

Hrady, kurníky i celé vesnice: Tomáš Duchek ze ZČU se podílel na tvorbě světoznámé hry Kingdom Come

24.4.2025 - Kateřina Dobrovolná | Západočeská univerzita v Plzni

Česká počítačová hra Kingdom Come: Deliverance 2, která měla v nedávné době premiéru, je hráči, a to i těmi zahraničními, označována za nejlepší videoherní počín zasazený do období středověku. Jedním z těch, kdo se na úspěšné hře už od prvního dílu podíleli, je i Tomáš Duchek z Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni (FDU ZČU). Jako ilustrátor se při tvorbě hry podepsal zejména na návrzích prostředí.

„Je to podle mě nejlepší způsob, jak se člověk může podívat do středověku. Jiné médium nenabídne tak hluboký a věrný zážitek. Hráč se podívá, jak to v té době vypadalo a může středověk vyloženě zažít,” odpověděl Tomáš Duchek na otázku proč je hra tolik oblíbená jak u nás, tak v zahraničí.

„Začínal jsem tvorbou prostředí, tedy rekonstrukcemi vesnic - i tím, jak budou rozvržené kurníky, kde budou na dvorcích vodoteče a tak dále - poté hradů a také některých marketingových materiálů. Měli jsme k dispozici historičku, která nás držela v mezích, abychom zůstali při tvorbě věrní realitě,” uvedl Duchek. Hráči se ve hře podívají na různá místa naší republiky, kupříkladu do sázavského kláštera nebo na hrady Talmberk a Trosky.

A jak vypadá běžný den ilustrátora při práci na počítačové hře? *„Většinou je to vyloženě o sezení u počítače, kdy maluji na grafickém tabletu, což je taková destička, která snímá pohyb pera a jeho přítlak. Pak jsou samozřejmě i momenty, kdy jsme jezdili na ta konkrétní místa a dané lokality jsme si fotili, což ale bylo zahrnuto spíše v první fázi příprav, později už to bylo o tom malování,”* pokračoval Tomáš Duchek.

Zajímá vás herní průmysl, počítačová grafika nebo si prostě jen rádi občas zahrajete? Pak si poslechněte celý rozhovor.

<https://info.zcu.cz/Hrady--kurniky-i-cele-vesnice--Tomas-Duchek-ze-ZCU-se-podilel-na-tvorbe-svetoznamne-hry-Kingdom-Come/clanek.jsp?id=8014>