušenost, než jakou zprostředkovává film, aspoň tedy z mého osobního pohledu. Dále také může hráč pozorovat, jak s různými náčiními pracují ostatní, vedlejší postavy ve hře. Tak například může pozorovat venkovského kováře při kování meče, dva zbrojnoše bojující proti sobě v cvičné aréně či mnichy ve skriptoriu jak přepisují knihy.

Seznam zkratek

KCD – Kingdom Come: Deliverance

NPC – non-player character (postava neovládaná hráčem)

AI – Artificial Intelligence (umělá inteligence)

VR – Virtual reality (virtuální realita)

OF – Operace Flashpoint

LAN – Local area network (lokální síť)

RPG – Role-playing game (hra na hrdiny)

FPS – First-person shooter (střílečka z pohledu první osoby)

TPS – Third-person shooter (střílečka z pohledu třetí osoby)

DLC – Downloadable content (stahovatelný obsah čili přídavek do hry)

JM – Jeho Milost

M – Milost

Použitá literatura a zdroje

Prameny, edice pramenů

Jednotlivé sekvence hry Kingdom Come: Deliverance. Warhorse Studios ©, 2018. [Steam].

BENEDIKT Z NURSIE, KOUPIL, Ondřej, ed. *Řehole Benediktova*. Praha: Benediktinské arciepiškopství sv. Vojtěcha a sv. Markéty, 1998.

FRIEDRICH, Gustav, TEIGE, Josef. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské, sebrané z archivů domácích i cizích*. Díl XXVIII, Zprávy o statcích a přech venkovských z archivu města Prahy (L-Z). Praha: Domestikální fond království Českého, 1912.

FRIEDRICH, Gustav. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské, sebrané z archivů domácích i cizích*. Díl XXXV, Druhá kniha provolací desk dvorských z let 1395-1410. Praha: Domestikální fond český, 1935.

KRAFL, Pavel. *Regesta Bohemiae et Moraviae aetatis Venceslai IV. (1378 dec.-1419 aug. 16.)*. Praha: Historický ústav, 2011.

PALACKÝ, František. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské: z archivů domácích i cizích*. Díl první. W Praze: Stavy Království Českého, 1840.

PALACKÝ, František. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské: z archivů domácích i cizích*. Díl druhý. W Praze: Stavy Království Českého, 1842.

PALACKÝ, František. *Archiv český, čili, Staré písemné památky české i moravské: z archivů domácích i cizích*. Díl šestý. W Praze: Výbor zemský w království Českém, 1872.

ŠÍMEK, František. *Staré letopisy české z vratislavského rukopisu novočeským pravopisem*. Praha: Historický spolek, 1937. Prameny a texty k dějinám československým.

Literatura

ANTONÍN, Robert, ŠMAHEL, František a Lenka BOBKOVÁ, ed. *Lucemburkové: česká koruna uprostřed Evropy*. Praha: NLN, 2012.

BARTLOVÁ, Milena, ed. *Pop History: o historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*. Praha: NLN, 2003. Knižnice Dějin a současnosti.

- BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*. Ilustroval Zdeněk NETOPIL, ilustroval Jaroslav STANĚK. Praha: Odeon, 1991.
- BOBKOVÁ, Lenka a Tomáš VELIČKA. *Korunní země v dějinách českého státu: třetí syn Karla IV*. Praha: Casablanca, 2016.
- BOUDYŠOVÁ, Vlasta. *Minulost našeho státu v dokumentech*. Praha: Svoboda, 1971.
- ČECHURA, Jaroslav. *České země v letech 1378-1437: Lucemburkové na českém trůně II*. 2. vyd. Praha: Libri, 2008. Dějiny českých zemí.
- ČESAL, Aleš a Roman HERZINGER. *Labyrintem středověku: kouzla a rituály starých cechů*. Praha: XYZ, 2007.
- ČORNEJ, Petr. *Čeští králové, Zikmund Lucemburský*. Praha: Paseka, 2008
- ČORNEJ, Petr. *Velké dějiny země Koruny české V*. Praha: Paseka, 1999-.
- CHALOUPKOVÁ, Barbara. *Počítačové hry jako náplň volného času*. Bakalářská práce, PeD MUNI, 2019.
- DRŠKA, Václav. *Zikmund Lucemburský: liška na trůně*. Praha: Epoque, 1996.
- DÜLMEN, Richard van. *Bezectní lidé: o katech, děvkách a mlynářích: nepočestnost a sociální izolace v raném novověku*. Praha: Dokořán, 2003. Bod (Dokořán).
- DÜLMEN, Richard van. *Kultura a každodenní život v raném novověku (16.-18. století)*. Přeložil Pavel HIML. Praha: Argo, 2006. Každodenní život.
- DVOŘÁČKOVÁ-MALÁ, Dana. *Dvorský ceremoniál, rituály a komunikace v dobovém kontextu*. *Medievalia Historica Bohemica* 12 /2009, s. 33–55.
- FIALA, Zdeněk. *Předhusitské Čechy: český stát pod vládou Lucemburků 1310-1419*. 2., dopl. vyd. Praha: Svoboda, 1978.
- FRANCEK, Jindřich. *Čarodějnické příběhy*. Praha: Paseka, 2005.
- HALADA, Jan. *Lexikon české šlechty: erby, fakta, osobnosti, sídla a zajímavosti*. Praha: Nakl. Akropolis, 1992.
- HLAVINKA, Alois. *Dějiny světa v obrazech – Díl druhý: Středověk: Dědictví sv. Cyrilla a Methoděje*, 1906. Dědictví sv. Cyrilla a Methoděje.
- HORA-HOŘEJŠ, Petr. *Toulky českou minulostí*. Praha: Práce, 1991.

IWAŃCZAK, Wojciech. *Po stopách rytířských příběhů: rytířský ideál v českém písemnictví 14. století*. Praha: Argo, 2001.

KAPLAN, Zdeněk, Jiří DANIHELKA, Jindřich CHRTEK, et al. *Klíč ke květeně České republiky*. Druhé, aktualizované a zcela přepracované vydání. Ilustrovala Anna SKOUMALOVÁ-HADAČOVÁ, ilustrovala Eva SMRČINOVÁ. Praha: Academia, 2019.

KEPARTOVÁ, Jana, ed. *Antika?: zajděte do kina, přečtěte román....* Praha: NLN, 2006. Knižnice Dějin a současnosti.

KLUČINA, Petr. *Jak válčili husité*. 2.vyd. Praha: Naše vojsko, 1987. Azimut.

KLUČINA, Petr. *Od zbroje k stejnokroji*. Ilustroval Jiří PETRÁČEK. Praha: Naše vojsko, 1988. Azimut.

KOPŘIVOVÁ HEROTOVÁ, Tereza. *Implementace mezinárodního výukového programu o prevenci šíření infekčních onemocnění pro žáky základních škol*. 3. LF UK, 2011.

KUNDRTOVÁ, Eliška. *Počítačová hra „Kingdom Come: Deliverance“ z pohledu historické vědy*. Bakalářská práce PedF UK, 2019.

LE GOFF, Jacques, ed. *Středověký člověk a jeho svět*. Vyd. 2. Přeložil Ondřej BASTL. Praha: Vyšehrad, 2003.

MACEK, Josef. *Česká středověká šlechta*. Praha: Argo, 1997.

MÜLLER, Václav. *Svobodníci: Pokus o monografii ze sociálních dějin českých 15. a 16. století*. V Praze, 1905.

PETRÁŇ, Josef. *Dějiny hmotné kultury*. Praha: pro Ministerstvo kultury České republiky vydalo Karolinum, 1995.

RAMEŠ, Václav. *Slovník pro historiky a návštěvníky archivů*. Praha: Libri, 2005.

RAŠILOVOVÁ, Tereza. *Komparativní analýza herních principů her The Witcher 3: Wild Hunt a Kingdom Come: Deliverance*. Bakalářská práce, FF MUNI, 2019.

ROYT, Jan, Petr SOMMER a Martin STECKER. *Sázavský klášter*. V Praze: Národní památkový ústav, územní památková správa v Praze ve spolupráci s územním odborným pracovištěm středních Čech v Praze, 2013.

SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl dvanáctý, [Čáslavsko], popisuje August Sedláček; ilustrují Karel Liebscher a V. Král z Dobré Vody. Praha: Nákladem F. Šimáčka, 1900.

- SEDLÁČEK, August. *Hrady, zámky a tvrze království českého*. Díl patnáctý, [Kouřimsko, Vltavsko a J.-Z. Boleslavsko], popisuje dr. August Sedláček; ilustroval Jindřich Bubeníček. V Praze: Šolc a Šimáček, 1927.
- SEIBT, Ferdinand. *Lesk a bída středověku*. Praha: Mladá fronta, 2000.
- SLÁDKOVÁ, Miroslava. *Středověké trestní právo v českých zemích*. Bakalářská práce, FF ZČU, 2015.
- SOLANSKÝ, Ondřej. *Prezentace středověku v počítačové hře Kingdom Come: Deliverance*. Bakalářská práce, FF UPOL, 2019.
- SPĚVÁČEK, Jiří. *Karel IV: život a dílo : (1316-1378)*. 2. vyd. Praha: Svoboda, 1980. Členská knihovna (Svoboda).
- SPĚVÁČEK, Jiří. *Václav IV. 1361–1419: k předpokladům husitské revoluce*. Praha: Svoboda, 1986. Členská knihovna (Svoboda).
- ŠEFCŮ, Ondřej. *Architektura: lexikon architektonických prvků a stavebního řemesla*. Praha: Grada, 2013.
- ŠTĚPÁN, Václav. *Moravský markrabě Jošt (1354-1411)*. Brno: Matice moravská, 2002. Knihovna Matice moravské.
- TOMEK, Václav Vladivoj. *Jan Žižka*. Praha: Dobrovský, 2014. Omega (Dobrovský).
- VÁVRA, Dan, Mikuláš PODPROCKÝ, Jakub GUMAN a Joanna NOWAK. *The art of Kingdom Come*. Louny: Xzone, 2019.
- VILIKOVSKÝ, Jan, ed. *Próza z doby Karla IV*. 2. vyd. Praha: Sfinx, Bohumil Janda, 1948. Nové cíle (Sfinx).
- VLČEK, Pavel, Dušan FOLTÝN a Petr SOMMER. *Encyklopedie českých klášterů*. Praha: Libri.
- VYSLOUŽILOVÁ, Markéta. *Stříbrná Skalice. Hradové Střimelice. Kostelní Střimelice. Hradec*. Praha: Maroli, 2006.
- WILLIAMS, Alan. *The sword and crucible*. Leiden: Brill, 2012.
- WINTER, Zikmund. *Kulturní obraz českých měst: život veřejný v XV. a XVI. věku*. V Praze: Nákladem Matice české, 1892. Spisy musejní (Matice česká).
- WINTER, Zikmund a Jan ROYT, HAVEL, Rudolf, ed. *Zlatá doba měst českých*. Praha: Odeon, 1991. Klub čtenářů (Odeon).

WINTER, Zikmund. *Z dávných dob*. SNDK – Státní nakladatelství dětské knihy, Praha, 1956.

ZDICHYNEC, Jan. *Druhý život Jana Zhořeleckého? Obraz vévody a jeho vévodství v historiografii 16. až 19. století*. HOP. Historie - Otázky - Problémy Roč. 7, č. 1 (2015).

ŽŮREK, Václav. *Karel IV.: portrét středověkého vládce*. Praha: NLN, 2018. Česká historie.

Internetové zdroje

About us – Warhorse. Warhorse Studios – Warhorse [online]. Copyright © 2019 Warhorse Studios s.r.o. [cit. 15.03.2020]. Dostupné z: <https://warhorsestudios.cz/about/>.

Atari PONG – Game Console – Computing History. Computing History – The UK Computer Museum – Cambridge [online]. [cit. 12.3.2020] Dostupné z: <http://www.computinghistory.org.uk/det/4007/Atari-PONG/>.

Bonusweb. *Bonusweb* [online]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/nejlepsi-cesko-slovenska-hra-vyhlaseni-ankety-fqo-/Magazin.aspx?c=A141203_154335_bw-magazin_anb [cit. 14.3.2020].

Daniel Vávra × (@DanielVavra) | Twitter. *Twitter. It's what's happening*. [online]. Copyright © 2020 Twitter [cit. 29.3.2020]. Dostupné z: <https://twitter.com/danielvavra>

Doom (2005) - IMDb. *IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows* [online]. Copyright © 1990. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0419706/> [cit.18.3.2020].

Doom: Annihilation (2019) - IMDb. *IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows* [online]. Copyright © 1990. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt8328716/?ref_=tt_sims_tt [cit.18.3.2020].

Drobné památky [online]. [cit. 27.3.2020]. Dostupné z: <https://www.drobnepamatky.cz/smirci-kriz>.

eSports Earnings: The Richest Pro Gamers in the World (2018). CareerAddict | Kickstart and Advance Your Career [online]. Copyright ©2019 Delta Quest Media Limited. All rights reserved. CareerAddict is a registered trademark of [cit.19.12.2019]. Dostupné z: <https://www.careeraddict.com/esports-earnings>.

Half-Life 2 Named Game Of The Decade By VGAs - GameRevolution. *GameRevolution - PS4, Xbox One, Switch, PC Gaming News, Reviews, & Guides* [online]. Copyright © 2020

All Rights Reserved. [cit. 18.3.2020]. Dostupné z:
<https://www.gamerevolution.com/news/4268-halflife-2-named-game-of-the-decade-by-vgas>

Hrady.cz. Kostel sv. Matouše [online]. [cit. 28.3.2020]. Dostupné z:
<https://www.hrady.cz/index.php?OID=6391&PARAM=11&tid=19380&pos=450>.

Husité. *Husité - Ktož jsú boží bojovníci - husitstvi.cz* [online]. Dostupné z:
<https://husitstvi.cz/rejstriky/rejstrik-pojmu/landfryd-zemsky-mir/#> [cit. 27.3.2020].

Kickstarter. *Kickstarter* [online]. [cit. 15.03.2020] Dostupné z:
<https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>.

Kingdom Come: Deliverance has sold two milion copies / PCGamesN. PC Games news and reviews from PCGamesN.com [online]. Copyright © 2020 [cit. 16.03.2020]. Dostupné z:
<https://www.pcgamesn.com/kingdom-come-deliverance/kingdom-come-deliverance-sales-numbers>.

Kingdom Come: Deliverance for PC Reviews - Metacritic. *Metacritic - Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews* [online]. Copyright © 2020 CBS Interactive Inc. All rights reserved. [cit. 16.3.2020]. Dostupné z:
<https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance>.

Kingdom Come: Deliverance (Video Game 2018) - IMDb. *IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows* [online]. Copyright © 1990 [cit. 16.3.2020]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt3414510/>.

Legends World: World of Game Legends [online]. Dostupné z:
<http://www.legendsworld.net/shooter/game/2340> [cit. 14.3.2020].

Mafia Live - Orchestral Concert | Game Access Music | Praha. [online]. Copyright © 2016 [cit. 16.4.2020]. Dostupné z: <https://game-access.com/music/cz/mafia-prague-2020/>.

Monasterium :: Monasterium. *Monasterium :: Monasterium* [online]. Dostupné z:
<http://monasterium.kub.cz/> [cit. 28.3.2020].

Obilisk. *Obilisk | Game Culture, News, Reviews, Esports, and More* [online]. Dostupné z:
<https://www.obilisk.co/gamescom-2017-awards-winners/> [cit. 16.3.2020].

Operation Flashpoint – válčení po česku. Bonusweb.cz [online]. Copyright © 1999 [cit. 14.03.2020]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/recenze/operation-flashpoint-8211-valceni-po-cesku.A010616_operationflashpoint_bw.

Prodeje Zaklínače předčily očekávání – Hrej.cz. Vše o hrách pro PC [online]. Copyright © 2003 [cit. 14.03.2020]. Dostupné z: <http://pc.hrej.cz/novinky/2015/10/16/prodeje-zaklinace-predcily-ocekavani-37531/>.

Tipnete si průměrný věk hráče počítačové hry? Ani 15, ani 25 let – Seznam Zprávy. Seznam Zprávy [online]. Copyright © 1996 [cit. 19.12.2019]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/tipnete-si-prumerny-vek-hrace-pocitacove-hry-ani-15-ani-25-let-69551>.

Talmberk – Zříceniny – Památky – CZ-Milka. CZ-Milka [online]. [cit. 28. 3.2020] Dostupné z: <https://www.cz-milka.net/pamatky/01-zriceniny/talmberk/>.

The Gamesblog 50 games of the Noughties: number one | Technology | The Guardian. [online]. Copyright © 2020 Guardian News. [cit.18.3.2020] Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/dec/16/games-events2>.

The history of video games © 2019 Swiss National Museum [online]. [cit.25.3.2020] Dostupné z: <https://www.blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>.

Twitch. *Twitch* [online]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/> [cit. 28.3.2020].

Ultimate List of Different Types of Video Games | 49 Genres & Subcategories. iD Tech Camps | #1 Summer Computer & Coding Camp for Kids & Teens [online]. [cit. 26.3.2020] Dostupné z: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>.

U.S. video gamer gender statistics 2019 | Statista. • Statista - The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies [online]. Copyright © Statista 2020 [cit. 25.3.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>.

Video Games|Center on Media and Child Health. Center on Media and Child Health [online]. © Boston Children [cit.19.12.2019]. Dostupné z: <https://cmch.tv/parents/video-games/>.

Vietcong je i dnes unikátní hra - ohlédnutí za dosud nepřekonaným českým projektem | Games.cz. *Games.cz* [online]. Copyright © 1996 [cit. 18.3.2020]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/vietcong-je-i-dnes-unikatni-hra-ohljednuti-za-dosud-neprekonanym-ceskym-projektem-286453>.

Warhorse Studios rok po vydání Kingdom Come mění majitele – Cnews.cz. Cnews.cz / Od tranzistorů až po PC sestavy [online]. [cit. 16.03.2020]. Dostupné z: <https://www.cnews.cz/kingdom-come-deliverance-warhorse-studios-koch-media-thq-nordic>.

Wayback Machine [online]. Copyright ©Z [cit. 14.03.2020] Dostupné z:

https://web.archive.org/web/20071001202415/http://www.dnd.ca/site/community/mapleleaf/vol_8/vol8_25/825_05.pdf.

Welcome to Steam. Welcome to Steam [online]. Copyright © 2020 Valve Corporation. All rights reserved. All trademarks are property of their respective owners in the US and other countries. [cit.13.3.2020]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/>.

Zámek – muzeum - Oficiální stránky městyse Rataje nad Sázavou. *Městys Rataje nad Sázavou - Oficiální stránky městyse Rataje nad Sázavou* [online]. Copyright © 2020 Dostupné z: <https://www.obecrataje.cz/muzeum/zamek-muzeum/> [cit. 19.4.2020].

[online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/5520-spartakus/prehled/> [24.3.2020].

[online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/372834-jan-zizka/prehled/> [24.3.2020].

[online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/419063-zaklinac/prehled/> [25.3.2020].

[online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/159966-zaklinac/prehled/> [25.3.2020].

[online]. Dostupné z: <https://www.idnes.cz/zpravy/karel-IV> [15.4.2020].

[online]. [cit. 26.3.2020] Dostupné z:

<https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=hejtman&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr>.

Audiovizuální zdroje

Making of Kingdome Come: Deliverance. Warhorse Studios ©, 2018. [Steam]

Jána Pekel Dana Vávry #2 Spolupráce s Filozofickou fakultou MUNI. Diletantství, lži a chuť na žalobu - YouTube. *YouTube* [online]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=NGUx_AJg8Vw [cit. 26.3.2020].

Ilustrace z rukopisů. Dostupné z: <https://www.wdl.org/en/item/4100/>

<https://poznamypanabavora.wordpress.com/2017/07/30/bible-krale-vaclava-iv/>

<https://www.alamy.com/le-livre-de-chasse-book-of-the-hunt-by-gaston-phobus-1331-1391-written-around-1387-1389-book-dedicated-to-philip-the-bond-duke-of-burgundy-illuminated-manuscript-15th-century-hunting-scene-with-bow-and-crossbows-conde-museum-chateau-of-chantilly-france-image178452949.html>

Obrazová příloha



Příloha č. 1: Nalevo erb pánů z Talmberka, napravo pánů z Lipé a Pirkštejna. Screenshot z *KCD*.



Příloha č. 2: Pranýř s odsouzcem na ratajském náměstí. Screenshot z *KCD*.

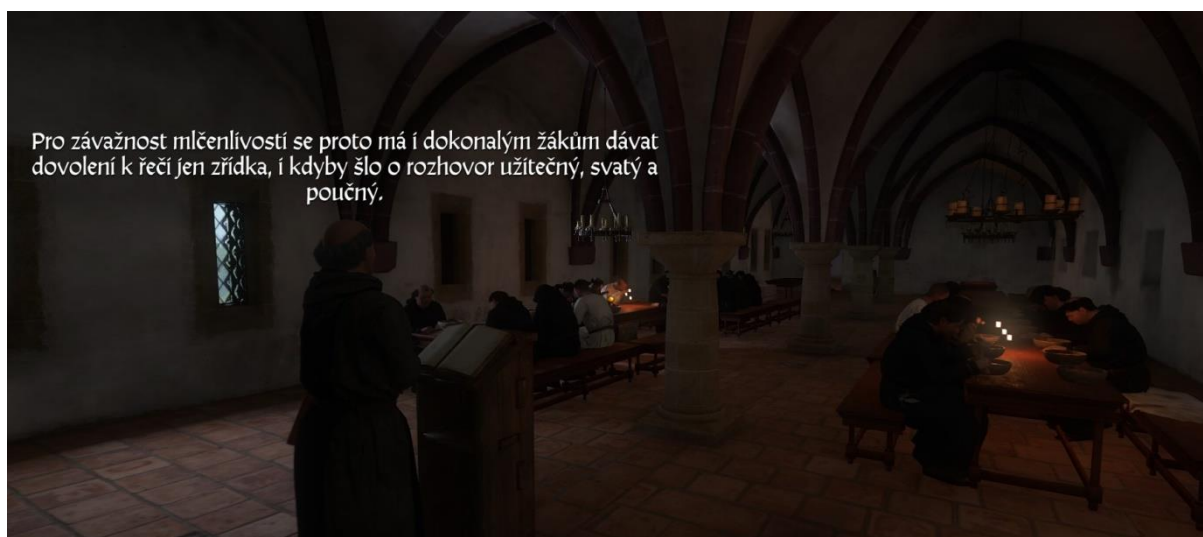


Příloha č. 3: Poprava na ratajském popravišti. Screenshot z *KCD*.



Příloha č. 4 a 5: Smírčí kříž a Boží muka.
Screenshot z *KCD*.





Pro závažnost mlčenlivosti se proto má i dokonalým žákům dávat dovolení k řeči jen zřídka, i kdyby šlo o rozhovor užitečný, svatý a poučný.

Příloha č. 6: Refektář v Sázavském klášteře. Screenshot z *KCD*.



Příloha č. 7: Skriptorium v Sázavském klášteře. Screenshot z *KCD*.



Příloha č. 8: Dormitář v Sázavském Klášteře. Screenshot z *KCD*.



Příloha č. 9: Kostel sv. Jana Nepomuckého na místě bývalého skalického hradu.

Autor: Markéta Čapounová, Stříbrná Skalice, září 2019.



Příloha č. 10: Apsida s konchou na kostele v Rovné.

Autor fotky: ©Markéta Čapounová, Rovná, září 2019. (Nalevo)

Screenshotz *KCD*. (Napravo)



Příloha č. 11: zvířecí reliéfy v Rovné.

Autor fotky: ©Markéta Čapounová, Rovná, září 2019. (Nahoře)

Týž pohled ve hře. Screenshot z *KCD*. (Dole)





Románský kostelík v Rovné.

Autor fotky: ©Markéta Čapounová, Rovná, září 2019. (Nalevo)

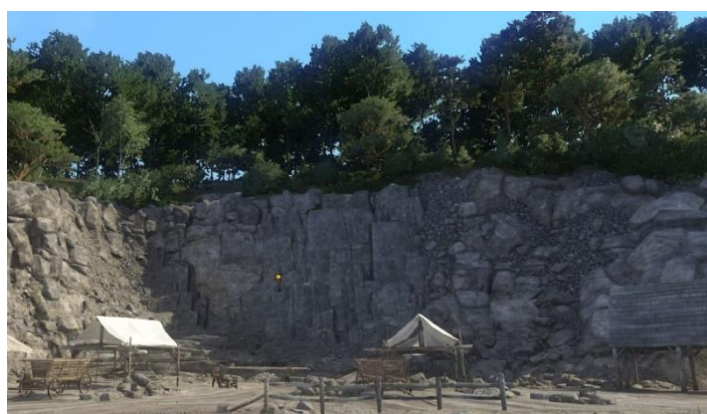
Týž pohled ve hře. Screenshot z *KCD*. (Napravo)



Příloha č. 12: Autor: ©Markéta Čapounová, současná zástavba zříceniny hradu Talmberk obytnými domy, napravo ještě stojí část bergfritu, září 2019.



Příloha č. 12: Týž pohled ve virtuální realitě hry. Screenshot *KCD*.



Příloha č. 13: Talmberský kamenolom.

Autor fotky: ©Markéta Čapounová, Talmberk, září 2019. (Nalevo)

Týž pohled ve hře. Screenshot z *KCD*. (Napravo)



Příloha č. 14: Zbytky ratajského horního kostela. (Nahoře)

Autor: ©Markéta Čapounová, Rataje, září 2019.

Horní ratajský kostel ve hře. Screenshot z *KCD*. (Dole)

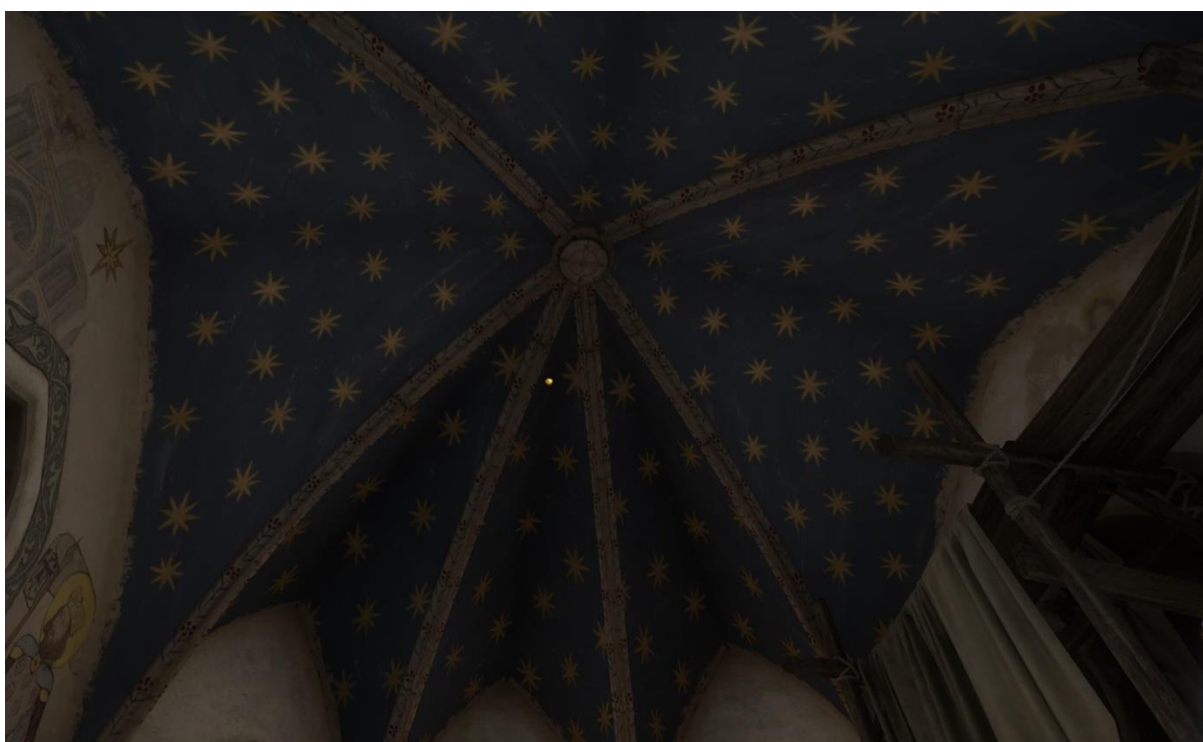


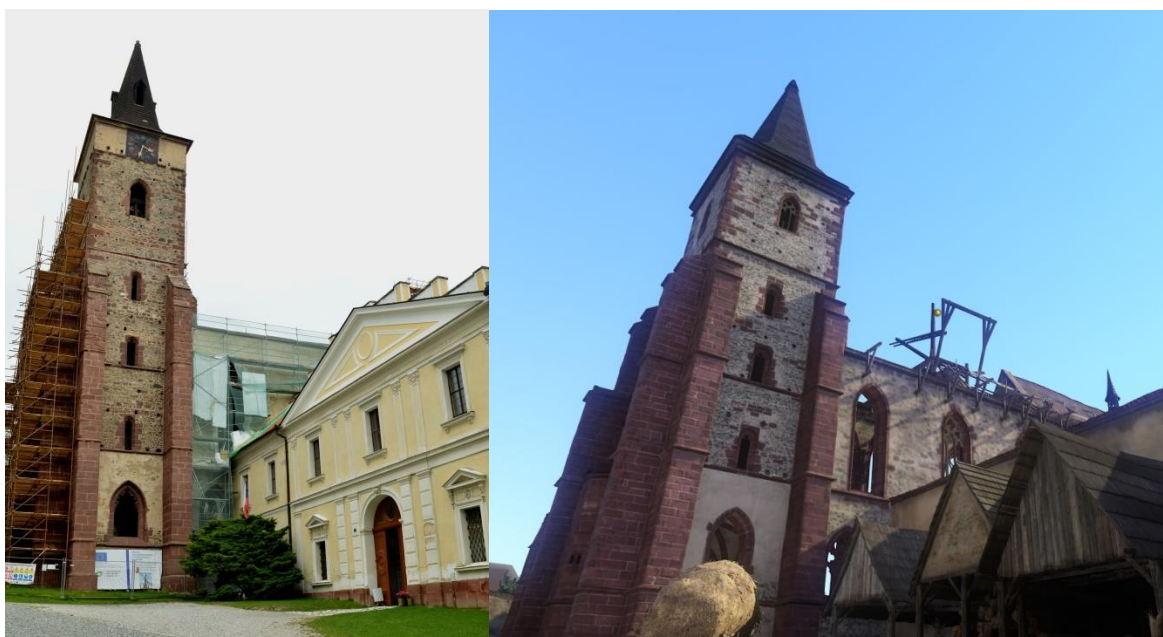


Příloha č. 15: Úžický kostel, klenba se svorníkem. (Nahoře)

Autor: ©Markéta Čapounová, Úžice, září 2019.

Týž pohled ze hry. Screenshot z *KCD*. (Dole)





Příloha č. 16: Nedokončená gotická basilika při Sázavském klášteře.

Autor: ©Markéta Čapounová, Sázava, září 2019. (Nalevo)

Týž pohled ve hře. Screenshot z *KCD*. (Napravo)



Příloha č. 17: Klášterní fortna. Screenshot z *KCD*.



Příloha č. 18: Bergfrit na Pirkštejně, dnes Zvonice.

Autor: ©Markéta Čapounová, Rataje nad Sázavou, září 2019. (Nalevo)

Stejný objekt, ale ze zadní strany, ve hře. Screenshot z *KCD*. (Napravo)



Příloha č. 19: První freska s loveckou tematikou na hradě Rataje. Druhá s církevní tematikou v kostele v Úžicích, plus malé románské okno. Screenshot z *KCD*.



Příloha č. 20: Nalevo prevet v hodovní síni. Napravo týž prevet z vnější části, podepřen krakorci. Screenshoty z *KCD*.



Příloha č. 21: Obydlí nejchudších poddaných očima autorů hry, Rovná. Screenshot z *KCD*.



Příloha 22: Vroubená stavba s doškovou střechou v Ratajích. Screenshot z *KCD*.



Příloha 23: Hrázděný dům se šindelovou střechou v Ratajích. Screenshot z *KCD*.

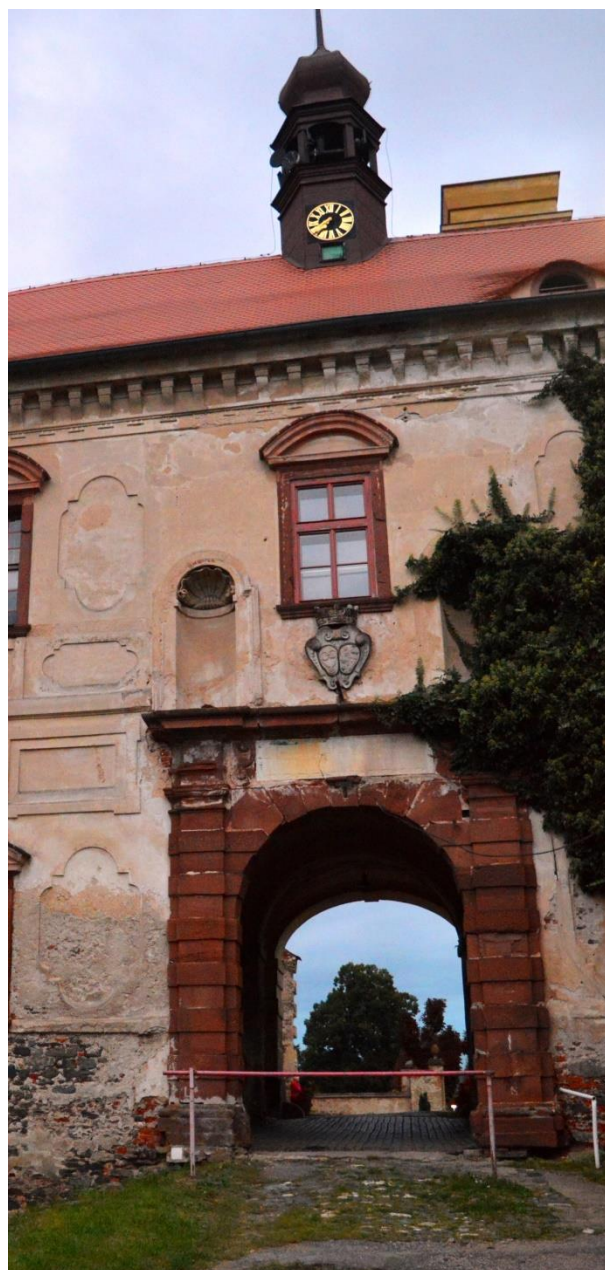


Vstup do hradu Rataje. Screenshot z *KCD*. (Nahoře)

Týž vstup dnes. (Dole)

Autor: ©Markéta Čapounová, Ratajský zámek, září 2019.





Druhý vstup do hradu Rataje. Schreenshot z *KCD*. (Nalevo)

Týž vstup dnes. (Napravo)

Autor: ©Markéta Čapounová, Ratajský zámek, září 2019.



Brána u hradu Pirkštejn, která vede k úzké cestě s prudkým klesáním.

Screenshot z *KCD*. (Nalevo)

Autor: ©Markéta Čapounová, Rataje, září 2019. (Napravo)



Erb pánů z Lipé na kamenné desce z původního kostela sv. Matouš. Dnes je deska zabudována do zdi nynějšího chrámu. Autor: ©Markéta Čapounová, Rataje, září. 2019.



Pohled zespodu na ostroh, na němž se rozkládá hrad Pirkštejn. Screenshot z *KCD*. (Nahoře)

Týž úhel pohledu dnes. (Dole)

Autor: ©Markéta Čapounová, Rataje nad Sázavou, září 2019.

