

Jak kvetl středověk? Vývojáři herního hitu Kingdom Come: Deliverance II se inspirovali v milovické rezervaci

10.9.2025 - | Česká krajina

Jak vypadala rozkvetlá krajina ve středověku? To mimo jiné řešili tvůrci celosvětově populární hry Kingdom Come: Deliverance II, kterou vyvinulo české herní studio Warhorse Studios. Inspiraci pro co nejpřesnější ztvárnění pestré louky z období 15. století, kdy se děj hry odehrává, hledali v milovické rezervaci velkých kopytníků. Tam se od roku 2015 pasou stáda divokých koní, zubrů a zpětně šlechtěných praturů. Tedy druhů, které po tisíce let vytvářeli podobu české krajiny.

„V rámci vývoje Kingdom Come: Deliverance II jsme se snažili o maximální autenticitu a historickou věrnost do nejmenšího detailu. Ať už se týká původní podoby historických budov, oděvů, výbroje, ale i podoby tehdejší krajiny. Proto jsme v rámci shromažďování potřebných podkladů navštívili také milovickou rezervaci velkých kopytníků,“ vysvětluje Viktor Höschl, Art Director herního studia Warhorse Studios.

Na běžné pastvině hospodářských zvířat by grafici předlohu pro hru nenašli. „Intenzivní pastviny hospodářských zvířat jsou většinou druhově velmi chudé a s původní podobou české přírody před staletími nemají nic společného. Jsme rádi, že jsme mohli vývojářům druhého dílu světově populární hry poskytnout inspiraci, jak vypadala krajina, před nástupem průmyslového zemědělství,“ říká Dalibor Dostál, ředitel ochránářské společnosti Česká krajina, která milovickou rezervaci velkých kopytníků založila v roce 2015 ve spolupráci s vědci.

Právě divocí kopytníci dokázali krajině u Milovic vrátit pestrost, která obvykle v české přírodě chybí. Počty vzácných rostlin a motýlů tam díky zubrům, divokým koním a praturům vzrostly o tisíce procent.

Hra Kingdom Come: Deliverance II vyšla začátkem února letošního roku. Jen za první den se prodalo na milion kopií této hry, což pokrylo náklady na její vývoj. Za první tři měsíce se prodaly zhruba tři miliony kusů. Prvního dílu se za přibližně sedm let prodalo deset milionů kopií. Děj hry zavádí hlavního hrdinu Jindřicha ze Skalice do Kutné Hory, ale také na nedalekou tvrz Malešov nebo na hrad Trosky.

Včera vyšlo druhé rozšíření hry s názvem Odkaz kovárny (Legacy of Forge). Od 9. září tak mohou hráči v rámci videohry v roli Jindřicha ze Skalice obnovovat poničenou kovárnu Kutné Hoře a pracovat na výrobě zbroje i zakázkách pro kutnohorské měšťany. Vývojáři Warhorse Studios to před několika dny ukázali v rámci upoutávky na videoherní konferenci Gamescom v německém Kolíně nad Rýnem. V květnu vyšlo první rozšíření s názvem Barvy smrti (Brushes with Death) o tajemném malíři. V zimě Warhorse Studios plánuje připojit k českému videohernímu titulu ještě třetí rozšíření.

Na podporu projektů ochrany přírody může veřejnost přispět prostřednictvím portálu pomahamekrajine.cz.

Ochranářská organizace Česká krajina na projektech spojených s ochranou přírody spolupracuje s experty z Biologického centra Akademie věd České republiky, Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích, Univerzity Karlovy v Praze, Ústavu biologie obratlovců Akademie věd České republiky,

Botanické zahrady hlavního města Prahy, Zoo Liberec, České zemědělské univerzity v Praze, Mendelovy univerzity v Brně, Masarykovy univerzity v Brně a dalších odborných institucí.

Projekty návratu a ochrany velkých kopytníků podporuje Akademie věd ČR v rámci programu Strategie AV 21, Záchrana a obnova krajiny, dále společnosti Nadace PPF, Nadace Kooperativa, Nadace Qminers, Nadace Benetheo, E.ON, JRD, CTP, Nadace O, Nadační fond rodiny Malých, Accace, Nadace Tipsport, ČEPS, Carborundum Electrite, Amanita Design, DARRÉ, Linde, Semix, ProfiG2, Bird & Bird, Hornbach, Printwell, Delta Light Czech, LaNiche, Payton Legal, Projan Service, Bříza & Trubač, advokátní kancelář, Vertue, Beire, Pro živou zahradu, JK Jitka Kudláčková, Nadace ČEZ, Megabooks CZ, Net4Gas, Pivovar Zubr, Cestovní kancelář Periscope Skandinávie, Abrasiv, Hotelová škola Poděbrady, Operační program Životní prostředí, Státní fond životního prostředí, Agentura ochrany přírody a krajiny České republiky, Středočeský kraj, Jihomoravský kraj, Město Milovice, Město Benátky nad Jizerou, American International school ve Vídni, milovická Mateřská škola Kostička, sdružení Přátelé a rodáci Milovic i veřejnost.

Foto hry: Warhorse Studios

Foto kvetoucí rezervace: Michal Köpping

<https://www.ceska-krajina.cz/5484/jak-kvetl-stredovek-vyvojari-herniho-hitu-kingdom-come-deliverance-ii-se-inspirovali-v-milovicke-rezervaci>