JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2023 Hana Vargová

Pedagogická fakulta
Faculty of Education
Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
University of South Bohemia in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Bakalářská práce

Srovnání historické přesnosti renesančního umění v počítačové hře Assasin's Creed II.

A comparison of the historical accuracy of the Renaissance art in the computer game Assasin's Creed II.

Vedoucí práce: Mgr. Zuzana Duchková, Ph.D.
Autor práce: Hana Vargová

České Budějovice 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě – v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné Části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne ....

podpis studenta

Poděkování

Děkuji vedoucí mé práce, Mgr. Zuzaně Duchkové, Ph.D., za cenné rady a připomínky, laskavý přístup, podporu a čas, který mi během celého procesu věnovala. Dále děkuji dalším členům katedry výtvarné výchovy za mnoho cenných rad a podporu při vytváření praktické části této práce.

Abstrakt

Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. Jejím cílem je porovnat především architekturu renesanční Florencie s její herní interpretací, a tím získat přehled o shodách a odlišnostech. Zaměřuje se také na to, jak je historie prezentována v dnešní kultuře mladým lidem. Teoretická část se zabývá především vývojem herního průmyslu a s tím spojené společnosti Ubisoft. Ta měla na svědomí vývoj hry Assasin's Creed II., která je stěžejní hrou pro tuto práci. Z herního prostředí je popisována především architektura a s ní spojené umění renesanční Florencie a hierarchie společnosti. Kvůli zvolenému téma hry je nutné zde zmínit i vznik a vývoj společenství templářů a asasínů. V druhé části teoretického bloku je rozvedena skutečná historie renesanční Florencie, kde je popsána architektura i společnost města. Na závěr je podrobnější pozornost věnována historii a architektuře baziliky Santa Maria Novella, která je stěžejní budovou pro praktickou část této práce. Praktická část se tedy věnuje především průčelí baziliky a její interpretaci ve hře. Obsahem je také skicový a studijní materiál, který slouží jako podklad pro finální modelaci tohoto fragmentu.

Klíčová slova

Florencie, renesance, architektura, hra Assasin's Creed II., templáři, asasíni, Santa Maria Novella

Citace práce:

VARGOVÁ, Hana. *Srovnání historické přesnosti renesančního umění v počítačové hře Assasin's Creed II.* České Budějovice, 2023. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce Mgr. Zuzana Duchková, Ph.D.

Abstract

The bachelor thesis is divided into a theoretical and a practical part. Its goal is to compare, above all, the architecture of Renaissance Florence with its game interpretation and thereby gain an overview of similarities and differences. Furthermore, it is also determined how history is presented in today's culture to young people. The theoretical part focuses mainly on the growth of the game industry and along with that on the Ubisoft company. It was responsible for the development of Assasin's Creed II, which is the core game for this thesis. It describes the society, architecture and the associated art of Renaissance Florence as depicted by the developers in the game. Because of the chosen subject matter of the game, it is also necessary to mention here the emergence and development of the Templar and Assassin brotherhoods. In the second part of the theoretical section, the actual history of Renaissance Florence is described. Here the architecture and society of the city are described. Finally, the history and architecture of the Basilica of Santa Maria Novella, which is the key building for the practical part of this thesis, is discussed in more detail. The practical part therefore focuses on the façade of the basilica and its interpretation in the game. It also contains sketches and study material that serves as a basis for the final modelling of this fragment.

Key words

Florence, renaissance, architecture, Assasin's Creed II. game, templars, assassins, Santa Maria Novella

Thesis citation:

VARGOVÁ, Hana. *A comparison of the historical accuracy of the Renaissance art in the computer game Assasin's Creed II.* České Budějovice, 2023. University of South Bohemia in České Budějovice. Faculty of Education. Department of Art Education. Supervisor Mgr. Zuzana Duchková, Ph.D.

Obsah

Úvod ... 8
I. Teoretická část ... 11
1 Vývoj počítačových her ... 12
1.1 Vývoj počítačů ... 13
1.1.1 Vývoj her ... 14
1.2 Společnost Ubisoft a vývoj titulu Assassin's Creed. ... 16
1.3 Rozbor a hlavní děj hry Assassin's Creed II. ... 22
1.3.1 Herní architektura a umění ... 26
1.3.2 Hierarchie společnosti ve hře: asasíni a templáři ... 32
2 Renesanční Florencie: nástin vývoje umění a společnosti ... 39
II. Praktická část ... 49
3 Bazilika Santa maria Novella jako inspirační zdroj pro praktickou část ... 50
3.1 Skicový a studijní materiál ... 51
3.2 Tvorba sádrového reliéfu a jeho barevná úprava ... 53
Závěr ... 54
Seznam použitých zdrojů ... 56
Tištěné zdroje ... 56
Internetové zdroje ... 58
Seznam příloh ... 63
Přílohy ... 64
Obrazové přílohy k teoretické části ... 64
Obrazové přílohy k praktické části ... 74
Zdroje příloh ... 84

Úvod

Tématem této práce je hra Assasin's Creed II. a v ní interpretovaná společnost a umění renesanční Florencie. Práce rozebírá především důležitou architekturu města a její shody se skutečnou architekturou renesančního města. V praktické části je představen realizovaný artefakt baziliky Santa Maria Novella v reálném a herním provedení pro jasnější interpretaci odlišností. Inspirací pro tuto bakalářskou práci byla vlastní návštěva Florencie, která si mnoho ze své renesanční podoby zachovala doposud. Byly zde pořízeny fotografie architektury a umění, které jsou přiložené v obrazové příloze. Také zde byly vytvořeny plenérové prvotní skici baziliky, kterou je možné stále navštěvovat. Záměrem je poukázat na to, jakým způsobem je dnes společnosti, a hlavně mládeži, možno prezentovat historii a tehdejší společnost. Též je čerpáno z vlastních zkušeností s hraním hry, ze které jsou následně použity obrazové přílohy pro porovnání reality a hry.

Hra Assassin's Creed existuje na českém herním trhu již 15 let a přináší svým hráčům unikátní pohled na renesanční Florencii. V rámci hry mohou hráči lépe poznat život v době renesance, tehdejší kulturu, architekturu a umění. Bakalářská práce rozpracovává téma renesančního umění v počítačové hře Assassin's Creed II. a na základě těchto poznatků je realizován reliéf architektonického fragmentu vybrané renesanční stavby. Cílem práce je srovnání počátků renesance ve Florencii s herní interpretací.

První část bakalářské práce popisuje vývoj herního průmyslu a s tím i vznik hry Assassin's Creed. Herní průmysl se rozvíjel jak po stránce počítačové grafiky, tak po stránce technologické. To umožnilo i vývoj různorodých programů a později i herních společností. První hry byly čistě fiktivní záležitostí. Neodehrával se zde žádný reálný ani realitou inspirovaný děj. Pro tuto práci je důležitý hlavně vstup společnosti Ubisoft na herní trh. Ta začala produkovat herní světy, které byly ve spolupráci s historiky a dalšími odborníky vytvořeny z pohledu dějin velice přesně. Do takového herního světa následně tvůrci zasadili vlastní děj s fiktivní postavou v hlavní roli. I přes to je však tato postava provázána s realitou dané doby díky interakci nejen s tehdy opravdu žijícími významnými osobnostmi, ale i s osobnostmi fiktivními vytvořenými pouze pro dějové potřeby. Hra je také zasazena do reálných měst, kde jsou dodrženy i určité prvky architektury. Ta je však přizpůsobena nárokům a ději hry. Kupříkladu je redukována a upravována

rozloha měst. V druhé polovině této části práce jsou srovnávána reálná umělecká díla s těmi graficky zpracovanými ve hře. Jedná se především o architekturu, ale jsou zde zmíněna i sochařská a malířská díla pojící se k jednotlivým budovám. Uvedené jsou pouze nejvýraznější budovy města jako například *kostel Santa Maria Novella, Saint Giovanni, Santa Marie del Fiore, Svatá Trojice od Masaccia* a další. Přínos nového přístupu spolupráce herních společností s historiky je klíčovým prvkem předkládané práce. Jelikož se však jedná spíše o téma posledních let, neexistuje mnoho odborné literatury. Proto bylo potřeba v této části čerpat především ze zahraničních internetových zdrojů či přímo ze zdokumentovaných výpovědí vývojářů a jejich blízkého okolí.

Druhá část práce se zaměřuje na vývoj renesance ve Florencii. Popisuje její počátky ve městě – první architekturu, umění, osobnosti a rody. Velkou kapitolou je architektura, ve které je nahlédnuto na celkovou konstrukci města. Zmíněné jsou i jednotlivé stavby a jejich vývoj či vznik za doby renesance. Další kapitola se věnuje významným rodům, které žily v tehdejší Florencii a významným osobnostem, jako byl například Lorenzo Medici či Leonardo da Vinci. S těmito osobnostmi se pojí i cechy, které předkládaná práce ve stručnosti popisuje hned v další kapitole. Zmíněna je i městská společnost dané doby. V závěru druhé části je rozebrána kultura a rozdělení společnosti. Připomenuta je společenská hierarchie od papeže a šlechty až po nejnižší vrstvy, jako jsou lapkové nebo placené společnice.

Hlavní bod třetí části představuje kostel *Santa Maria Novella*, který je stěžejní i pro praktickou část práce. Kapitola se zabývá výstavbou a vyzdobením kostela *Santa Maria Novella*, přičemž hlavní důraz je kladen na exteriér. Následné kapitoly se věnují výtahu grafického zpracování výše zmíněného kostela ve hře, jakým způsobem byl uchopen a interpretován. Z obou verzí baziliky bylo použito jejich průčelí. Poté jsou obě průčelí porovnané pro získání informací týkajících se relevantnosti, shody a odlišností obou modelů.

Cílem bakalářské práce je vytvoření dvou plastik průčelí baziliky *Santa Maria Novella*. Jeden artefakt vyobrazuje skutečnou renesanční podobu průčelí baziliky a druhý ukazuje pro porovnání podobu průčelí ve hře. Praktická část práce proto obsahuje skicový materiál připravený autorkou a návrh řešení samotného architektonického fragmentu. Součástí jsou také konkrétní nákresy kostela v měřítku 1 : 150 a plenérové skici přímo z Florencie, které autorka vytvořila během návštěvy města. Na základě tohoto kresebného materiálu je vytvořen

architektonický fragment ze sádry vyobrazující průčelí baziliky *Santa Maria Novella*. V artefaktu je zahrnuta jak herně zpracovaná grafická podoba, tak i realita tohoto renesančního kostela. Díky tomu lze ve výstupní práci vidět rozdíl interpretace herní skutečnosti od reality, která je i dnes k vidění v centru Florencie.

I. Teoretická část

1 Vývoj počítačových her

Tato kapitola popisuje vývoj herní technologie, ke které se váže vznik a rozvoj herního trhu a herních společností. Důležitou společností je Ubisoft[1], její vznik a vývoj. V navazující části je popsán vznik hry Assassin's Creed II.[2], u kterého je ukázáno, jak společnost začala spolupracovat s historiky a jaká byla jejich role při tvorbě tohoto titulu. Pro uvedení do problematiky je v další kapitole rozepsán děj hry a jsou zde zmíněné jak zapojené osobnosti, tak i architektura. Samotná architektura je rozvedena podrobněji a je porovnávána s reálnými předlohami pro zjištění podobností i nesrovnalostí. Stejný přístup byl uplatněn i vůči umění a osobnostem. V závěru této kapitoly jsou popsány jednotlivé cechy a hierarchie společnosti. Důležité je zmínit i skutečný historický vývoj a vznik společenství templářů a asasínů. Tyto dvě skupiny jsou jádrem celé série her Assassin's Creed.

Pro vznik a rozšíření počítačových her byl zásadní především vývoj počítačové technologie, který popisuje první část této kapitoly. Hry se dostaly postupně od těch nejjednodušších, jako byly piškvorky[3], až k mnohem komplexnějším a složitějším. Nešlo však pouze o vývoj technologie. Bylo zapotřebí vyvinout i různorodé programy a aplikace, které bylo možno používat na programování her. Postupně začaly vznikat i aplikace, které tvorbu pro herní průmysl ulehčovaly.

Čím více se hry dostávaly na herní trh, tím více se začaly objevovat společnosti, zaměřené na různé typy her – logické, bojové, arkády, akční adventury nebo mnoho dalších. V tomto ohledu hrála nejdůležitější roli společnost Ubisoft. Uvedla na trh soubor Assasin's Creed, který je jako jeden z mála založený svým obsahem na reálném historickém výzkumu a událostech. Činnost společnosti a popis vývoje a výzkumu pro realizaci jsou podrobněji rozvedeny v druhé části této kapitoly.

Na závěr se text zaměřuje na stěžejní hru této práce, jejíž děj je zde stručně rozepsán pro uvedení do kontextu. Ve hře se nachází popis města Florencie

---

[1] Celým jménem se společnost jmenuje Ubisoft Entertainment SA. Jedná se o francouzskou společnost vydávající videohry. Ubisoft. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2023 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Ubisoft.

[2] Hra Assassin's Creed II. byla vydána roku 2009 společností Ubisoft. Jedná se o druhý díl z herní série Assassin's Creed, kde hlavní roli stejně jako u prvního dílu hraje postava Ezio Auditore. Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9.4.2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[3] Piškvorky jsou strategická hra pro dva hráče spočívající v kladení kamínků na hrací desku či kreslení kroužků a křížků na nakreslenou hrací síť. Hráč, který jako první dostane postupku tří za sebou jdoucích kamínků nebo jím zvolených kreslených znaků, vyhrává. Piškvorky. Piškvorky.cz [online]. Čechy: Piškvorky.cz, 2011–2013, 2011–2013 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://episkvorky.cz/.

za doby renesance. K dispozici je jak půdorys celého města, tak podrobné vyobrazení architektury z pohledu třetí osoby. V průběhu děje se hlavní fiktivní postava setkává i s reálnými osobnostmi dané doby, ale i s fiktivními. K vidění je i tehdejší interpretace společnosti, jejího chování, rozdělení a zvyklostí. Kromě architektury je možné ve hře narazit i na umělecká díla, která byla v renesanční Florencii vytvořena.

1.1 Vývoj počítačů

Pro historii a vývoj počítačových her je nutné podívat se hlavně na vznik a vývoj počítačové techniky jako takové. Americká firma IBM (International Business Machines Corporation) vznikla v roce 1911 sloučením čtyř firem. Své první velké zakázky zaznamenaly například při sčítání lidu v USA roku 1890 nebo při identifikaci rasově nežádoucích (jako byli v té době například Židé, Romové nebo zdravotně postižení) pro Třetí říši existující v letech 1933–1945. Také se jejich technologie používala v USA pro vývoj atomové bomby.[4]

V roce 1944 přišlo IBM s úplně prvním počítačem – Harvard Mark I. V následujících letech se objevila na trhu vlna sálových (i menších) počítačů. Dalším milníkem pro tuto firmu byla spolupráce s NASA[5] u prvního přistání na Měsíci v roce 1969. První počítače trpěly řadou nedostatků jako nízký výkon, mizerná grafika[6] nebo nulové zvukové schopnosti. Tyto obtíže však vyvažovaly

[4] SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html.

[5] NASA je agentura federální vlády USA zodpovědná za civilní kosmický program, za všeobecný výzkum vesmíru a za výzkum v oblasti letectví. NASA. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021, 21. 1. 2021 [cit. 2022-10-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/NASA.

[6] Počítačová grafika je obor výpočetní techniky, který používá počítače k tvorbě či úpravě umělých grafických objektů.
Počítačová grafika. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015, 23. 1. 2015 [cit. 2022-10-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_grafika.

přednosti, jako byla kvalitní klávesnice nebo skvělý monochromatický textový mód[7] používaný a oblíbený především v kancelářích.[8]

Rozšíření pomohla volná licence na hardware[9], protože IBM chtěla vydělávat na licenci BIOSu[10]. Firma Columbia Data Products však naprogramovala vlastní BIOS pomocí legálního reverzního inženýrství[11]. Poté už nic nebránilo vzniku nových firem, které začaly vyrábět klony. V tuto chvíli přestala IBM být firmou ziskovou, jelikož ji ve výrobě předehnala čínská firma Lenovo, které v roce 2005 odprodali počítačovou divizi. V současné době je již na trhu mnoho firem zabývajících se počítačovou technologií, což umožňuje rychlý pokrok v tomto odvětví.[12]

1.1.1 Vývoj her

První hry začaly vznikat již u sálových počítačů a minipočítačů. Inženýři nebo studenti je programovali, avšak to se nelíbilo vedení. V té době byl strojový čas velmi drahý. Od sedmdesátých let vznikaly videoherní automaty. Z nich pak byly hry konvertovány na domácí konzole a počítače. Úplně první hrou, která byla

---

[7] Monochromatický textový mód je typ displeje společnosti IBM a tiskový adaptér, který má pouze jediný černobílý textový režim, který může zobrazit 80 sloupců po 25 řádcích textových znaků nebo symbolů. Monochromatický grafický adaptér IBM. In: Encyclopedia: Monochromatický grafický adaptér IBM [online]. 2021, 2021 [cit. 2022-10-05]. Dostupné z: https://wikijii.com/wiki/ibm_monochrome_display_adapter.

[8] SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html.

[9] Hardware je označení pro technické vybavení počítače. [Srov.] Slovník cizích slov. 2., dopl. vyd. Praha: Encyklopedický dům, 1996. s. 128.

[10] BIOS (anglicky Basic Input-Output Systém) implementuje základní vstupně-výstupní funkce pro počítače IBM PC kompatibilní a představuje vlastně firmware pro osobní počítače. BIOS. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022, 4. 2. 2022 [cit. 2023-10-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/BIOS.

[11] Reverzní inženýrství je označení pro proces, jehož cílem je odkrýt princip fungování zkoumaného předmětu. Reverzní inženýrství. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022, 22. 10. 2022 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Reverzn%C3%AD_in%C5%BEen%C3%BDrstv%C3%AD.

[12] SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html.

vyvinuta na počítači EDSAC, byly piškvorky (1952). Poté následovaly hry jako Tennis for Two, Spacewar!, Pong, Space Invaders Tetris nebo Pac-Man.[13]

První grafický 3D software představila roku 1984 firma Warefron technology a o rok později přišlo studio Pixar s prvními animacemi. S grafickým 3D softwarem se na trhu objevil první osobní počítač s grafickým uživatelským rozhraním. Tento počítač nesl název Apple Lise. Na tuto novinku navázala společnost IBM svým displayem Ega, který disponoval šestnácti barevným rozlišením.[14]

Dalším závratným krokem pro počítače byl přístup k internetu. Díky němu se v devadesátých letech dostala tato technologie do celého světa a do povědomí milionů lidí. Ti zkoušeli využívat možnosti 3D grafiky a rodilo se mnoho nových programů. Nejznámějším z nich, který tehdy vznikl a je známý dodnes, je Adobe Photoshop 1.0. Dosud slouží především pro úpravu obrázků a fotek. 3D grafika se dostala i do filmu, počítačových her nebo do počítačových simulací využívaných například lékařstvím, armádou či vědci. V novém tisíciletí se vývoj značně zrychlil a grafika se dostala do sféry spotřební. S tím se na trhu objevila nová, zatím nezaplněná, sekce odběratelů a spotřebitelů. V souvislosti s touto potřebou přišly na trh firmy vyvíjející počítačové hry. Ze začátku byly hry pouze 2D, ale vývojáři se snažili herním světem co nejvíce přiblížit realitě. Proto se s 3D grafikou zrodily i nové hry. Jednou z prvních, a hlavně nejrozšířenějších byla hra DOOM. Později bylo umožněno až čtyřem lidem najednou hrát na síti. Po této inovaci začal velký rozvoj online her.[15] Ruku v ruce s tím byla založena i spousta společností, které se

---

[13] SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html. ŠVELCH, Jaroslav. Gaming the iron curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, [2018]. Game histories. s. 21.

[14] SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html.

[15] SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html.

primárně zaměřovaly na distribuci. Postupně však zakládaly i vlastní studia pro vývoj.[16]

1.2 Společnost Ubisoft a vývoj titulu Assassin's Creed.

Rodina Guillemot žila ve francouzské vesnici Bretaň a vlastnila zemědělskou společnost. Pět bratrů se staralo hlavně o účetnictví, dopravu a doručování. Toto podnikání však nebylo zcela úspěšné a jejich zisky klesaly. Yves Guillemot, jeden z bratrů, se snažil najít způsob, jak diverzifikovat. V té době bratři našli největší potenciál v prodeji kompaktních disků. Své rodinné sklady se zemědělskou technikou a chemikáliemi začali využívat i na skladování počítačů a herní technologie. Jejich podnikání mělo úspěch, protože ve Francii si dodavatelé účtovali za zboží dvojnásobek oproti zahraničí. Proto díky zahraničním spolupracím byla rodina schopna dodávat spotřebitelům své zboží za nejlepší ceny na francouzském trhu.[17]

Yves Guillemot o začátcích jejich podnikání mluví takto: „Pracovali jsme s farmáři, takže marže byly velmi malé. Podnikání mých rodičů ve skutečnosti upadalo, a tak jsme museli najít nové podniky, takže můj starší bratr Claude začal s audionahrávkami na CD. To byla nová revoluce. Pak jsme začali prodávat počítače farmářům. Poté jsme vytvořili obchod, který kromě běžných chemikálií a dílů prodával všechny možné věci pro farmáře. V tomto obchodě jsme začali prodávat videohry, protože byly součástí věcí, které bylo možné dodat. Měli jsme skladem 20 strojů a pravděpodobně 100 kopií softwaru[18].“ [19]

---

[16] SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html.

[17] BERTZ, Matt. Ubi Uncensored: The History Of Ubisoft By The People Who Wrote It. Gameinformer: Ubi Uncensored: The History Of Ubisoft By The People Who Wrote It [online]. 2011, 6. 12. 2011, 2011(223), 1 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/12/06/ubi-uncensored.aspx. Yves Guillemot. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017, 29. 1. 2017 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Yves_Guillemot. Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story.

[18] Software je označení pro počítačové programy. Slovník cizích slov. 2., dopl. vyd. Praha: Encyklopedický dům, 1996. s. 313.

[19] Yves Guillemot. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017, 29. 1. 2017 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Yves_Guillemot. Yves Guillemot: „We were working with farmers so the

V následujících letech začal Ubisoft expandovat i na zahraniční trhy v USA, ve Spojeném království a v Německu. Počátkem devadesátých let odstartovali vlastní vývojový program. Díky tomu v roce 1994 otevřeli své první studio, a to na území Francie ve městě Montreuil. Toto studio se zároveň stalo i hlavním sídlem firmy. Z těchto počátků postupně firma expandovala do celého světa.[20]

Postupně začal Yves Guillemot nacházet malé tvůrce, kteří vytvářeli herní obsah či jinak počítačově zpracovanou tvorbu na internet. Oslovil je a nabídl jim práci pro vlastní společnost. Díky tomu začaly vznikat první oficiální hry. To přilákalo i více vývojářů a herní studio se začalo rozrůstat. Velkým zlomem v jejich historii se stalo vydání hry Rayman. Christine Burgess-Quémard zastávající ve společnosti pozici Executive Director in Charge se k vydání hry vyjadřuje takto: „Všichni jsme cítili, že Ubisoft se stal uznávaným, když jsme spustili Rayman. To byla první hra, na které opravdu záleželo a udělala z nás vydavatele."[21] Po úspěchu této hry začala společnost otevírat studia po celé zemi. První překážka v růstu přišla v momentě, kdy se firma rozhodla expandovat i do Ameriky, k čemuž potřebovala licenci. To se jí podařilo překonat a dnes je součástí zdejšího největšího globálního herního trhu.[22]

Vývoj hry Assassin's Creed, klíčové pro tuto práci, začal se vznikem nové herní technologie pro tehdy nejpopulárnější hru, kterou byl titul Prince of Persia. Díky němu byl Ubisoft ve své době populární. Titul hry je pro počítačové milovníky aktuální i v současnosti. Herní technologie byla vyvíjena především kvůli nové generaci herních konzolí, které měly být uvedeny na trh. V průběhu vývoje však viděli členové společnosti za svou prací potenciál pro hru naprosto

---

margins were very tight. The business my parents had was actually declining and so we had to find new businesses, so my older brother Claude started with CD audio. That was a new revolution. Then they started to sell computers to farmers. After that they created a shop that sold all sorts of things for farmers on top of normal chemicals and parts. In this shop we started to sell video games because they were part of the things that could be supplied. We had 20 machines in stock and probably 100 copies of software." – volný překlad autorky.

[20] Yves Guillemot. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017, 29. 1. 2017 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Yves_Guillemot. Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story.

[21] Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story. „We all felt that Ubisoft became recognized when we launched Rayman. That was first game that really mattered and made us a publisher." – volný překlad autorky.

[22] Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story.

novou. Tato myšlenka se zrodila na základě knihy Alamut[23], kterou četl jeden z vývojářů. O svém nápadu promluvil s výše zmiňovaným Yvesem Guillemotem a Christine Burgess-Quémard. Vývojáři se jej pak pokusili uskutečnit prostřednictvím krátkého filmu, ve kterém se snažili nastínit hru, prostředí a hlavní postavu. Yannis Mallat se k nově vzniklému konceptu vyjádřila takto: „Skončili jsme u zabijáka (We ended up with an assassin...) v prostředí třetí křížové výpravy, který lezl na zeď a prováděl tajné atentáty na stráže. Pak jsme přidali bojovou sekvenci a nechali ho opustit město na koni a před sebou měl obrovskou otevřenou světovou krajinu. To bylo vše – všichni byli pro. V té době jsme neměli žádnou techniku, ale věděli jsme, na co cílíme."[24] Právě tyto typy her začaly přesouvat témata historie z dob minulých do tajuplného okultistického a mystického prostředí her prezentovaných současnému světu.[25]

Jelikož tvůrci chtěli zasadit děj do období křížových výprav, bylo zapotřebí navázat externí spolupráci s historiky a specialisty na Blízký východ. Děj hry chtěli postavit na něčem, na čem skutečně záleželo z hlediska utváření dnešního světa dle vyjádření Yvese Guillemota.[26] Na základě vývoje této hry je navštívili zástupci hnutí Aga Kahn, pojmenované podle potomka proroka Mohameda a Ismailisů – úplně prvních vrahů (the very first assassins). Toto hnutí chtělo být

---

[23] Kniha Alamut pojednává o orientálním vládci, který si pomocí rafinovaného mýtu vytváří spolehlivý bojový oddíl plný oddaných bojovníků. Tento román byl napsán na základě románu od Marca Pola. [Srov.] BARTOL, Vladimir. Alamut. 2. vyd., (v Albatrosu 1.). Praha: Albatros, 2003. Albatros Plus.

[24] Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story. – volný překlad autorky. Yves Guillemot: „We tried to take a snapshot of what the game would eventually become through a small pre-rendered movie that showcased the gameplay, the setting, and the character. We ended up with an assassin in a Third Crusade environment climbing a wall and performing stealth assassinations behind guards. Then we added a fight sequence, and had him leaving the city on a horse with a huge open world landscape before him. That was it – everyone was sold. We had no tech at the time but we knew what we were [aiming] for."

[25] [Srov.] BARTLOVÁ, Milena, ed. Pop History: o historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her. Praha: Lidové noviny, 2003. Knižnice Dějin a současnosti. s. 6, 131.

[26] Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story. – nepřímá citace, volný překlad autorky. „We worked with historians and Middle Eastern specialists when doing all the research. Patrice, writer Corey May, producer Simon Tremblay, and art director Raphaël Lacoste were thrilled at the prospect of visiting something that actually mattered in terms of shaping today's world. It also happened in a very interesting environment, visually speaking. So it was easy for the team to get absorbed in the work up to the point where we were actually visited by the Aga Kahn movement. The Aga Kahn is the descendant of the prophet Mohammed and of the Ismailis – the very first assassins. That was quite a scary moment actually. They came to the studio, and they wanted to make sure they were being portrayed in the correct way. But the research was the easy part. Where we had our heads hitting the wall was trying to land all those beautiful fantasies into a working engine. That was not fun."

ujištěno, že ve hře nebudou vyobrazeni hanlivým způsobem. Propojením křížových výprav spolu s hnutím Aga Khan se zrodili první asasíni a templáři.[27]

Ve hře chtěli použít mapu otevřeného světa. Jedná se o mapu, ve které se hráč může volně pohybovat a nemusí se orientovat pouze na hlavní děj hry. Hráč může plnit i úkoly vedlejší, díky čemuž získává určité herní bonusy. Avšak z pohledu vývojářů se jedná o náročnou práci, při které musí vytvořit kvalitní grafiku a animace krajiny v mnohem rozsáhlejším měřítku, než bylo do této doby běžné. Vypracování takto rozsáhlého herního světa zabralo společnosti čtyři roky. Po vydání prvního titulu Assassin's Creed se zvedla vlna obdivu i odporu. Novináři nebyli ohromeni kvalitou hry. Vyčítali vývojářům, že hra s tehdejší dostupnou technologií funguje pomalu. Naopak z řad veřejnosti tento originální titul přilákal do herního průmyslu i skupiny lidí, kteří dříve o hry zájem neměli.[28]

Roku 2009 vyšel pod záštitou Ubisoft druhý díl hry, a to Assassin's Creed II. U něj se studio snažilo napravit nedostatky, které měl první díl. Zároveň přistoupili k odvážnému kroku nahradit hlavního hrdinu z prvního titulu, Altaïra, hrdinou novým. V druhém vydání se objevuje stejně jako v prvním mladý italský muž jménem Desmond, který byl potomkem Ezia Auditore da Firenze a celé této linie asasínů. Veřejnost nový titul hry přijala s nadšením a díky tomu se Assassin's Creed stal nejpopulárnější franšízou v historii Ubisoftu. Za první čtyři roky existence se prodalo přes 30 milionů kusů.[29]

Na základě prvních dvou her byla společnost v kontaktu s několika experty na historii. Po vydání druhého dílu se jí začali hlásit učitelé s dotazem, zda by bylo možné hru vytvořit bez násilí, aby ji mohli ve svých hodinách historie prezentovat žákům. Díky tomu byli zástupci herní společnosti pozváni do Bílého domu, kde měli možnost hovořit s pedagogy i historiky. Z této konverzace se zformoval program Discovery Tour. Jedná se o dvacetiminutovou historickou simulaci, která je uzpůsobena vyučování na školách. Na vývoj těchto edukativních animací

---

[27] Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story.

[28] Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story.

[29] Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story.

dohlížela řada historiků a spisovatelů, aby byl výsledek pro žáky informačně přesný a zároveň atraktivní.[30]

Historické informace aplikované ve hře získávají tvůrci od profesorů učících na školách nebo od nejrůznějších expertů v daném oboru. Například pro vytvoření architektury ve hře Assassin's Creed II. spolupracovali se španělským architektem Manuelem Sagou a především s profesorkou historie a teorie architektury Maríou Elisou Navarro. Ta byla společností Ubisoft zapojena do průběhu celého vývoje jako historický konzultant. María Elisa Navarro byla důležitou spojnicí v rámci výzkumného projektu mezi společností a univerzitou Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Los Andes. Na tomto projektu se začala podílet jako vedoucí týmu dvaceti odborníků. Při vývoji pracovala od návrhu interiérů jako šatních skříní z konce 15. století až po návrhy obnovených historických měst. Když se vývoj hry blížil ke konci, čítal její tým okolo čtyř set specialistů.[31]

„Někdy pro herní účely potřebovali mít stěny se spoustou textur, aby po nich Ezio mohl vylézt, ale když přišel čas tyto části rozložit, došlo k určitým nepřesnostem. Vzpomínám si například na balkon s tepaným železným zábradlím, které v té době nemohlo existovat. Byla jsem zodpovědná za odhalení těchto problémů," poznamenala Navarro ve svém rozhovoru pro MetaSpace.[32]

María Elisa Navarro připravila v prvních dnech spolupráce na projektu Assassin's Creed II. pro vývojáře prezentaci, na které jim ukázala tehdejší Itálii. Bylo potřeba tvůrcům přiblížit, jaká architektura tehdy existovala, jak města vypadala, jakým způsobem se chovala společnost nebo jaká móda se tehdy nosila. Díky tomu si vývojáři mohli vytvořit první obrázky tehdejší doby. Byly sestaveny

---

[30] REPARAZ, Mikel. Assassin's Creed Origins: Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand. UBISOFT: Assassin's Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand [online]. Ubisoft, 2018, 13. 2. 2018, 2018, 1 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://news.ubisoft.com/en-ca/article/46PlC3yAeikjDI652TayLm/assassins-creed-origins-discovery-tour-qa-with-historian-maxime-durand.

[31] SAGA, Manuel a Matthew VALLETTA. What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II. Archdaily: What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II [online]. Archdaily, 2015, 7. 11. 2015 [cit. 2023-01-05]. ISSN 0719-8884. Dostupné z: https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii.

[32] SAGA, Manuel a Matthew VALLETTA. What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II. Archdaily: What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II [online]. Archdaily, 2015, 7. 11. 2015 [cit. 2023-01-05]. ISSN 0719-8884. Dostupné z: https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii. – volný překlad autorky. „Sometimes, for gameplay purposes, they needed to have walls with a lot of texture so that Ezio could climb them, but when the time came to lay those parts out, there were some inaccuracies. For example, I remember a balcony with a wrought iron railing that couldn't have existed in that time period. I was responsible for detecting those issues," Navarro noted in her conversation with MetaSpace.

první modelové budovy. Ty pak musely projít hodinami konzultací s výše zmíněnou historičkou o jejich přesnosti. Občas však bylo potřeba pro děj hry historické skutečnosti upravit. V 15. století měly historické objekty s největší pravděpodobností jednu, maximálně dvě úrovně. Tento fakt se vývojáři rozhodli ignorovat a kvůli hratelnosti stavěli i vícepatrové domy.[33]

Kromě architektury byla María konzultantkou pro umělce a modeláře. Zjišťovala také, čím se vyznačovala tehdejší móda ve Florencii a Benátkách. V tomto oboru čerpala především z dochovaných maleb. Zjistila, že se ohledně módy vztahovaly na tato města i různé zákony. V Benátkách byly laxnější, proto se tam mohly více projevit postavy kurtizán, naopak šlechtičny nesměly ani v Benátkách, ani ve Florencii vycházet nezakryté do ulic. Jako inspirace pro tehdejší účesy posloužila tvůrcům díla umělce Botticelliho[34]. Z jeho prací zjistili, že ideálem krásy v Benátkách byly ženy s blond vlasy. Na základě všech těchto poznatků byly vytvořeny kresby, které se uplatnily jako podklad pro 3D modelování. Tyto návrhy pak musely projít dalším schválením a úpravou, aby co nejvíce odpovídaly historii.[35]

María Elisa Navar byla hlavní externí konzultantkou pro vývoj hry Assassin's Creed II. V jejím týmu se nacházeli konceptuální umělci a 3D modeláři specializující se na architekturu. Jednalo se o profesionály se specifickým technickým vzděláním. Spolupráce Maríi se společností Ubisoft se vztahovala pouze na období tvorby této hry, poté byla jejich spolupráce ukončena.[36]

---

[33] SAGA, Manuel a Matthew VALLETTA. What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II. Archdaily: What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II [online]. Archdaily, 2015, 7. 11. 2015 [cit. 2023-01-05]. ISSN 0719-8884. Dostupné z: https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii.

[34] Celým jménem Sandro Botticelli byl umělec žijící v letech 1445–1510. Byl především malířem a mezi jeho nejznámější díla patří například Zrození Venuše, Primavera nebo Pallas a kentaur. [Srov.] NEUMANN, Jaromír. Itálie II: Z cesty za uměním. Vydání druhé revidované a doplněné. Praha: Odeon, 1978. s. 95, 430.

[35] SAGA, Manuel a Matthew VALLETTA. What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II. Archdaily: What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II [online]. Archdaily, 2015, 7. 11. 2015 [cit. 2023-01-05]. ISSN 0719-8884. Dostupné z: https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii.

[36] SAGA, Manuel a Matthew VALLETTA. What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II. Archdaily: What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II [online]. Archdaily, 2015, 7. 11. 2015 [cit. 2023-01-05]. ISSN 0719-8884. Dostupné z: https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii.

1.3 Rozbor a hlavní děj hry Assassin's Creed II.

Celá hra začíná u fiktivních postav Lucy a Desmonda. Desmond je potomek hlavní postavy Ezia Auditore da Firenze, zatímco Lucy je genetickou výzkumnicí pro Abstergo Industries, která s ním pracovala, když ho unesli kvůli jeho genetickému spojení s Eziem. V této společnosti se nachází technologie Animus, která Desmondovi umožní návrat do genetických vzpomínek svého předka. Když zjistí, že společnost chce tyto vzpomínky využít k nalezení artefaktu úlomku ráje a použít ho pro své účely, uprchnou a vezmou s sebou i technologii Animus. Díky tomu se může Desmond vrátit do vzpomínek Ezia, najít skrytý artefakt a uchránit ho před společností Abstergo Industries. Tento úvod je čistá fikce napomáhající k zorientování hráče s průběhem hry.[37]

Děj hry Assassin's Creed II. začíná narozením hlavní postavy Ezia Auditore[38] do šlechtické rodiny. Následně se posouvá do doby, kdy je chlapci 17 let a píše se rok 1476. V tuto dobu to byl divoký mladík, který má nesváry s Vierem de' Pazzim[39], ale také má ve městě svou milou Cristinu Vespucci[40] (tehdejší nejkrásnější ženou). Celá hra začíná jednoduchými úkoly, které Eziovi dávají členové jeho rodiny (hlavně jeho matka a otec). Díky úkolu od matky se ve hře poprvé setkáváme s Leonardem da Vincim[41]. [42]

Když se jednoho dne vracel Ezio domů, potkal vojáky, kteří zatýkali jeho bratry a otce. Ti byli falešně obviněni ze zrady a odvedeni do *Palazzo Vecchio*[43].

---

[37] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[38] Ezio Auditore da Firenze je fiktivní postava vytvořená za účelem provedení diváka hrou. Jde tudíž o hlavní postavu jak této hry, tak první hry z této série i dalších dvou navazujících her. Ezio Auditore da Firenze. In: Assassin's Creed Wiki: Ezio Auditore da Firenze [online]. U.S.A., 2020, 29. 1. 2020 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ezio_Auditore_da_Firenze?so=search.

[39] Vieri de' Pazzi byl nejmladším členem bankéřské rodiny Pazzi. Měl být údajným synem Francesca de' Pazzi, avšak jedná se pouze o smyšlenou postavu pro děj hry. Rod Pazzi také zosnoval svrhnutí rodu Medici. Vieri de' Pazzi. In: *Assassin's Creed Wiki: Vieri de' Pazzi* [online]. U.S.A., 2014, 8. 9. 2014 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Vieri_de%27_Pazzi.

[40] Cristina Vespucci je fiktivní postava vytvořena na základě tehdy opravdu žijící krásky Simonetty Vespucci. Ve hře zastává roli milenky hlavní postavy Ezia Auditore. [Srov.] MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 389. Cristina Vespucci. In: Assassin's Creed Wiki: Cristina Vespucci [online]. U.S.A., 2013, 16. 11. 2013 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Cristina_Vespucci.

[41] Leonardo da Vinci byl renesanční reálný umělec narozený 15. dubna 1452. Pracoval pro tehdejší šlechtu nejen jako umělec ale i jako vojenský stavitel či architekt. Zemřel 2. května 1519. [Srov.] PEČÍRKA, Jaromír. Leonardo da Vinci. Vydání třetí. Praha: Odeon, 1977. s. 5, 10, 39.

[42] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[43] Palazzo Vecchio byl původně nazývaný Palazzo della Signora. Jedná se o středověký opevněný palác s jednou strážní věží. Tento palác byl přestavěn do renesanční podoby a dnes se jedná o reprezentační budovu městské radnice ve Florencii. [Srov.] SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). s. 77.

Ezio se je snažil osvobodit, to se mu však nepovedlo a jeho otec a bratrové byli oběšeni. Ezio také zjišťuje, že se v jejich domě v otcově pracovně nachází skrytá místnost. Povede se mu do ní dostat a najde zde ukrytou asasínskou výzbroj[44]. Část výzbroje je rozbitá, ale s opravou mu později pomůže Leonardo da Vinci. Mezitím se jeho matka a sestra skrývají v nevěstinci, kam se je Ezio vydá hledat.[45]

Druhý den se mu povede zabít Uberta Albertiho[46], u kterého najde dopis, v němž je seznam všech, kteří se podíleli na smrti jeho otce a bratrů. Pro bezpečí matky a sestry se přesunou za strýcem Mariem[47] do *Monteriggioni*[48]. Strýc Mario naučí Ezia bojovat a bránit se, aby mohl pomstít otce a bratry.[49]

Vycvičený se vrátí do Florencie, aby se vplížil na templářské setkání pod kostelem *Santa Maria Novella*[50]. Zde vyslechne tajný rozhovor plánující útok na Lorenza di Medici[51]. Útoku se pokusí zabránit, avšak templářům se povede zabít Lorenzova bratra. Díky útoku se dozví, že všichni, kdo se podíleli na atentátu, se

---

[44] Asasínská výzbroj je soubor viditelných i skrytých zbraní, které si každý bojovník mohl vybrat dle svého uvážení a umu. Součástí bylo i brnění se symbolem řádu asasínů. Typickou zbraní pro každého bojovníka byla vysunovací skrytá čepel připevněná na vnitřní straně zápěstí. Díky této čepeli si dříve každý bojovník musel nechat useknout jeden prst, aby nebránil vysunutí čepele. Po úpravě mechanismu u Leonarda da Vinci však tohoto zákroku již nebylo třeba. V průběhu hry se dá tato čepel různě kombinovat a vylepšovat. Hráč si tedy může zvolit, zda mu vyhovuje základní čepel nebo chce ke svému vybavení přidat čepel druhou či zvolit kombinaci s jedem. Assassins. In: Assassin's Creed Wiki: Assassins [online]. U.S.A., 2020, 28. 6. 2020 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassins?so=search.

[45] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[46] Rodina Alberti opravdu existovala v tehdejší Florencii a zastávala posty soudců. I Uberto Alberti pracuje ve hře na pozici soudce, avšak nejedná se o reálného člena tohoto rodu. Jde opět o fiktivní postavu vytvořenou pro děj hry. Tato postava byla odpovědná za zatčení a popravu Eziovy rodiny i přes to, že to byl blízký přítel jeho otce. [Srov.] KERR FOSTER, Susannah. The Ties that Bind: Kinship Association and Marriage in the Alberti Family. Vydání druhé. Cornell University, 1986. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 21.

[47] Strýc Mario je fiktivní postava vytvořená za účelem pomáhat hlavní postavě Eziovi. Také má v začátku hry učit Ezia jak boji, tak ho postupně naučit i nové bojové a taktické techniky pro úspěšné dokončení herního příběhu. Mario Auditore. In: Assassin's Creed Wiki: Mario Auditore [online]. U.S.A., 2016, 30. 12. 2016 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Mario_Auditore?so=search.

[48] Monteriggioni je obec v toskánské oblasti v provincii Siena. Obec byla založena roku 1203 jako pevnost proti nepřátelům z Florencie. [Srov.] MÜLLER, Birgit. Toskánsko. Praha: Jan Vašut, 2001. Merian live! s. 90.

[49] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[50] Santa Maria Novella je renesanční dominikánský kostel, jehož architekt byl Jacopo Talenti a Leon Battista Alberti. Jedná se o jeden z prvních renesančních kostelů postavených ve Florencii. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 349.

[51] Lorenzo di Medici nebo také Lorenzo il Magnifico se narodil 1. ledna 1449 ve Florencii a zemřel 9. dubna 1492 v Careggi. Tento rod bankéřů byl jedním z nevýznamnějších a nejvlivnějších v tehdejší Florencii. Byli také velkými mecenáši umění a literatury. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 113, 327. [Srov.] PREZZOLINI, Giuseppe a Jaroslav ZAORÁLEK. Život Niccola Machiavelliho učitele vladařů. Praha: Faun, c1999. s. 27.

skrývají v *San Gimignanu*[52] (Bernardo Baroncelli[53], Antonio Maffei[54], Francesco Salviati[55], Stefano da Bagnone[56] a Jacopo de Pazzi[57]). V *San Gimignanu* poprvé potká vůdce templářů Rodriga Borgiu[58] a kromě něj členy tajného setkání zabije.[59]

Další Eziova cesta vede s Leonardem do Benátek, kde chtějí prozkoumat *vilu Emilia*[60]. Ve vile narazí na Emilia[61] hovořícího s monackým knížetem[62]. Odtud

---

[52] San Gimignano je město v provincii Siena. V historii to bylo významné obchodní centrum. Šlechtické rody si zde stavěly své paláce a také obranné věže, kterých zde stálo nejspíše více než sedmdesát. Do současnosti se dochovalo zhruba čtrnáct těchto věží, díky kterým je město dobře rozpoznatelné. Věže byly symbolem moci a hlavní obranou proti útočníkům. [Srov.] MÜLLER, Birgit. Toskánsko. Praha: Jan Vašut, 2001. Merian live! s. 90.

[53] Bernardo Baroncelli byl italský obchodník narozený v roce 1420. Byl součástí Pazziho spiknutí proti rodu Medici. Kvůli spiknutí byl následně i zatčen a 29. prosince byl za své činy oběšen. Ve hře se účastní stejného spiknutí, ale při útěku před spravedlností ho popravil samotný Ezio. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 154, 155, 418. Bernardo Baroncelli. In: Assassin's Creed Wiki: Bernardo Baroncelli [online]. U.S.A., 2013, 16. 5. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bernardo_Baroncelli.

[54] Antonio Maffei byl římskokatolický prelát žijící v letech 1479–1482. Ve hře zastával roli mnicha zaměstnaného u rodu Medici, který byl součástí Pazziho spiknutí. Tamtéž, s. 155, 156. Antonio Maffei. In: Assassin's Creed Wiki: Antonio Maffei [online]. U.S.A., 2013, 13. 8. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Antonio_Maffei.

[55] Francesco Salviati byl arcibiskup v Pise, který žil v letech 1443–1479. Původně se jednalo o hlavního aktéra, který stál za spiknutím proti rodu Medici. Ve hře se však jedná o člena řádu templářů a byl řadovým stoupencem ve spiknutí vedeném rodem Pazzi. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 131, 133, 386. Francesco Salviati. In: Assassin's Creed Wiki: Francesco Salviati [online]. U.S.A., 2013, 1. 4. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Francesco_Salviati.

[56] Stefano da Bagnone byl kaplanem pro rodinu Pazzi žijící v letech 1418–1478. Také se účastnil spiknutí proti rodině Medici a následně byl za své skutky spolu s Antoniem Maffei oběšen. Ve hře se také podílí na spiknutí, po kterém uprchne do kláštera mezi mnichy. Zde ho najde a zavraždí hlavní hrdina hry Ezio. Tamtéž, s. 136, 142. Stefano da Bagnone. In: Assassin's Creed Wiki: Stefano da Bagnone [online]. U.S.A., 2010, 28. 10. 2010 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/it/wiki/Stefano_da_Bagnone.

[57] Jacopo de Pazzi byl od roku 1464 hlavou celého rodu Pazzi. Žil v letech 1423–1478. Pod jeho vedením tohoto rodu bylo naplánované svržení rodu Medici, aby mohl rod Pazzi převzít vládu nad Florencií. Jacopo de' Pazzi. In: Assassin's Creed Wiki: Jacopo de' Pazzi [online]. U.S.A., 2013, 2. 10. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Jacopo_de%27_Pazzi#References.

[58] Narodil se jako Rodrigo de Borja roku 1431 a zemřel v roce 1503. Svým původem pocházel ze Španělska. Za svého života byl zvolen papežem roku 1492 a přijal nové jméno Alexander VI. Ve hře zastává roli hlavního vůdce templářů a také hlavu rodu Borgia. Na závěr hry je již v roli papeže Alexandra VI. a s Eziem vede závěrečný boj o artefakt úlomek ráje. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Borgiové a jejich nepřátelé: 1431–1519. Praha: Argo, 2011. s. 16, 17. PREZZOLINI, Giuseppe a Jaroslav ZAORÁLEK. Život Niccola Machiavelliho učitele vladařů. Praha: Faun, c1999. s. 132.

[59] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[60] U vily Emilia autorka nedohledala, zda se jednalo o skutečně existující budovu, nebo byla vila vytvořena pouze pro danou hru.

[61] Emilio Barbarigo je fiktivní postava zasazená opět do reálného rodu Barbarigo. Jeho postava byla vytvořena na základě skutečného člena tohoto rodu Marca Barbariga. Marco Barbarigo byl ve své době benátský dóže. [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 443.
Emilio Barbarigo. In: Assassin's Creed Wiki: Emilio Barbarigo [online]. U.S.A., 2013, 27. 8. 2013 [cit. 2023-04-10]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Emilio_Barbarigo#Behind_the_scenes.

[62] Monacký kníže nese ve hře jméno Carlo Grimaldi. Je to fiktivní postava zasazená do vládnoucího monackého rodu Grimaldi. Carlo Grimaldi. In: Assassin's Creed Wiki: Carlo Grimaldi [online]. U.S.A., 2013, 21. 12. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Carlo_Grimaldi#Behind_the_scenes.

mají informace o dalším templářském setkání na *náměstí svatého Marka*[63]. Zde vyslechnou další templářský plán o získání nadvlády v Benátkách zabitím benátského dóžete Giovanniho Moceniga[64]. S Leonardovou pomocí se Eziovi podaří dostat se do dóžecího sídla. Přijde však pozdě a nestihne útoku zabránit.[65]

Následný děj hry obsahuje stopování a vraždění templářů, kteří se spikli proti jeho rodině. Díky tomu narazí u templářů na záhadný artefakt. Jedná se o Úlomek ráje, který chtějí templáři použít pro získání moci. Ezio jim artefakt ukradne a je oficiálně přijat do řádu asasínů. Následně se rozhodne odnést artefakt do Říma, kde se povede vůdci templářů Rodrigovi Borgiovi stát se papežem Alexandrem VI.[66] Ezio se s ním utká ve finálním souboji, při kterém ho porazí, ale nechá ho žít. Na závěr hry objeví pod *Sixtinskou kaplí* [67] svatyni, kde uvidí bohyni Minervu[68], která ho varuje před katastrofou hrozící lidstvu.[69]

Po této poslední vzpomínce se Desmond probudí a zjistí, že jejich úkryt byl prozrazen společnosti Abstergo Industries. V závěrečném souboji se musí Desmond utkat s Warrenem Vidicim, který ho unesl kvůli jeho vzpomínkám. Bitvu však vyhraje a spolu s ostatními uprchne.[70]

---

[63] Náměstí svatého Marka je hlavním veřejným náměstím v Benátkách. Je známé především pod názvem la Piazza. [Srov.] BURKE, Peter. Italská renesance: kultura a společnost v Itálii. Praha: Mladá fronta, 1996. s. 197.

[64] Celým jménem Giovanni Ser di Mocenigo, byl dóžetem v Benátkách, kde žil v letech 1409–1485. Ve hře byl Giovanni otráven výše zmíněným Carlem Grimaldim. Tato smrt vychází ze skutečných spekulací o jeho smrti. [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 443. Giovanni Mocenigo. In: Assassin's Creed Wiki: Giovanni Mocenigo [online]. U.S.A., 2012, 14. 7. 2012 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Giovanni_Mocenigo?so=search.

[65] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[66] Alexandr VI. se narodil jako Rodrigo de Borja roku 1431 a zemřel v roce 1503. Srov. poznámka č. 58. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Borgiové a jejich nepřátelé: 1431–1519. Praha: Argo, 2011. s. 16, 17. [Srov.] PREZZOLINI, Giuseppe a Jaroslav ZAORÁLEK. Život Niccola Machiavelliho, učitele vladařů. Praha: Faun, c1999. s. 132.

[67] Sixtinská kaple je součástí Apoštolského paláce ve Vatikánu a nechal ji postavit Sixtus IV. v roce 1477. Je spojena s bazilikou sv. Petra královským sálem a schodištěm. Katakomby se pod kaplí skutečně nachází a je zde pohřbeno prvních devět papežů. KOCH, Wilfried. Evropská architektura: encyklopedie evropské architektury od antiky po současnost. Vyd. 3. Přeložil Petr KAŠKA, přeložil Zdeněk VYPLEL. Praha: Euromedia Group – Knižní klub, 2012. Universum (Knižní klub). s. 41.

[68] Bohyně Minerva byla uctívána Římany jako ochranitelka obce římské. Její jméno v překladu znamená myslící či důmyslnou. To znamená, že kromě ochrany byla bohyní i moudrosti. Měla být i tou co lidi naučila řemeslům jako lékařství, řezbářství, hudbě, obuvnictví a dalším. SASKA, LEO, František a František GROH. Mythologie Řeků a Římanův. Praha: I.L. Kober, 1898. s. 182, 189.

[69] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

[70] Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

1.3.1 Herní architektura a umění

Hra se odehrává především v prostředí Florencie od roku 1476. Ve městě žije fiktivní rod Auditore a hlavní postava se zde mohla potkat s dalšími důležitými osobami. Jednou z nich je samotný Leonardo da Vinci, který v tehdejší Florencii opravdu žil a hlavní postavě byl velice nápomocný. Při útěku se Ezio na krátký čas přesouvá do Benátek a kvůli výcviku i pomoci putuje do toskánské oblasti, kde navštěvuje svého strýce v *Monteriggioni*[71]. Celá hra je pak zakončená v Římě, kde pod *Sixtinskou kaplí* Ezio bojuje s hlavním nepřítelem. V následujících odstavcích budou zmíněny budovy stěžejní jak pro děj hry, tak pro skutečnou historii Florencie. Každý objekt bude stručně popsán, ale především bude porovnána jeho skutečná renesanční podoba s tou, kterou mu dali vývojáři hry.

Půdorys města Florencie byl upravený pro účely hry, tudíž neodpovídá přesnému historickému půdorysu tehdejšího města. Na rozdíl od reálného půdorysu je ten herní zmenšen. Budovy mají podle porovnání skoro stejné rozmístění v prostoru města. Herní mapa je však velikostí zhruba stejná, jako je velké centrum Florencie (viz obrazová příloha č. 3). Tudíž je herní plán velmi zredukován. Bohužel ulice v herním plánu ani zdaleka neodpovídají pravidelnému rozložení ulic ve skutečném městě. Ulice jsou různě pokroucené a rozhodně se nejedná
o přímé rovné cesty. I budovy v herním plánu nejsou zcela zachovalé. Do hry vývojáři přenesli sice většinu tehdy stojících budov, ale i ty byly upravené pro potřeby hry nebo méně významné budovy byly nahrazeny budovami s jiným využitím. Samozřejmě i architektura se musela přizpůsobit nepravidelnému a zredukovanému půdorysu města.

Jak v herním, tak ve skutečném městě byl velmi důležitý historický rod Medici. Ten měl své sídlo *Palazzo Medici* ve hře umístěné v souladu s realitou, kdy se hlavní průčelí obracelo do ulice *Via Cavour*. Palác nechal vybudovat Cosimo Medici[72] architektem Michelozzo di Bartolomeo[73]. Stavba započala v roce 1444

---

[71] Monteriggioni je obec v toskánské oblasti v provincii Siena. Srov. poznámka č. 48. [Srov.] MÜLLER, Birgit. Toskánsko. Praha: Jan Vašut, 2001. Merian live! s. 90.

[72] Cosimo I. Medici byl toskánský vévoda, který založil florentskou dynastii rodu Medici. Ta zapříčinila zavedení konstituční monarchie ve Florencii. [Srov.] MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 186.

[73] Michelozzo di Bartolomeo se narodil roku 1396 ve Florencii do rodiny krejčího. Sám Michelozzo byl především sochař a architekt. Na Palazzo Medici začal pracovat téměř ve svých padesáti letech. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 100.

a byla ukončena roku 1460. Herní exteriér budovy byl shodný s podobou, kterou tehdy dům měl, ale je obohacený o vyčnívající konstrukční prvky (například trám horizontálně vybíhající směrem do ulice na rozmezí přízemí a prvního patra). K rozšíření budovy do dnešní podoby došlo až v pozdějších letech.[74]

K *Palazzo Medici* přiléhá kostel *San Lorenzo*, který těsně před rokem, kdy se odehrává hra (tedy v roce 1475), prošel rekonstrukcí od architekta Filippa Brunelleschiho[75]. Rekonstrukce byla zahájena roku 1418 zakladatelem rodu Medici Giovannim di Bicci[76]. Brunelleschi ovšem umírá před dokončením kostela v roce 1446, a tudíž budova je ve hře, stejně jako v realitě, zobrazena bez mramorového exteriéru, který byl pro renesanční architekturu typický. [77]

Kostel, který rovněž udával trendy renesance, byl *Santa Maria Novella.* Byl postavený v polovině 14. století mnichem Jacopem Talentim, avšak výzdobu exteriéru vytvořil Leon Battista Alberti[78]. To trvalo v letech 1456–1470. Herní verze je s realitou velmi srovnatelná, i tak se ale některé proporce liší. Výrazná odchylka je vidět u zahrady přiléhající ke kostelu. V realitě je šířka zahrady téměř srovnatelná s šířkou průčelí baziliky. Oproti tomu ve hře sahá zahrada zhruba do jedné třetiny šířky průčelí.[79]

Naopak pro tehdejší obyvatele představoval nejdůležitější místo *Starý trh Mercato Vecchio.* Ten se stal v době renesance důležitým obchodním střediskem a geografickým středem Florencie. Proudili sem jak obchodníci z celého Středomoří, tak i běžní obchodníci prodávající potřeby každodenního života obyvatel. Budovy jsou si opět velice podobné, až na jednu výraznou odchylku, kdy u reálného tržiště jsou na rohových sloupech umístěné sochy ve výklenku. Ve hře

---

[74] [Srov.] SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). s. 74.

[75] Filippo Brunelleschi se narodil roku 1377 a zemřel v roce 1446. Ve své době byl významný především objevením perspektivy. Byl typickým renesančním (všestranným) umělcem zabývajícím se malířstvím, sochařstvím, architekturou, matematikou, zlatnictvím a kovotepectvím. Dlouhodobě se věnoval perspektivě a jejímu ideálnímu vyjádření. [Srov.] MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 326, 394.

[76] Celým jménem Giovanni di Bicci de' Medici byl otcem Cosima Medici, který přivedl rod Medici do Florencie. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 24.

[77] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 363.

[78] Leon Battista Alberti se narodil roku 1404 a zemřel roku 1474. Byl typickým renesančním (všestranným) umělcem. Věnoval se filozofii, básním, malířství, hudbě, architektuře a byl to i atlet. Pocházel z rodu kupců, který byl jedním z nejstarších ve Florencii. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 21, 371.

[79] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 349. [Srov.] SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). s. 56.

jsou však na těchto sloupech výklenky pouze naznačené s absencí jakékoliv figurální tvorby.[80]

Bazilika Santa Croce byla dokončena roku 1442 architektem Arnolfem di Cambio[81] a vysvěcena hned následujícího roku papežem Evženem IV.[82] Fasáda byla dodělána až roku 1857. Ve hře však můžeme baziliku vidět již s kompletním mramorovým obložením, což opět historické skutečnosti neodpovídá.[83]

Další budova, která se s historií neshoduje, je *La Rosa Colta*. Jedná se o stavbu, kterou si do města vývojáři sami doplnili. Budova se nachází velice blízko katedrály *Santa Maria del Fiore* a pro děj hry je velice důležitá, jelikož se zde po napadení rodu Auditore ukryla matka a sestra Ezia. Majitelka domu Paola poskytla rodině azyl a zároveň pomohla Eziovi s jeho prvním výcvikem. Samotná stavba měla však funkci městského nevěstince.[84]

Jedna ze staveb, která byla pro Florencii velice významnou a měla symbolizovat florentskou republiku, byla *Loggia dei Lanzi* nacházející se na *Piazza della Signoria*. Stavba této otevřené galerie probíhala mezi lety 1376 a 1382 a měl ji na starosti Simone di Francesco Talenti[85], Lorenzo di Filippo a Benci di Cione[86]. Původně budova sloužila k lidovým shromážděním a pořádání veřejných obřadů. V obloucích galerie byly umístěny sochy ctností a neřestí od Agnola Gaddiho[87].

---

[80] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 361.

[81] Arnolfo di Cambio se narodil zřejmě roku 1245 a zemřel roku 1302. Svým původem nepocházel z Florencie, ale často zde pracoval jako sochař a architekt a v pozdějších letech se zde i usadil. Pracoval však i mimo Florencii jako třeba v Římě, Sieně či Orvietu. Tamtéž, s. 61, 417.

[82] Evžen IV. byl papežem v 15. století podporujícím rod Medici. [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 144. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 58.

[83] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst.

[84] Do roku 1680 byla prostituce ve Florencii regulována správou Onestà (Úřad slušnosti). Tento úřad byl vytvořen v roce 1403 a měl za úkol zakládat ve městě nevěstince, povolovat prostitutkám a pasákům práci v nich, regulovat jejich činnost a posuzovat uskutečněné trestní činy. Úřad měl udělovat licence k činnosti a povolení prostitutkám za poplatek nebo i ukládání peněžitých trestů. [Srov.] ROCKE, Michael. Forbidden Friendships: Homosexuality and Male Culture in Renaissance Florence. New York: Oxford University Press, 1998. s. 46. [Srov.] Brackett,John K."The Florentine Onesta and the Control of Prostitution, 1403–1680," The Sixteenth Century Journal, 24:2 (1993), s. 273–300, 281–285.

[85] Simone di Francesco Talenti žil v letech 1340–1381. Byl to italský sochař a architekt, který působil ve Florencii. Simone Talenti. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2007, 8. 5. 2007 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://fr.wikipedia.org/wiki/Simone_Talenti.

[86] Celým jménem Benci di Cione Dami žil zhruba mezi lety 1310–1388. Byl to florentský architekt a malíř. Benci di Cione Dami. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2019, 4. 6.2019 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://it.wikipedia.org/wiki/Benci_di_Cione_Dami.

[87] Agnolo Gaddi byl žákem Giotta a žil v letech 1333–1396. Vlastním jménem byl Angelo di Taddeo. [Srov.] SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). s.

Herní interpretace si je velice podobná se skutečnou předlohou. V herním modelu jsou již v zadním plánu připravené podstavce pro sochy, které však do galerie byly umístěné až ke konci 18. století.[88]

V blízkosti *Loggia dei Lanzi* se nachází *Piazza della Signoria*. Jedná se o náměstí v srdci města, na kterém můžeme najít městskou radnici (Signoria, později přejmenováno na *Palazzo Vecchio*). Stavba byla zahájena v roce 1298 a dokončena roku 1314 (dokončení především městské radnice Palazzo Vecchio). Podle skutečných událostí se i ve hře uskutečnil na náměstí roku 1497 Oheň marností od kazatele Savonaroly[89], který zde byl později i oběšen. Ve hře je na náměstí k vidění fontána, na které stojí Perseus s hlavou medúzy. Fontána byla ve skutečnosti na náměstí postavena až roku 1565 a jednalo se o Neptunovu fontánu na oslavu svatby Francesca I. de' Medici. U sochy Persea s hlavou Medúzy od Benvenuta Celliniho[90] je herní interpretace o trochu nepřesnější, jelikož socha byla vytvořena mezi lety 1545–1554, tudíž v době, kdy se hra odehrává, nebyla ještě vytvořena.[91]

Nejvýznamnější a největší bazilikou Florencie je beze sporu *Santa Maria del Fiore*. Stavbu započal roku 1296 Arnolfo di Cambio[92] a dokončena byla roku 1436 dostavbou kupole ovšem bez výzdoby exteriéru, z níž byl hotov pouze nejspodnější pás mramoru. Zbytek byl dotvořen v letech 1857–1887 architektem Emiliem de Fabris[93] a Augustinem Contim[94]. Ve hře však můžeme vidět

---

51. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 358, 427.

[88] Tamtéž, s. 358.

[89] Celým jménem Girolamo Savonarola se narodil roku 1452 ve Ferraře. V roce 1475 odešel do dominikánského kláštera San Domenico v Bologni. Z kláštera ho dominikáni vyslali kázat po celé Itálii. V roce 1481 přišel kázat do Florencie, kde získal místo v klášteře San Marco a také kázal v kostele San Lorenzo. Nakonec se natrvalo usadil právě v San Marcu. Savonarola nebyl jako kazatel nijak oblíbený. Současníky je popisován jako malý hubený škaredý muž se zahnutým nosem a plechovým hlasem. Postupně však získal skupinu svých přívrženců, kteří ocenili hlavně jeho vášnivost a upřímnost kázání. Sám se považoval za proroka a jeho čím dál víc radikální kázání získávalo na pozornosti. Vše vyvrcholilo a skončilo upálením Savonaroly na Piazza della Signoria. [Srov.] MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 128g. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 180–182.

[90] Benvenuto Cellini byl renesanční umělec, který měl jako jeden z mála umělců vysoké postavení ve florentské společnosti. [Srov.] BURKE, Peter. Italská renesance: kultura a společnost v Itálii. Praha: Mladá fronta, 1996. s. 262.

[91] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 357. [Srov.] Umění italské renesance, architektura, sochařství, malířství, kresba. s. 257, 289.

[92] Arnolfo di Cambio pracoval jako sochař a architekt. Srov. poznámka č. 81. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 61, 417.

[93] Emilio de Fabris byl architekt žijící v letech 1808–1883. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 425.

[94] Augustino Conti byl architekt spolupracující s Emiliem de Fabris na dotvoření exteriéru Santa Maria del Fiore.

rozestavěnou fasádu průčelí, která se téměř chýlí k dokončení. Rozhodně zde není postaven pouze spodní pás mramorového obložení, ale mramor sahá do plné výšky baziliky. Pouze kolem rozet je stále k vidění cihlová podoba budovy. Jsou zde však přistavené plošiny pro dělníky, tudíž je znát, že práce na dozdobení exteriéru stále probíhají. Podle úpravy ostatních výše popsaných budov lze soudit, že dřevěné plošiny pro dělníky mají pravděpodobně za hlavní účel usnadnit hráči pohyb po fasádě budovy.[95]

K florentskému dómu přiléhá *Giottova Kampanila*. Její stavbu započal v roce 1334 umělec Giotto[96] a po jeho smrti v roce 1337 pokračoval ve stavbě podle jeho návrhů Andrea Pisano[97]. Ten později také zemřel, a tak stavbu dokončil roku 1359 Francesco Talenti. Na věži je v exteriéru vyobrazeno sedm svátostí, reliéfy z knihy Genesis, reliéfy sedmi planet, mytologických tvůrců, Platónských ctností, umění, zpodobnění svobodných umění, řemesel a věd. V jednom pásmu zvonice se nachází výklenky se sochami proroků a sibyl. Ve hře má zvonice podobné členění mramoru, ale postrádá jakoukoliv zdobnost na rozdíl od reálné předlohy. Ve fasádě jsou vidět naznačená pole, kde by měly být umístěné reliéfy. U soch jsou jejich výklenky také pouze naznačené v textuře zvonice, avšak v této interpretaci není k vidění žádná sochařská stafáž. Při hře je možné na objekt vylézt a skrz napůl zasklená okna prosvítá dřevěná konstrukce uvnitř věže. Okenice jsou neúplné, aby mohla hlavní postava hry vstoupit do vnitřních prostor. Na vrcholu se opět nachází trám vybočující mimo zvonici, ze které má hlavní postava skvělý výhled na rozložení města.[98]

V centru města se nacházela *Bottega di Leonardo a Firenze*. Jedná se o dílnu Leonarda da Vinciho, kam přichází mladý Ezio se svou matkou hned ze začátku hry. Tato dílna byla ve městě vytvořena jen pro účely děje hry. Na historických plánech Florencie nebyla žádná takto pojmenovaná budova umístěna. Leonardo da Vinci tam sice občas pobýval, ale dílnu zde nikdy neměl.

Další budovou v centru, kterou si tvůrci upravili dle svých potřeb, je *Palazzo Auditore*. Ta patří rodině hlavní postavy a skutečně v historickém městě stála, ale

---

[95] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 354. [Srov.] DUBY, Georges. Věk katedrál: umění a společnost 980–1420. Praha: Argo, 2002. Historické myšlení.

[96] Celým jménem Giotto di Bondone byl architekt, sochař a malíř působící ve Florencii. Byl označován za největšího malíře své doby. Tento umělec žil v letech 1276–1336. [Srov.] MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 358, 359.

[97] Andrea Pisano byl florentský umělec žijící v letech 1270–1349. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 444.

[98] Tamtéž. s. 62, 421.

pod názvem *Palazzo Strozzi*. Reálná předloha pro palác hlavní rodiny hry byla postavena v roce 1536. Obě budovy mají velice podobný půdorys. U obou lze najít malé náměstí *Piazza Strozzi* s portálovými vchody. V exteriéru jsou objekty již více odlišné. Oba sice mají stejný počet pater, avšak *Palazzo Strozzi* má patra výrazně vyšší. Také má každé patro stejný tvar oken a zbytek exteriéru je zdobený pouze bosáží. U *Palazzo Auditore* je výzdoba bosáží dodržena pouze v přízemí, kde však není stejný typ okenic. V přízemí je možné vidět hned několik různých druhů oken. Další patra již obsahují pouze jeden typ oken, které jsou zasazené do holé zdi. Zbytek exteriéru je opět dotvořen dřevěnými trámy a výstupky pro snadnější pohyb herní postavy. Jelikož se také jedná o hlavní dům rodiny Auditore, jsou na něm vyvěšené vlajky s erbem jejich rodu.[99]

Hlavním mostem přes řeku Arno je *Ponte Vecchio*. První dřevěný most zde postavili již Etruskové a následně ho novým dřevěným nahradili Římané. Současná podoba pochází z roku 1345. Postupně se k němu začaly přistavovat domy pro řezníky a rybáře. Pach z obchodů byl tak velký, že Ferdinand I. nakázal řezníkům domy opustit. Nadále mohli tyto prostory využívat pouze kovotepci a zlatníci. Vzhled mostu ve hře je velice podobný s realitou. Jediné rozdíly lze pozorovat u rozložení budov. Herní verze má méně budov, než by měl most skutečně mít, a budovy působí mnohem mohutněji, jsou i různě členěné.[100]

Nalezinec či sirotčinec, celým názvem *Ospedali di Santa Maria degli Innocenti*, byl vybudován roku 1419 podle návrhu architekta Brunelleschiho[101] jako špitál. Ve hře má sirotčinec exteriér stejně vypadající jako předloha. Skutečný sirotčinec obsahuje otevřenou arkádu s deseti oblouky, z čehož posledním obloukem vlevo prochází ulice. Ve hře má budova v průčelí otevřenou arkádu pouze s šesti oblouky a cesta vede vedle budovy, nikoli skrz. I náměstí před sirotčincem obsahuje několik odchylek od reality. V herním podání zde stojí na pilastru jediná socha, nejspíše boha Poseidona. Ve skutečnosti je zde umístěno více menších soch a žádná z nich není podobiznou boha Poseidona.[102]

---

[99] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 370, 371.
[100] [Srov.] SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). s. 84.
[101] Filippo Brunelleschi se narodil roku 1377 a zemřel v roce 1446. Srov. poznámka č. 75. [Srov.] MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 326, 394.
[102] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 364, 365.

Poslední důležitou budovou pro hru je *Palazzo Pitti*. Jeho stavba začala v roce 1457 a trvala do roku 1466. Autorem byl Luciano Fancelli, který budovu navrhl pro Lucu Pitti z kupecké rodiny. Jedná se o jeden z největších paláců Florencie a na stavbě se údajně podílel i Brunelleschi. V roce 1558 získal budovu do vlastnictví rod Medici, který ji nechal upravit od architekta Bartolomea Ammanatiho[103] a pro výzdobu přizval další architekty, sochaře a malíře. Později zde byla vybudována Galleria Palatina, přestavěno dvorní křídlo a byla přebudována i zahrada Boboli. Podle děje hry se však rod Medici stal majitelem celého objektu mnohem dříve, než tomu ve skutečnosti bylo. Při porovnání průčelí obou staveb je jasně znatelné, že herní interpretace je opět ve své délce kratší, než je délka budovy ve skutečnosti. Zbytek fasády je ve hře proveden věrně. K další odchylce od reality dochází až na vrcholu budovy, kde má podle skutečnosti stát sochařská stafáž. Ve hře je však pouze jakési dřevěné zábradlí.[104]

1.3.2 Hierarchie společnosti ve hře: asasíni a templáři

Ve hře je již od počátku znát silná rivalita významných rodů Florencie. Toto rozdělení společnosti ještě více umocňuje fakt, že některé rody byly templářské, a jiné se hlásily k tajnému uskupení asasínů. Dalším faktorem nevraživosti rodů byla jejich politická příslušnost či snaha získat celé město jen pod svou nadvládu. Všechny tyto faktory silně přispívaly k rozbrojům. Samozřejmě ve hře, stejně jako v tehdejší Itálii, je na nejvyšší příčce hierarchie církev – především papež. Další výraznou skupinou společnosti ve hře jsou členové různých cechů a nejnižší vrstva společnosti. Příslušníci cechů mohou hlavní postavě za určitý poplatek prodat lepší vybavení, zásoby nebo jí poskytnout zdravotní pomoc. V průběhu celé hry se také setkáváme s lidmi na okraji společnosti. Jedná se o různé druhy lapků, zlodějů, žoldáků nebo také placených společnic. Zloději a lapkové mohou hru v jejím průběhu různě komplikovat a znepříjemňovat, na druhou stranu si hlavní postava může najmout skupinu lapků či žoldáků na plnění některých úkolů. Zato konkubíny jsou ve hře pouze v roli placených společnic. Hlavní postava se v úvodu děje v jednom z nevěstinců schovává a nevěstky ji následně pomáhají i s prvotním

---

[103] Bartolomeo Ammanati byl umělec žijící v letech 1511–1592. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 371.

[104] [Srov.] SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). s. 102.

výcvikem. V průběhu hry je pak možné se v jejich společnosti ukrýt či je zaplatit pro rozptýlení nepřátel. Po ulicích města se mezi obyčejným lidem pohybují vojenské hlídky, které patří k templářům nebo příslušníkům církve.

Zloděj je ve hře definován jako osoba, která se dopustila krádeže. Jsou zde popisováni jako profesionálové, kteří mají vlastní cech a kdokoliv si může jejich služby zaplatit. Lidé za nimi také chodili pro užitečné informace. Ve hře jsou spojeni hlavně s řádem asasínů, kterým často pomáhají v plnění úkolů. Je jim dána určitá míra cti, protože odmítali krást chudým a také bojují proti zkorumpované šlechtě. Nejznámějším uskupením je florentská skupina zlodějů pod vedením La Volpeho. Vlastním jménem byl Gilberto a jeho přezdívka znamená v italštině lišku. Tvůrci tak chtěli poukázat na osobu, která je „mazaná jako liška".[105]

Další skupinou podobnou lapkům jsou žoldáci. Ti většinou byli najímáni místními kondotiéry[106] za trvalý žold[107]. Ve hře mají přesně tuto funkci. Pokud jde hlavní postava do boje, je možné si při určitých příležitostech skupinu žoldáků zaplatit. Také je možné si je najmout jako osobní ochranu.[108]

Podobnou frakcí, kterou je možné si zaplatit, byly kurtizány. Ve hře chodily většinou ve skupině čtyř a spolupracovaly jak s templáři, tak s asasíny. Ezio využíval jejich služeb především pro rozptýlení pozornosti či špionáž. Zato templáři si je najímali pro tajné záležitosti zahrnující atentáty.[109]

Cechy však jsou pro asasíny též důležité. U krejčích je možné zakoupit si různé vybavení tkalcovské dílny nebo dokonce i nějaké zbraně. Díky koupi sáčků je možné zvětšit kapacitu pro nesení položek. Hráč si zde může upravit nebo změnit barvu svého oblečení za poplatek, stejně jako koupit umělecké dílo či mapu od obchodníka s uměním. V každém městě je obchodník s uměním prodávající určitý

---

[105] La Volpe. In: Assassin's Creed Wiki: La Volpe [online]. U.S.A., 2014, 31. 1. 2014 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/La_Volpe#References. Thief. In: Assassin's Creed Wiki: Thief [online]. U.S.A., 2012, 3. 11. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Thief.

[106] Kondotiér je označení pro středověkého velitele žoldnéřů. [Srov.] Slovník cizích slov. 2., dopl. vyd. Praha: Encyklopedický dům, 1996. s. 181.

[107] Žold je označení pro plat či odměnu, kterou najímaní dostanou za své služby. Tento pojem je používaný především ve vojenství. Tamtéž, s. 365.

[108] Mercenary. In: Assassin's Creed Wiki: Mercenary [online]. U.S.A., 2015, 10. 10. 2015 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Mercenary. Mercenary. In: Encyclopedia Britannica: mercenary [online]. 1998, 20. 6. 1998 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://www.britannica.com/topic/mercenary.

[109] Courtesan. In: Assassin's Creed Wiki: Courtesan [online]. U.S.A., 2015, 28. 4. 2015 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Courtesan. [Srov.] BURCKHARDT, Jacob Christoph. Kultura renesance v Itálii. V Praze: Rybka, 2013.

výběr uměleckých děl. Čím dražší dílo je zakoupeno, tím vyšší je přidaná hodnota města. Ve Florencii je možné opatřit si díla jako Madonna a dítě, Křest Kristův, Primavera, Pallas a kentaur, Zvěstování, Svatý Jan Baptista nebo portrét Francesca delle Opere. Mapy, které je též možné u takového obchodníka zakoupit, vedou k truhlám umístěným po celé Itálii. Každý obchodník s uměním vlastní mapu pro určitý okres. Ve Florencii jsou mapy pouze pro tři okresy, a to *Santa Maria Novella*, *San Marco* a *San Giovanni*. Pro zvýšení úrovně města byly důležité i banky. Jejich vykradením je možné získat finance pro nákup vybavení nebo naopak hráč může skrz banku financovat rozvoj města. U banky v *Monteriggioni* je možné celé město zrekonstruovat a vylepšit, z čehož pak může hráč čerpat další finance.[110]

Důležitou součástí města je i herold. Je to občan, který má za úkol informovat ostatní občany města o zákonech, daních, otázkách veřejného zdraví a popravách. Kdykoliv se ve hře hlavní postava dopustila vraždy či jiného přestupku, měli právě heroldové za úkol informovat občany o přítomnosti asasína ve městě. Pro asasínské zbraně a brnění je potřeba v průběhu hry navštěvovat kováře. Zde si hráč může koupit či vylepšit své zbraně, které jsou vyrobeny z tepaného železa nebo oceli. Také je možné dokoupit si zde vrhací nože či si nechat opravit brnění poškozené v boji. Po boji je vždy na místě navštívit lékaře, který většinou postává na ulici v černém hábitu s primitivní plynovou maskou, která měla tvar ptačího zobáku. U doktora je možné koupit si jak okamžité vyléčení, tak léky v lahvích, které mohl hráč použít přímo i v boji. Při zakoupení sáčku je možné zvýšit počet léčebných lahviček, které může postava mít u sebe.[111]

S cechy byla blízce provázaná především šlechta. Ta byla hlavním donátorem umělců či zadávala poptávky jednotlivým cechům. Hlavním šlechtickým rodem pro hru byla rodina Auditore. Jedná se o starý šlechtický rod z linie asasínů. Jejich vliv zasahoval především do italské a evropské politiky. Nejpozoruhodnějším

---

[110] Tailor. In: Assassin's Creed Wiki: Tailor [online]. U.S.A., 2012, 21. 11. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Tailor. Art merchant. In: Assassin's Creed Wiki: Art merchant [online]. U.S.A., 2011, 22. 10. 2011 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Art_merchant. Bank. In: Assassin's Creed Wiki: Bank [online]. U.S.A., 2011, 13. 12. 2011 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bank.

[111] Herald. In: Assassin's Creed Wiki: Herald [online]. U.S.A., 2012, 28. 12. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Herald. Blacksmith. In: Assassin's Creed Wiki: Blacksmith [online]. U.S.A., 2013, 13. 11. 2013 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Blacksmith. Doctor. In: Assassin's Creed Wiki: Doctor [online]. U.S.A., 2012, 6. 9. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Doctor.

členem je beze sporu samotný Ezio Auditore. Díky němu došlo k reformě asasínského bratrstva zabijáků a zbavení vlivu Borgiů nad Evropou. Do jejich vlastnictví spadá kromě *Palazza* ve Florencii i vila Auditore ve městě *Monteriggioni*. Celá historie rodu a jeho vliv byl vytvořen jen pro účel hry. Rod je zasazen do skutečných reálií tím, že převzal výše zmíněný *Palazzo Strozzi* nebo město *Monteriggioni* do svého vlastnictví.[112]

Druhým velice významným rodem byli Medici. Zde se jedná o skutečný rod stejně jako u rodu Borgiů. Oba rody v historii bojovaly o nadvládu, což se zrcadlí i ve hře. Rod Medici je v herním světě na straně asasínů, zatímco rod Borgia straní templářům. Ti se také objevují mezi členy pazziho povstání proti rodu Medici, jak již bylo zmíněno výše. Nejvýše postaveným templářem se na konci hry stane Rodrigo Borgia, který získá post papeže a přijme nové jméno Alexandr VI.

Ve hře vystupuje řád asasínů a templářů. Jedná se o náboženská společenství, která proti sobě bojovala v průběhu let. Řád templářských rytířů je tajná organizace, která se po staletí snaží převzít kontrolu nad lidstvem ve jménu povznesení jejich stavu a zavedení trvalého světového míru. Mají vizi zavést nový světový řád, který zahrnuje vše pod jejich nadvládou, ať už přímou cestou nebo manipulací společnosti ze zákulisí. V historii templáři tedy často infiltrovali vlády států, aby dosáhli co nejvyšší moci. Věří ve zkaženost lidské přirozenosti, a proto jsou přesvědčeni, že míru lze dosáhnout jen pod vedením osvíceného společenství. Jejich mentalita se zakládá na tom, že neexistuje prostředku nebo činu, který by neospravedlnila ušlechtilost jejich snu. Takto jsou templáři popisováni v herním světě Assassin's Creed.[113]

Zato asasíni jsou ve hře mírová globální tajná organizace, která se zabývá ochranou lidstva před zneužitím moci, nespravedlností a donucovací vládou. V historii se zabývali především tajnými operacemi, násilím a vražděním osob, které považovali za pachatele útlaku, ve snaze minimalizovat škody plynoucí z jejich absolutní vlády nad nevinnými životy. Spoléhají především na víru v lidský potenciál a podporování světového míru skrz kolektivní růst. To má umožňovat především svobodu vzdělání, přesvědčení a projevu.[114]

---

[112] House of Auditore. In: Assassin's Creed Wiki: House of Auditore [online]. U.S.A., 2018, 13. 4. 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/House_of_Auditore.
[113] Templars. In: *Assassin's Creed Wiki: Templars* [online]. U.S.A., 2021, 4. 4. 2021 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Templars.
[114] Assassins. In: Assassin's Creed Wiki: Assassins [online]. U.S.A., 2020, 28. 6. 2020 [cit. 2023-01-07]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassins?so=search.

Pro skutečný historický vznik asasínů je nutné podívat se na vzestup islámu, ze kterého toto tajné společenství vzniklo. Vše začalo u proroka Muhammada, který se narodil v Mekce přibližně v roce 570. Když bylo Muhammadovi třicet pět let, začal mít prožitky, které pojmenoval jako „pravá vidění". O svých prožitcích a odevzdání se Alláhovi začal někdy kolem roku 613 kázat. Svým posluchačům vyprávěl i o tom, že ho navštívil archanděl Gabriel, který mu pověděl o tom, že si ho Bůh vybral za svého proroka. Začal sepisovat posvátné texty do knihy zvané Korán a vybral tři svatá města, a to Mekku, Medinu a Jeruzalém. Mekka byla zvolena kvůli Muhammadovu původu, Medina, protože zde zahájil druhou fázi svého učení a Jeruzalém zvolil kvůli svému nočnímu vidění, kde měl v tomto městě nasednout na okřídleného koně a na něm pak vystoupat na nebe. Sám Muhammad se ale považoval pouze za smrtelníka, který byl obdařen Božím vnuknutím. Jeho kázání brzy obrátilo k víře většinu kmenů Arábie. Toto náboženství obsahuje pět pilířů zahrnujících víru v Boha a uznání proroka Muhammada spolu se čtyřmi povinnostmi – modlitbou, půstem, poutí a dáváním almužny. Poslušné plnění těchto pilířů má být v posmrtném životě pak odměněno.[115]

Po Muhammadově smrti se islám rozdělil na dva směry. Na následovníky Abú Bakra, kteří byli známí jako sunnité, a přívržence šíata Alího známé jako šíité. Sunnité kladli větší důraz na společnou názorovou shodu, zatímco šíité věřili ve vedení od prostředníka určeného Bohem, kterého nazývali imám. Šíitismus se následně rozšířil především v Iráku a Íránu. Jejich hlavní poselství začala směřovat do reformy duchovní a politické oblasti. I tento směr začal mít postupně problém určit právoplatného vůdce, a proto došlo k dalšímu štěpení, ze kterého vzešli ismáílité. Jejich vůdci stále nesli pozici imáma, který pracoval v izolaci a utajení. Ismáílité vypracovali soustavu teologického učení a filozofických doktrín, které měli nahradit chaos panující v původní šíitské sektě.[116]

Významnou osobou této větve se stal Hasan-i-Sabbáh narozený v Persii zhruba v roce 1055. Ten již od velmi mladého věku projevoval zájem o učení ismáílitů. Po dokončeném studiu víry se vydal na cesty, během kterých si kolem roku 1088 vybral jeden hrad v *Alamútu*, který stál na vysokém skalním hřbetu. Rozhodl se hrad získat pomocí promyšlené strategie. Jako učitel začal vesničany a stráže

---

[115] [Srov.] WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. s. 35, 36. MÜLLER, Zdeněk. Islám: historie a současnost. Praha: Svoboda, 1997. s. 16, 68, 70.
[116] [Srov.] WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. s. 37, 38, 43, 44. MÜLLER, Zdeněk. Islám: historie a současnost. Praha: Svoboda, 1997. s. 32, 33.

v podhradí obracet na svou víru. Když byl tento úkol splněn, nechal se sám propašovat do hradu, kde jeho majitel zjistil, že všichni jeho poddaní stojí na Hasanově straně. Proto se tehdejší majitel hradu rozhodl v poklidu hrad v *Alamútu* Hasanovi předat. Od tohoto okamžiku se tradovalo, že Hasan hrad na skále nikdy neopustil. Umístění hradu podpořil vybudováním opevnění, díky čemuž zde vyrostla perfektní pevnost pro vznik nezávislé sekty v rámci islámu. Toto uskupení nebylo vázáno věrností k jakékoliv vnější autoritě. Díky pověstem a bájím, které byly o tomto uskupení šířeny, se jim později začalo říkat asasíni. Za vedení Hasana byla vražda povýšena na nástroj využívaný pro politický prospěch s minimální ztrátou na životech. To bylo považováno za humánnější řešení politických sporů namísto bojů a válek. Hasan pro své činy se svými společníky sepsal listinu cti, která obsahovala jména celkem sedmdesáti pěti lidí, které dali zavraždit. Bojovali tedy především za obrácení lidu k víře a ovládnutí méně čistých (nevěřících). Také věřili, že jsou povinni poskytnout svému imámovi politickou a vojenskou moc, se kterou by byl schopen nastolit spravedlivou vládu na zemi.[117]

Jejich nepřátelé je začali obviňovat z užívání drog a sexuálních orgií. Vůdci asasínů byli považováni za manipulanty s myslí, kteří ze svých učedníků dělali bezduché bytosti ovlivněné vymýváním mozku a užíváním drog. Také jim dali název hašíším vyplývající z textu z roku 1123, který naráží na legendu o vrchních asasínech, kteří podávali svým učedníkům hašiš. Silvestee de Sacy se snažil dokázat roku 1809, že pojem asasín je odvozeno z arabského výrazu pro hašiš. Na druhou stranu však odmítal názor, že by tato skupina byla uživateli drog. Nejznámější pověst vznikla, když byl u moci řádu asasínů Sinán ibn Salmán ibn Muhammad. Ten byl známý jako Stařec z hory a věřící v něm našli dalšího duchovního vůdce. Byla mu připisována schopnost jasnovidectví.[118]

K prvnímu střetu mezi asasíny a křižáky došlo roku 1097 na území Palestiny, ale první zdokumentovaný střet nastal až v roce 1106, ve kterém vyhráli křižáci. Vojskům se za podpory asasínů povedlo křižáky vyhnat z některých pevností a ty získat zpět. Dalším významným střetem byl boj asasínů s Franky. V roce 1152 se asasínům povedlo zabít hraběte Raimonda II. Tripolského, a tím je porazit. Tento

---

[117] [Srov.] WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. s. 55, 57, 58, 63. [Srov.] ŠEMBERA, František. *Dějiny středověké: od konce století pátého až do konce století patnáctého*. Praha: Knihtiskárna J. Otto, 1881. s. 299, 300. [Srov.] HLAVINKA, Alois. Dějiny světa v obrazech: od pravěku do počátku XX. století II. Středověk. Brno: Dědictví sv. Cyrilla a Methoděje, 1906.s. 299, 300.

[118] [Srov.] WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. s. 62, 64, 65, 80. [Srov.] MUSIL, Alois. *Od Libanonu k Tigridu: Nová Syrie*. Praha: Melantrich, 1938. s. 36.

skutek ale vyprovokoval templáře k dalšímu útoku, v němž tentokrát vyhráli. Poražená strana tak musela templářům ročně odvádět dva tisíce zlatých mincí jako poplatek.[119]

I přes boje měli ovšem asasíni a templáři mnoho společného. Obě společenství se podobala strukturou hierarchie.[120] Celé založení řádu templářů ovlivnili johanité. Jednalo se o řád svatého Jana v Jeruzalémě (v současnosti maltézští rytíři), který byl založen v roce 1080 pro ochranu, zdravotní péči a přístřeší pro poutníky. Řád byl pak papežem uznán v roce 1113 a nepochybně se stal inspirací při založení řádu templářů. Templáři, stejně jako asasíni, vznikli na popud hluboce věřícího muže. Tím byl francouzský šlechtic Hugues de Payns, který se obrátil k víře po smrti své ženy. Řád založil téměř ve svých padesáti letech po první křížové výpravě.[121] První doložené zmínky o založení řádu se datují zhruba padesát až sedmdesát let po první výpravě. Interpretací tohoto počátku je opět více od různých historiků. Zde bude popisováno založení podle dvou shodujících se zdrojů, podle kterých v roce 1118 nebo 1119 složil Hugues spolu s osmi dalšími rytíři slib poslušnosti jeruzalémskému patriarchovi Warmundu z Picquigny, v němž přísahali žít životem v chudobě, čistotě a zasvětit ho péči a především ochraně křesťanských poutníků jdoucích do Svaté země. Po přísaze jim bylo poskytnuto přístřeší nedaleko Šalamounova chrámu.[122]

Jelikož se zavázali k chudobě, tak již od počátku založení řádu měli problémy s finančními zdroji a oficiálním postavením svého společenství. Členové nosili světský šat, a to mělo symbolizovat právě slib chudoby. I přes finanční nesnáze celý řád rostl a členů přibývalo. Postupně začal mít i své donátory. Jedním z nich byl hrabě Hugo de Champagne, který poskytl prostory pro konání koncilu v Troyes. Koncil svolal papež za účelem uznání templářů jako oficiální součásti církve. To se však v této době nepodařilo. Templáři se i přesto vydávali na pouť do Evropy, aby získali nové členy, půdu a také finanční prostředky pro fungování. Za největším nárůstem počtu členů se skrýval hlavně příslib cestování, slávy, smytí hříchů a ukotvení Božího království na zemi. To jim pomohlo nahromadit i pozemky a bohatství. Výměnou za štědrost dárců jim byly odpuštěné jejich

---

[119] [Srov.] WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. s. 78, 79, 93.
[120] [Srov.] BOUTMY, N. A. a Jiří HORA. *Kabbala, sekty a tajné spolky*. Praha: Tisk V. Kotrby, 1925. s. 103, 104.
[121] [Srov.] ČERNÝ, Václav. Templáři, křižáci a kacíři ve starých francouzských kronikách. Praha: Academia, 2009. Europa (Academia). s. 50.
[122] [Srov.] WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. s. 94.

hříchy. Významným byl pak templář Bernard, který se zasloužil o sepsání řehole v latině, která obsahovala sedmdesát dva odstavců, dalšími nástupci byla ještě doplněna a také přeložena do francouzštiny.[123]

S nástupem Inocence II. na post papeže došlo k průlomu, kdy 29. března 1139 vydal bulu o templářích Omne datum optimum, „Nejlepší dar", která prohlásila templáře za „pravé Izraelity". Podle buly jsou templáři bojovníci následující duchovní milosrdenství a Boží lásku. Další nastupující papežové k ní vydávali buly nové, kterými posilovali moc řádu. V průběhu let se tak uskutečnilo hned několik křížových výprav. Templáři při nich slavili vcelku úspěch, až do výpravy osmé. Při ní bylo již znát oslabení pozice templářských rytířů. Bojovali na území Palestiny, kde bylo roku 1285 porušeno příměří. Na tomto území panovala již dlouhodobě křehká morálka křesťanů, a proto byla tato křížová výprava neúspěšná. Po bitvě, i přes kapitulaci občanů a templářů, došlo k velkému krveprolití. Proto templáři vzali své majetky a uprchli roku 1291 na Kypr. Svatá země tedy po dvou stech letech zůstala poprvé bez obrany křesťanského vojska. Pro podporu další křížové výpravy bylo svoláno setkání vládců Anglie, Francie, Neapole, Aragonie a církve. Zde usilovali o podporu řádu při plánování nové křížové výpravy. Určité finanční prostředky jim byly přislíbeny a někteří panovníci jim přiznali výjimku z placení daní. Roku 1302 je však napadlo nepřátelské válečné loďstvo a templáři byli poraženi. Tyto porážky podpořily už tak nalomený názor lidu na templářský řád. Lidé kritizovali ústupky a výsady, které jim byly dlouhodobě udělovány papežem. Když ztratili jeho podporu, znamenalo to i nevyhnutelný zánik řádu.[124]

2 Renesanční Florencie: nástin vývoje umění a společnosti

Následující kapitola se zabývá počátky vzniku nového slohu ve Florencii. Popisuje vznik a vývoj renesance ve městě, které se pro něj stalo kolébkou. Tento sloh se v první řadě uchytil v architektuře, díky které se začal šířit do celé Florencie. Následně došlo k rozvoji renesančního sochařství a v neposlední řadě i malířství. Oba tyto umělecké směry byly úzce provázané s architekturou.

---

[123] Tamtéž, s. 95, 96. [Srov.] BOUTMY, N. A. a Jiří HORA. *Kabbala, sekty a tajné spolky*. Praha: Tisk V. Kotrby, 1925. s. 98, 100.
[124] [Srov.] WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. s. 105, 130–133.

Hlavním donátorem umění v této době přestala být pouze církev. Tuto roli převzaly do jisté míry šlechtické rody, které nechávaly pro sebe stavět baziliky, paláce, kaple, nebo si dělat portrétní galerie či busty. Část této kapitoly se tedy zaměřuje i na některé z nejvýznamnějších rodů působících v tehdejší Florencii. Byly důležité nejen pro umění, ale také pro fungování města, politickou situaci i pro církev či obyvatelstvo.

Součástí společnosti ve městě nebyly jen šlechtické rody a církev. Měly zde dílny různé cechy, jako tomu bylo v herní interpretaci, která je popisována výše. Tyto cechy zmíněné ve hře zde budou popsány z pohledu jejich skutečného fungování. Stejně tak se ve městě pohybovali i lapkové či placené společnice, kteří patřili k nižším vrstvám společnosti. Na závěr této kapitoly bude rozebrána stěžejní *bazilika Santa Maria Novella*. Popsán je zde její historický vývoj a výstavba.

Po pádu Říma zmítal Itálií zmatek a chaos. Stát nebyl jednotný, a proto jednotlivá města samostatně čelila nájezdům nepřátel. Kvůli své nejednotnosti se okolní země snažily rozšířit své pole působnosti a v tom jim tehdejší stav Itálie velice pomáhal. Šlechtické rody se začaly stavět do čela svých měst a pro udržení moci si najímaly žoldáky v čele s kondotiéry. Mezi nejznámější kondotiéry této doby patřil třeba Francesco Sforza či Bartolomeo Colleoni. Tak se z měst začaly utvářet městské státy. I přes komplikovanou politickou a vojenskou situaci sílil v celé Itálii obchod. Z něj Itálie hromadila bohatství a umění si nacházelo svá centra v různých městských státech. I v tomto republikánském uskupení se tehdejší kultura obracela zpět ke starověkému Římu, který byl stejného uspořádání.[125] Díky svému bohatství začala být šlechta donátory umění, což napomáhalo k zakořenění umění ve městech. Městský stát Florencie se stal ohniskem pro „humanistickou" filosofii, která měla nemalý vliv na vývoj umění. Učenci se začali věnovat antickým textům, které ovlivnily způsob, jakým tehdejší člověk vnímal sám sebe, své okolí i společnost. Ve 14. století tedy dochází ke kultivaci měst, v nichž byly dlážděné ulice či postaveny obvodové zdi.[126] Pojem renesance vychází z francouzštiny a mělo to být označení pro znovuzrození.[127] To

---

[125] [Srov.] MARTINDALE, Andrew. *Člověk a renesance*. Praha: Artia, 1972. Umění světa. s. 9, 15. [Srov.] BRAMBACH, Joachim. Borgiové: příběh renesanční rodiny. Přeložil Zdeněk DAN. Praha: Ikar, 2000. s. 27.
[126] [Srov.] MARTINDALE, Andrew. Člověk a renesance. Praha: Artia, 1972. Umění světa. s. 10. [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 98.
[127] [Srov.] COLE, Alison. Renesance: [vizuální průvodce uměním zaalpské a italské renesance od 14. do 16. století]. Bratislava: Perfekt, 1995. Umění zblízka. s. 6.

mělo reflektovat tehdejší zájem o antickou filozofii, literaturu a jazyk. Otočení renesančního člověka k sobě samému lze pozorovat ve vzniku četných biografických a autobiografických spisů. Nejznámějším životopiscem 15. století se stal především Giorgio Vasari[128]. Díky jeho textům se dochovalo mnoho informací o umělcích i době. Antika se začala postupně dostávat i do umění. Na počátku 15. století odcházeli umělci do Říma, aby mohli vidět a studovat zříceniny klasických staveb. Ve svých stavbách pak projevovali pokus o obnovu zničeného či ztraceného antického dědictví. Myšlenky nově formujícího se slohu obdivoval sochař Lorenzo Ghiberti, který se na počátku své umělecké kariéry zapojil roku 1401 do soutěže vyhlášené ve Florencii. I když ho nový sloh lákal, stále svou prací více inklinoval k pozdní gotice. Tato soutěž byla vyhlášena za účelem najít umělce, který by vytvořil bronzové dveře k *baptisteriu svatého Jana Křtitele*. Soutěžním zadáním bylo navrhnout bronzový reliéf na téma Oběť Abrahámova. Ghibertiho největším soupeřem byl Brunelleschi, u něhož bylo patrné, že oba účastníci pracují naprosto rozdílným způsobem. Nakonec tuto soutěž vyhrál Ghiberti, a tím získal zakázku na vytvoření dveří baptisteria. Mezi umělci však vyvolal větší rozruch Brunelleschiho reliéf, u něhož umělce zaujala modelace Izákova zkrouceného těla a dramatičnost vyobrazení Abraháma. Jeho zpodobení obětování více odpovídalo nově zrozenému slohu.[129]

Renesanční sochařství nabylo dramatičnosti prudkých gest a pohybů, oproti tomu draperie byla u soch detailně propracovaná. To vše reflektoval právě Brunelleschiho reliéf. V duchu obrození antiky vznikl nespočet architektonických a sochařských děl. Zato malba za doby antiky byla dochovaná v minimálním množství.[130] V renesanční malbě byl průkopníkem nového slohu Masaccio. Ten ohromil především freskou Svaté trojice namalované *v bazilice Santa Maria Novella*. Freska byla unikátní především perspektivním uspořádáním prostoru.[131] S příchodem nového slohu se změnila i typologie lidí. Důležitosti se dostává především intelektuálům, notářům, humanistům, řečníkům, sekretářům, notářům či orátorům (vyslancům). Ve městech se těší velké pozornosti hlavně

[128] Giorgio Vasari byl italský malíř, spisovatel a architekt žijící v letech 1511–1574. [Srov.] ENGELMÜLLER, Ferdinand. Cesty k malířskému umění. Praha: Praha: Borský a Šulc, 1923. s. 490.
[129] [Srov.] MARTINDALE, Andrew. Člověk a renesance. Praha: Artia, 1972. Umění světa. s. 10–13.
[130] Tamtéž, s. 13–15.
[131] [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 247.

architekti, jelikož se města často přestavují. Celé toto období je dobou rychlých změn lidských činností i způsobů, kterými jsou vykonávány.[132]

V architektuře se velice proměnil hlavně vztah architekta a zadavatele. Projektant či architekt diskutuje své návrhy a plány přímo se zadavatelem. To ukazuje přímou oboustrannou závislost mezi stavbou a institucí či donátorem, pro kterého je stavba určena.[133] Renesanční architektura 15. století se neopírala pouze o hluboké studium římských antických památek, ale také o architekturu protorenesance a trecenta. Renesanční návrhy byly kombinací jak slohů starých, tak v nich byly použity vlastní inovativní návrhy tehdejších umělců. Ze starých slohů si umělec utvořil výtah podle svých měřítek, který individuálně odpovídal jeho představě o antice. To, jak detailně se drželi svých antických předloh, bylo omezeno hned několika faktory jako tehdy dostupnou stavební technikou či geometrickou úměrností architektury.[134] Jakousi biblí architektury se stalo především Deset Vitruviových[135] knih „De Architectura", které byly sepsány roku 23 před Kristem. Tyto knihy byly znovuobjeveny roku 1414. Podle nich bylo vše z antické architektury přeměřeno a získané hodnoty porovnávány s rozměry lidského těla. Nejjasnějším příkladem tohoto měření byl Vitruviánský muž nebo také Kánon proporcí od Leonarda da Vinci. Již podle názvu je jasné, že při jeho konstrukci vycházel da Vinci právě z Vitruviových knih a jeho popisu kánonu. Z antiky vyplynulo hned několik signifikantních rysů renesance. Renesanční architekti přebrali antické sloupové řády, typy štítů, ornamentů a hlavně pravidla harmonické architektonické kompozice. Tyto prvky sice používali, ale vytvořili si k nim zcela vlastní prostorové uspořádání.[136]

V řadách běžných obyvatel se začaly rodit myšlenky kritizující feudalismus a došlo i ke zpochybnění církve. Práce na rozestavěných gotických katedrálách byly pozastavené a místo toho začaly být zadávány stavebním hutím zakázky od

---

[132] [Srov.] GARIN, Eugenio, ed. Renesanční člověk a jeho svět. Praha: Vyšehrad, 2003. s. 13.
[133] Tamtéž, s. 13.
[134] [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 100.
[135] Celým jménem Marcus Pollio Vitruvius byl slavný římský stavitel, který byl známý díky sepsání Deseti knih o architektuře. [Srov.] ENGELMÜLLER, Ferdinand. Cesty k malířskému umění. Praha: Praha: Borský a Šulc, 1923. s. 491.
[136] [Srov.] KOCH, Wilfried. Evropská architektura: encyklopedie evropské architektury od antiky po současnost. Vyd. 3. Přeložil Petr KAŠKA, přeložil Zdeněk VYPLEL. Praha: Euromedia Group – Knižní klub, 2012. Universum (Knižní klub). s. 213–215.

měšťanů na výstavbu radnic či cechovních a obytných domů. V architektuře nahradil tedy církev jako nositele kultury měšťan.[137]

Nejmarkantnějším vyobrazením Vitruviova teoretického pojednání o architektuře, na něž se tehdejší autoři odvolávali, je florentské baptisterium. Na této stavbě je také ukázaný kritický postoj k tradici, který tehdejší umělci zaujímali. První plány k baptisteriu vytvořil Filippo Brunelleschi.[138] V jeho návrzích je znát, že se naprosto odpoutal od dosud zavedené stavební tradice. Jelikož tato stavba slavila mezi obyvateli úspěch, byl později přizván ke stavbě kupole florentského dómu *Santa Maria del Fiore*. Jelikož pocházel z cechu zlatníků a nikoliv architektů, rozhodl se přistoupit k návrhu kupole novátorsky. Jeho nápad byl nakonec tak přesvědčivý, že soutěž o tento projekt vyhrál, a díky tomu byla postavena kupole nevídané velikosti a konstrukce.[139]

Kupole však nebyla prvním Brunelleschiho dílem manifestujícím prolínání tradičních a původních prvků. Tím byl *nalezinec Ospedale degli Innocenti*, jehož stavba byla započata roku 1419. Péče o nalezence byla tohoto roku svěřena cechu hedvábníků, kteří zakoupili pozemek od rodu Albizziů. Jelikož cech zlatníků spadal pod cech hedvábníků, byla výstavba svěřena do rukou právě Filippu Brunelleschimu. I v nalezinci autor reflektoval klasické učení o dokonalosti kruhu. Když však dostal zakázku na vytvoření kupole florentského dómu, předal návrhy sirotčince svým následovníkům. Ti však proporce, které stanovil, zpitvořili. Podle původních návrhů nebylo dodrženo rámování oken, pilastry ani architráv, který měl být vybudován na jihozápadním úseku fasády. Bylo zamýšleno, že sirotčinec se nebude pyšnit svou monumentalitou, ale spíše svým estetickým provedením hlavního průčelí. Na jeho výzdobě se podílelo hned několik umělců, z čehož nejvýznamnějšími jsou zřejmě Luca a Andrea della Robbia. Jejich keramické glazované reliéfy zdobí celé průčelí sirotčince. Přímo nade dveřmi je umístěna luneta se Zvěstováním právě od Andrey della Robbia.[140]

Dalším významným renesančním uměleckým směrem bylo sochařství, které se často vázalo na architekturu, jako tomu bylo například u výše zmíněné soutěže o dveře baptisteria. Zde je možné pozorovat první raně renesanční sochařskou

---

[137] Tamtéž, s. 214.
[138] Filippo Brunelleschi se narodil roku 1377 a zemřel v roce 1446. Srov. poznámka č. 75.
[139] [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 100.
[140] Tamtéž, s. 104. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 364, 365.

tvorbu. Brunelleschiho reliéf sice soutěž nevyhrál, ale získal ho Cosimo Medici, který ho nechal pozlatit a zachoval ho. Ghiberti nakonec dostal za úkol vytvořit i druhé dveře baptisteria, kde je možné pozorovat již volnější sochařskou tvorbu inklinující k renesančnímu slohu.[141]

Vládu nad městem zastávala od roku 1382 společnost dvaceti jedna cechů. Ovšem mezi ty nejvýznamnější patřilo cechů jen sedm, a to soukeníci, vlnaři, kožešníci, bankéři, lékaři a smíšený cech obchodníků, soudců a notářů. Z nich všech pocházely také nejmocnější rody Florencie.[142] Vláda města se určovala tak, že byla vybrána jména všech členů cechů, kteří dosáhli třiceti let do osmi kožených váčků. Tyto sáčky byly uloženy v bazilice *Santa Croce*, odkud byly každé dva měsíce vyneseny a došlo k tahání jmen. Losování se nesměli účastnit členové cechů, kteří byli zadluženi nebo zrovna jedno období sloužili. Takto vylosovaná vláda se nazývala signorie. Vylosovaní museli ihned opustit domov a nastěhovat se do *Palazzo della Signoria*. Zde museli setrvat po dobu vlády celé dva měsíce. V radničním paláci měli stálé místo kancléři a úředníci. Florencii tedy vládla demokracie, na kterou byli její občané velice hrdí. Vrstvou, která se téměř vyrovnala vládě města, byli kupci. Uznávali se pouze ti, kteří nenabyli své jmění podezřelým nebo jinak morálně pochybným způsobem. Kupec s nahromaděným jměním musel mít podle tehdejších standardů pěkný palác, rodinnou loggii, vilu na venkově a rodinnou kapli. Museli být také štědří ke stavebním hutím, kostelům a klášterům. Tomu tak měli činit nejen kvůli Bohu, ale i pro čest Florencie, svého rodu a jeho potomků.[143] K tomu se váže mínění, že kupci neprosperují, pokud se nepodílejí na vládě města.[144] Díky tomu některé rody získaly moc, která však nebyla formálně stvrzena ani potvrzena konkrétním titulem. V souladu s tímto dobovým smýšlením byly politicky zařazeny do kategorie „skrytých tyranů". Na rozdíl od vlády města se tyto rody dělily jak o hospodářskou, tak o politickou moc.[145]

---

[141] [Srov.] TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. s. 178–180.
[142] [Srov.] BRAMBACH, Joachim. Borgiové: příběh renesanční rodiny. Přeložil Zdeněk DAN. Praha: Ikar, 2000. s. 27.
[143] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 16–19, 21. [Srov.] BURCKHARDT, Jacob Christoph. Kultura renesance v Itálii. V Praze: Rybka, 2013.
[144] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 89.
[145] [Srov.] GARIN, Eugenio, ed. Renesanční člověk a jeho svět. Praha: Vyšehrad, 2003. s. 25.

Jedním z nejmocnějších a nejvlivnějších rodů ve Florencii byl rod Medici. Jak již bylo zmíněno, do Florencie jej přivedl Cosimo de' Medici. Ten se narodil na svátek raně křesťanských mučedníků Kosmy a Damiána, patronů lékařů a od narození Cosima patronů i rodu Medici. Jeho otec neměl téměř žádné jmění, proto začal pracovat ve firmě svého příbuzného. Zde se časem vypracoval a založil si vlastní podnik. Roku 1397 otevřeli Medici ve Florencii svou první banku a jejich obchod řadu let vzkvétal. Cosimovo otec se také několikrát dostal do vlády města, což zajistilo rodině Medici respekt mezi lidmi.[146] Pro renesanci byl určitě nejdůležitějším Lorenzo Medici narozený v roce 1464, který byl synem Piera Medici. Ten se ujal vlády nad tímto rodem ve věku patnácti let po smrti Cosima. Celé své mládí byl vychováván a připravován právě na to, aby stál v čele rodu. Jeho vláda byla provázena některými přešlapy, které vyvrcholily napadením Pazziho konspirátory Lorenza a jeho bratra ve snaze je svrhnout. Jejich rivalita měla být zmírněna díky sňatku Lorenzovy sestry Bianky s Guglielmem Pazzi. To však ničemu nepomohlo a celý spor měl vyvrcholit jedné neděle v kostele. Lorenzo Medici šel spolu se svým bratrem Giulianem do kostela na mši, kde je měli Pazziho konspirátoři napadnout a zabít. Znamením útoku mělo být cinkání kostelního zvonu. Každý z bratrů byl na jiné straně kostela, proto byl Giuliano Medici hned po zahájení útoku ubodán devatenácti ranami dýkou. Jelikož byl Lorenzo na druhé straně kostela, měl i více času se na útok připravit a ubránit se. Na rozdíl od jeho bratra zvládl Lorenzo uprchnout, ale byl poraněn dýkou na krku. Zranění však přežil a ukryl se v *Palazzo Medici.* Dva dny po tomto krveprolití byli Pazziho konspirátoři zajati, odsouzeni a potrestáni.[147]

Dalším rodem, který byl skoro stejně tak významný jako rod Medici, byli Borgiové. Tento rod pocházel údajně z aragonského královského rodu, ze kterého si zachoval svůj znak dvojité koruny. Většina členů žila ve Španělsku, a i mezi sebou mluvili zásadně španělsky. Nejvýznamnějším členem tohoto rodu byl v období renesance Rodrigo Borja. V Itálii bylo jejich jméno pozměněno na

---

[146] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 89.
[Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 30–32.

[147] [Srov.] ARMSTRONG, Edward. Lorenzo De' Medici and Florence in the fifteenth century. New York: Putnam, 1908. Robarts – University of Toronto. s. 43, 89. 121–123, 129, 130, 134, 135. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 99, 132, 133, 135–142.

Borgia.[148] Rodrigo byl 11. srpna 1492 zvolen papežem v Římě a přijal jméno Alexandr VI. Kolovaly zvěsti, že uplatil některé z kardinálů, aby úspěchu dosáhl. Sám nepopíral, že na své zvolení vynaložil velkou sumu peněz. Tím se stal nejúspěšnějším reprezentantem svého rodu. Obyvatelé Říma brzy zjistili, že odporovat novému papeži je skutečně nebezpečné. Tento mocný, bohatý, ctižádostivý a prohnaný papež a politik byl jasně rozhodnut zajistit svému rodu pevné místo mezi vládnoucí elitou.[149] Samotní Florenťané měli z rodu Borgiů hrůzu. Rodrigův syn Cesare byl občas do Florencie vysílán papežem Alexandrem VI. v roli kardinála na jednání.[150]

Za zmínku stojí rozhodně i cechy, které se podílely na řízení Florencie. Cechem se označovalo řemeslné bratrstvo, které mělo chránit v nich působící řemeslníky. Svým členům měl poskytovat pomoc v případě zchudnutí, požáru nebo nemoci. Brzy začaly cechy bojovat proti konkurenci a domácím výrobcům. Jejich působení bylo legitimní na základě povolení panovníka, které jim bylo uděleno za určitý, a ne zrovna nízký poplatek. Nejstarší privilegia se dochovala právě z druhé poloviny 15. století. Cechy, kromě ochrany svých členů, ovlivňovaly i regulaci městského obchodu. Měly vliv na ceny jim dodávaných surovin, garantovaly kvalitu svých výrobků a služeb a zároveň zakazovaly šidit výrobky a práci. Pokud k tomu došlo, cech si určoval i druh a výši trestu.[151] Cechy pracující s textilem se vyskytovaly především v okolí *Mercato Vecchio*. Nacházeli se zde soukeníci, hadráři nebo krejčí. Také zde prodávali své zboží vetešníci, prodavači ryb, pekaři, zelináři, papírníci, svíčkaři či bylo možno využít služeb lazebníků pro zastřižení vlasů nebo oholení vousů. Mezi nimi se na trhu pohybovaly nevěstky hledající své klienty.[152]

Jak již bylo zmíněno, pro město byli nejdůležitější kupci. Díky nim města bohatla a rozvíjela se. Obchodovali se zbožím všeho druhu od obilí a jiných

---

[148] [Srov.] BRAMBACH, Joachim. Borgiové: příběh renesanční rodiny. Přeložil Zdeněk DAN. Praha: Ikar, 2000. s. 10, 12. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Borgiové a jejich nepřátelé: 1431-1519. Praha: Argo, 2011. s. 17.
[149] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Borgiové a jejich nepřátelé: 1431–1519. Praha: Argo, 2011. s. 37–42.
[150] [Srov.] PREZZOLINI, Giuseppe a Jaroslav ZAORÁLEK. Život Niccola Machiavelliho, učitele vladařů. Praha: Faun, c1999. s. 59, 60.
[151] [Srov.] VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve středověku. Vydání třetí, v nakladatelství MOBA vydání druhé. Brno: MOBA, 2021. s. 24, 25.
[152] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 10.

zemědělských surovin po výrobky z kovářských dílen a drahé kovy. Díky svému bohatství patřili obchodníci mezi nejbohatší vrstvu měšťanů.[153]

Renesanční umělci se ve své době vůbec jako umělci nenazývali. Samotný Giorgio Vasari je označil za ty, jež praktikují vizuální umění. Nazývali se také jako artifex, což bylo pojmenování pro osobu, která díky vlastním prostředkům a snaze směřuje ke kráse a užitku. V tomto smyslu byli chápáni spíše jako výrobci užitečných předmětů. Každé umělecké odvětví se vázalo k nějakému cechu, na základě kterého vystavovalo smlouvy na své zakázky. Jak již bylo uvedeno, zlatníci spadali pod cech hedvábníků. Někteří umělci měli i výjimku jako třeba dílna Neri di Bicci vyrábějící retábly, della Robia s glazovanou keramikou nebo Vivariniové jako římští zlatníci a klenotníci.[154]

Mezi hlavní florentský cech patřili právníci – Arte dei Giudici e Notai. Arte della Lana, Arte di Por Santa Maria a Arte di Calimala byly cechy kupců vlny hedvábí a sukna, které většinou nesly svůj název podle ulic, ve kterých měly umístěné sklady. Příslušníci této profese patřili mezi nejbohatší a nejvýznamnější ve městě. O tento post s nimi soupeřil Arte del Cambio, cech peněžníků, mezi které nepatřili směnárníci, kteří byli církví považováni za lichváře. Arte dei Medici, Speziali e Merciai byl společný cech lékárníků, lékařů a kramářů prodávající koření a léky. Od tohoto cechu často umělci kupovali své barvy, proto byli postupem času malíři přidruženi právě k nim. Mezi poslední z velkých cechů patří Arte dei Vaccai e Pelicciai, což byl cech kravařů a kožešníků, kteří hájili i zájmy těch, kdo kožešiny kupovali či zpracovávali.[155] Mimo tyto velké cechy existovalo i množství menších jako řezníci, koželuzi, kováři, kuchaři, kameníci, bečváři, vinaři, hospodští, krejčí, zbrojíři nebo pekaři. Větší společenství jimi opovrhovala, ale pravomoci menších cechů ve městě byly stejné jako cechů větších.[156]

Mezi nejnižší vrstvy společnosti patřili hlavně zloději a nevěstky. Nevěstince byly ve městech vcelku běžné. Církví byly tolerovány, jelikož část z jejich příjmů putovalo právě od nich třeba na opravy kostelů.[157] Kromě církve reguloval

---

[153] [Srov.] MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 45, 46. [Srov.]VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve středověku. Vydání třetí, v nakladatelství MOBA vydání druhé. Brno: MOBA, 2021. s. 131, 132.
[154] [Srov.] GARIN, Eugenio, ed. Renesanční člověk a jeho svět. Praha: Vyšehrad, 2003. s. 185–191.
[155] [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997. s. 15.
[156] Tamtéž, s. 15.
[157] [Srov.] VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve středověku. Vydání třetí, v nakladatelství MOBA vydání druhé. Brno: MOBA, 2021. s. 59.

nevěstince do roku 1680 ve Florencii Úřad slušnosti (Onestà). Byl založen v roce 1403 a měl za úkol zakládat nevěstince, povolovat kurtizánám práci v nich, regulovat činnost a posuzovat spáchané trestné činy. Jejich práce byla zajištěna, jelikož existovala řada svobodných mužů, kteří se neoženili nebo k tomu měli přímo zákaz. Do této skupiny patřili nemajetní synové rytířů, studenti, tovaryši, kněží a další. Tělesná láska mezi svobodnými byla zakázána, proto tato skupina využívala služeb nevěstinců. Sem odcházely pracovat mladé dívky, které neměly jinou možnost obživy.[158]

Období renesance přináší veliké změny jak pro celou společnost, tak pro samotné umění. V tomto období začíná člověk vnímat víc sám sebe a svoji podstatu, a začíná si klást otázky vlastní existence a víry. Společnost se nakonec od víry a náboženství odklání a existenci vyšší moci zpochybňuje. To se projevuje napříč společností včetně umění. Člověk v renesanci se chce vzdělávat a rozvíjet v mnoha oblastech a směrech, což je později označeno pojmem renesanční člověk. Umění v renesanci přestává být spojováno pouze s církví a stává se předmětem i vyšší společnosti. Šlechta a donátoři přejímají částečně post zadavatelů uměleckých zakázek.

---

[158] [Srov.] ROCKE, Michael. Forbidden Friendships: Homosexuality and Male Culture in Renaissance Florence. New York: Oxford University Press, 1998. s. 46. Brackett,John K."The Florentine Onesta and the Control of Prostitution,
1403–1680," The Sixteenth Century Journal, 24:2 (1993), s. 273–300, 281–285. [Srov.] VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve středověku. Vydání třetí, v nakladatelství MOBA vydání druhé. Brno: MOBA, 2021. s. 59.

II. Praktická část

3 Bazilika Santa maria Novella jako inspirační zdroj pro praktickou část

V roce 1219 dvanáct dominikánských mnichů přišlo z Boloně do Florencie a o dva roky později získalo jako své florentské obydlí kostel *Santa Maria delle Vigne* mimo městské hradby. Mnohem větší kostel byl pro ně postaven v roce 1279 podle návrhu dvou dominikánských mnichů – Fra Sisto a Fra Risto – a byl téměř dokončen s přilehlým klášterem v polovině 14. století. Vnitřní strukturou připomíná cisterciácké gotické kostely. Jednotlivé lodě jsou odděleny širokými arkýři, které završuje gotická klenba. V kostele lze nalézt *kapli Strozzi, Gaddiho kapli* či *Španělskou kapli*. Mezi první umělecká díla, která se do kostela dostala, byla Madona Rucellai nebo také Giottův krucifix z roku 1312.[159] Hlavní dekorativní schémata baziliky ze 14. století, která se dochovala do dnešní doby, pocházejí z let po moru v roce 1348. V letech 1367–1369 byla freskami vyzdobena Španělská kaple.[160]

Renesanční styl byl implikován do *Santa Maria Novella* s Masacciovou oslavovanou freskou Trojice s Madonou, svatým Janem Evangelistou a dvěma patrony. V roce 1439 byla *Santa Maria Novella* dějištěm florentského koncilu, který byl svolán s cílem znovusjednocení řeckých a latinských církví. Následně byl Leon Battista Alberti pověřen dostavbou fasády kostela, kterou v roce 1470 dokončil.[161]

Kaple Filippo Strozzi byla zdobena freskami a vitrážemi od Filippa Lippiho a dokončena v roce 1502. Boční stěny zobrazují výjevy ze života svatého Filipa a svatého Jana Evangelisty, zatímco na čelní stěně je monumentální prostředí pro hrobku Filippa Strozziho (1495).[162]

---

[159] [Srov.] SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). s. 57.
[160] OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA. In: *OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA* [online]. Florencie, 2009, 2009 [cit. 2022-09-23]. Dostupné z: https://www.smn.it/it/?fbclid=IwAR39BWK4MVPcSEnYt27g3Zdr05f92itVRCUtefDTlNxfqNU3z02shFfa-_U. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. s. 349.
[161] OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA. In: *OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA* [online]. Florencie, 2009, 2009 [cit. 2022-09-23]. Dostupné z: https://www.smn.it/it/?fbclid=IwAR39BWK4MVPcSEnYt27g3Zdr05f92itVRCUtefDTlNxfqNU3z02shFfa-_U.
Tamtéž, s. 56, 57.
[162] OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA. In: *OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA* [online]. Florencie, 2009, 2009 [cit. 2022-09-23]. Dostupné z: https://www.smn.it/it/?fbclid=IwAR39BWK4MVPcSEnYt27g3Zdr05f92itVRCUtefDTlNxfqNU3z02shFf

V roce 1565 byla *Santa Maria Novella* podrobena programu restaurování, který nařídil Cosimo I. de' Medici a řídil ho Giorgio Vasari[163]. Součástí tohoto schématu byla Gaddiho kaple, přestavěná v roce 1577. Mezi nejvýznamnější obrazy mezi koncem 16. a začátkem 17. století patří freskový cyklus ve velkém ambitu *Santa Maria Novella* s výjevy ze života Krista a svatých dominikánů. Z jižní strany kláštera byl vytvořen přístup do staré lékárny a parfumerie, kam se v současné době dostaneme z *Via della Scala*.[164]

Praktická část práce tedy zpracovává a porovnává vybraný fragment *baziliky Santa Maria Novella* v herním a v reálném provedení. Celá práce je v měřítku 1:150 se skutečnou velikostí stavby. Herní předloha pak byla graficky dorovnána do tohoto měřítka. Vybraným fragmentem u stavby je průčelí baziliky, které je zpracováno ve skicách i studiích. Tyto práce sloužily jako podklad pro následnou realizaci plastiky v sádře, která byla odlita podle šablony a následně dotvořena za pomoci keramického nože. Výsledné reliéfy byly kolorovány dle svých předloh a umístěny na černý dřevěný podstavec.

3.1 Skicový a studijní materiál

Průčelí *baziliky Santa Maria Novella* bylo vyobrazeno ve skicách pořízených ve Florencii dne 23. 9. 2022. Dále byl zpracován půdorys celé baziliky, kde bylo zvoleno měřítko 1:150 a je zde zaznamenán i interiér baziliky vyobrazující rozložení oltářů a podpěrných sloupů. Ve stejném měřítku byla provedena i studie průčelí ukazující reálnou podobu jejího vzhledu. Průčelí je v tomto měřítku vysoké 14,5 cm a široké 14 cm. Z této studie vychází kolorovaná verze, kde lze vidět barevnost mramoru, kterým je bazilika obložena.

U herní verze byl pořízen výtah fotografií ze hry. Nejzdařilejší snímek byl dorovnán do měřítka odpovídajícího měřítku 1:150 průčelí skutečné baziliky. Z toho byla získána výška průčelí herní baziliky 14,5 cm a její šířka 16,5 cm. Herní verze byla též zpracována ve studii, která byla následně také kolorována.

---

a-_U. Tamtéž, s. 57. BURKE, Peter. Italská renesance: kultura a společnost v Itálii. Praha: Mladá fronta, 1996. s. 138.

[163] Giorgio Vasari byl italský malíř, spisovatel a architekt. Srov. poznámka č.128.

[164] OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA. In: *OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA* [online]. Florencie, 2009, 2009 [cit. 2022-09-23]. Dostupné z: https://www.smn.it/it/?fbclid=IwAR39BWK4MVPcSEnYt27g3Zdr05f92itVRCUtefDTINxfqNU3z02shFf a-_U. [Srov.] HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997.

Z vytvořených skic a studií byly zjištěny tyto odlišnosti:

Skutečná verze průčelí	**Herní verze průčelí**
Ve štítu vyobrazení slunce s obličejem.	Geometricky uspořádané slunce ve štítu připomínající spíše květinu.
Dedikační pás ve štítu viditelně umístěný na širším pruhu bílého mramoru a následné střídání úzkých horizontálních pruhů zeleného a bílého mramoru.	Dedikační pás ve štítu není, pouze střídání širších horizontálních pruhů bílého a zeleného mramoru.
Pilastry ve stejném pásu jako je rozeta jsou zdobené pouze dvěma barvami mramoru.	Pilastry ve stejném pásu jako je rozeta zdobí kromě barevného mramoru navíc rudá vlajka.
Boční voluty jsou velice bohatě zdobené. Spodní část volut je bohatě zdobena ornamenty, které svým tvarem kopírují zelené obložení mramoru.	Boční voluty jsou jednoduše zdobené. Namísto vyzdobení celého prostoru bílého mramoru jsou ve spodní části vyobrazeny pouze jakési ornamentální hvězdy.
V horizontálním pruhu pod rozetou jsou pilastry na krajích zdobeny nejen barevným mramorem, ale i bílou sochařskou plastikou.	V horizontálním pruhu pod rozetou jsou na krajích tohoto pásu pilastry zdobené pouze barevným mramorem.
V nejspodnější části baziliky jsou pouze dvoubarevné pilastry.	V nejspodnější části baziliky jsou dvoubarevné pilastry, na kterých jsou pověšeny červené vlajky.
Sloupy vedle pilastrů jsou vytvořeny pouze ze zeleného mramoru, kromě dříku a hlavice v bílém mramoru.	Vedle pilastrů stojí sloupy vytvořené ze zeleného mramoru, kromě dříku a hlavice v bílém mramoru, které mají ve spodní polovině bílý pruh mramoru.
Arkádové členění fasády vyobrazuje čtyři oblouky s okny a je provedeno v zeleném a bílém mramoru.	Arkádové členění fasády vyobrazuje čtyři oblouky s okny a obsahuje ve třech těchto obloucích v horní části opět červenou vlajku po obou stranách baziliky.
V levém i pravém zobrazení arkád se nachází boční dveře do baziliky. Vchody u baziliky jsou členěny na tři horizontální pruhy a dva vertikální.	Boční dveře do baziliky po obou stranách jsou vertikálně větší a člení se na pět horizontálních pruhů a dva vertikální.

Sloupy u hlavního vchodu jsou ze zeleného mramoru s bílým provedením dříku a hlavice.	Sloupy stojící u hlavního vchodu jsou ze zeleného mramoru, kromě dříku a hlavice v bílém mramoru a ve spodní polovině je přetíná bílý pruh mramoru.
Hlavní dveře baziliky se člení na tři horizontální pruhy a dva vertikální.	Hlavní dveře baziliky se člení na pět horizontálních pásů a dva vertikální

3.2 Tvorba sádrového reliéfu a jeho barevná úprava

Podle vytvořených studií byla zhotovena kartonová forma kopírující obrysy obou průčelí. Kartonová forma měla výšku 3 cm a následně byla obalena lepící páskou. Tato forma byla stejným způsobem zrealizována pro obě průčelí. Následně byly obě formy pomocí keramické hlíny pečlivě upevněny k plastové podložce, aby mohl být vytvořen sádrový odlitek. Po rozmíchání sádry s vodou byla tato směs nalita do připravených forem, kde však při lití v některých částech povolilo upevnění hlínou. Vyteklá sádra byla doplněna a po celý čas jejího tuhnutí musely být obě formy přidrženy a přitlačeny k plastové podložce.

Po zatuhnutí sádry byla sejmuta kartonová forma a pomocí keramického nože byly dotvořeny detaily obrysu baziliky. Také horní část reliéfů byla zarovnána do roviny. V dalším kroku byla převedena studie jednotlivých verzí průčelí na rovnou horní plochu reliéfu. Následně za pomoci keramického nože, skalpelu, suché jehly a kružítka byl dotvořen samotný reliéf. Sádra se v některých částech, kde je reliéf detailněji zdobený, prolamovala, proto zde musela být opakovaně doplňována pro dotvoření detailů fasády. Po dokončení byly oba reliéfy umístěny na černou dřevěnou podložku, aby byla podpořena barevnost obou prací. Obě práce lze vidět ve vytvořených studiích v jejich barevném provedení. Po dokončení obou reliéfu by mohlo následovat jejich barevné doplnění v počítačových grafických programech.

Závěr

Cílem této práce bylo poukázat na shody a odlišnosti historické reality s herní historií, která je v dnešní kultuře prezentována skrz počítačové hry.

V první kapitole byl popsán vývoj počítačových her a s tím pojící se technologie. S tímto tématem souvisí i vznik herních společností, přičemž pro tuto práci je nejdůležitější společnost Ubisoft. V popisu jejího vzniku a vývoje byl zmíněn především vznik herní série Assassin's Creed. Tento herní titul vydal druhý díl s názvem Assassin's Creed II., který byl popsán a rozebrán v následujících kapitolách předkládané práce. U vývoje druhého dílu hry bylo popsáno, jakým způsobem společnost Ubisoft navázala spolupráci s historiky a jakým způsobem s nimi komunikovala a konzultovala vše v průběhu tvorby. V této kapitole bylo též zmíněno, jak lze historický výzkum prováděný tvůrci k vývoji her implikovat do školního vzdělávacího systému.

Pro uvedení do problematiky práce musel být popsán děj stěžejní hry. V jeho průběhu bylo navštíveno nespočet staveb renesanční Florencie. Jedna z následujících podkapitol rozebírá důležité stavby, jejich využití ve hře a porovnává je s jejich historicky skutečnými předlohami. Také zde bylo uvedeno, které ze zmíněných staveb byly vytvořeny pouze pro hru a ve skutečném městě se neobjevovaly. To samé bylo aplikováno na společnost vyobrazenou ve hře. U jednotlivých postav bylo dohledáno, jestli se jednalo o reálně žijící osobu, postavu inspirovanou skutečně žijící osobou či existujícím rodem nebo zda se šlo o čistě fiktivní postavu. Součástí herní hierarchie jsou i různé cechy, u kterých byla popsána jejich funkce, kterou měly jak v historii, tak ve hře. Zástupci nejnižších vrstev společnosti ve hře byli lapkové, kurtizány a žoldáci, u kterých byla zjištěna též jejich role ve hře, a jejich vykreslení nebylo výrazně hanlivé, ani silně morálně pochybné jako to bylo vnímáno v reálu. Na závěr této kapitoly byl popsán vznik a vývoj asasínů a řádu templářů. Byly zde zmíněny i skutečné boje, které mezi sebou tyto řády vedly.

Druhá kapitola byla zaměřena na vývoj renesance a způsob jejího rozšíření ve Florencii. Začátek popisuje faktory, které zapříčinily vznik nového slohu, a jakým způsobem byl tento sloh vyjádřen v umění. Bylo zjištěno, jak se renesance projevila v architektuře a jaké byly její znaky. Pozornost byla věnována také sochařství, které mělo k architektuře blízko nebo se k ní přímo pojilo. Okrajově je popsán i vliv renesance na malbu. K hlavním donátorům té doby patřily šlechtické

rody, které byly vykresleny spolu s fungováním vlády nad městem a jeho politickým laděním. Ze šlechtických rodů byli vybráni jejich nejúspěšnější zástupci, kteří se pod svými jmény objevují i ve hře Assassin's Creed II. Stejně jako u hry byly i zde představeny cechy tehdejší Florencie, a to z pohledu péče o své členy, kvality zakázek nebo v souvislosti s trestem za nekvalitní práci.

V závěru byl praktické části popsán vznik a vývoj *baziliky Santa Maria Novella* do podoby, kterou si udržela do dnešních dní. Této bazilice byl dán prostor, protože se jedná o stěžejní dílo pro praktickou část této práce. Průčelí baziliky bylo použito pro reliéf, který byl vytvořen ze sádry. K tomu vznikl pro porovnání reliéf průčelí stejnojmenné baziliky v jejím herním provedení. Na těchto plastikách byly demonstrovány již zmíněné shody a odlišnosti historické a herní podoby, které jsou popisovány v textu práce.

Seznam použitých zdrojů

Tištěné zdroje

ARMSTRONG, Edward. Lorenzo De' Medici and Florence in the fifteenth century. New York: Putnam, 1908. Robarts – University of Toronto.

BARTOL, Vladimir. Alamut. 2. vyd., (v Albatrosu 1.). Praha: Albatros, 2003. Albatros Plus. ISBN 80-00-01242-1.

BARTLOVÁ, Milena, ed. Pop History: o historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her. Praha: Lidové noviny, 2003. Knižnice Dějin a současnosti. ISBN 80-7106-345-2.

BOUTMY, N. A. a Jiří HORA. Kabbala, sekty a tajné spolky. Praha: Tisk V. Kotrby, 1925.

BRAMBACH, Joachim. Borgiové: příběh renesanční rodiny. Přeložil Zdeněk DAN. Praha: Ikar, 2000. ISBN 80-7202-629-1.

BURKE, Peter. Italská renesance: kultura a společnost v Itálii. Praha: Mladá fronta, 1996. ISBN 80-204-0589-5.

BURCKHARDT, Jacob Christoph. Kultura renesance v Itálii. V Praze: Rybka, 2013. ISBN 9788087067086.

Brackett,John K."The Florentine Onesta and the Control of Prostitution, 1403–1680," The Sixteenth Century Journal, 24:2 (1993).

COLE, Alison. Renesance: [vizuální průvodce uměním zaalpské a italské renesance od 14. do 16. století]. Bratislava: Perfekt, 1995. Umění zblízka. ISBN 80-8046-009-4.

ČERNÝ, Václav. Templáři, křižáci a kacíři ve starých francouzských kronikách. Praha: Academia, 2009. Europa (Academia). ISBN 978-80-200-1705-5.

DUBY, Georges. Věk katedrál: umění a společnost 980–1420. Praha: Argo, 2002. Historické myšlení. ISBN 80-7203-418-9.

ENGELMÜLLER, Ferdinand. Cesty k malířskému umění. Praha: Praha: Borský a Šulc, 1923.

GARIN, Eugenio, ed. Renesanční člověk a jeho svět. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-653-0.

HIBBERT, Christopher. Borgiové a jejich nepřátelé: 1431–1519. Praha: Argo, 2011. ISBN 978-80-257-0541-4.

HIBBERT, Christopher. Florencie: životopis města. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. Dějiny měst. ISBN 80-7106-258-8.

HIBBERT, Christopher. Vzestup a pád rodu Medici. Přeložil Alena HARTMANOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1997.ISBN 80-7106-201-4.

HLAVINKA, Alois. Dějiny světa v obrazech: od pravěku do počátku XX. století II. Středověk. Brno: Dědictví sv. Cyrilla a Methoděje, 1906.

KERR FOSTER, Susannah. The Ties that Bind: Kinship Association and Marriage in the Alberti Family. Vydání druhé. Cornell University, 1986.

KOCH, Wilfried. Evropská architektura: encyklopedie evropské architektury od antiky po současnost. Vyd. 3. Přeložil Petr KAŠKA, přeložil Zdeněk VYPLEL. Praha: Euromedia Group – Knižní klub, 2012. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-3657-5.

MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965.

MARTINDALE, Andrew. Člověk a renesance. Praha: Artia, 1972. Umění světa.

MUSIL, Alois. Od Libanonu k Tigridu: Nová Syrie. Praha: Melantrich, 1938.

MÜLLER, Birgit. Toskánsko. Praha: Jan Vašut, 2001. Merian live! ISBN 80-7236-230-5.

MÜLLER, Zdeněk. Islám: historie a současnost. Praha: Svoboda, 1997. ISBN 80-205-0534-2.

NEUMANN, Jaromír. Itálie II: Z cesty za uměním. Vydání druhé revidované a doplněné. Praha: Odeon, 1978. ISBN 0153579.

PEČÍRKA, Jaromír. Leonardo da Vinci. Vydání třetí. Praha: Odeon, 1977.

PREZZOLINI, Giuseppe a Jaroslav ZAORÁLEK. Život Niccola Machiavelliho učitele vladařů. Praha: Faun, c1999. ISBN 80-902018-9-x.

ROCKE, Michael. Forbidden Friendships: Homosexuality and Male Culture in Renaissance Florence. New York: Oxford University Press, 1998. ISBN 9780195122923.

SASKA, LEO, František a František GROH. Mythologie Řekův a Římanův. Praha: I.L. Kober, 1898.

SOPOUCH, Jaromír. Florencie: průvodce. Olomouc: Epava, 1993. Turistický průvodce (Epava). ISBN 80-901471-8-6.

Slovník cizích slov. 2., dopl. vyd. Praha: Encyklopedický dům, 1996. ISBN 80-90-1647-8-1.

ŠEMBERA, František. Dějiny středověké: od konce století pátého až do konce století patnáctého. Praha: Knihtiskárna J. Otto, 1881.

ŠVELCH, Jaroslav. Gaming the iron curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, [2018]. Game histories. ISBN 978-0-262-03884-3.

TOMAN, Rolf, ed. Umění italské renesance: architektura, sochařství, malířství, kresba. 2. čes. vyd. [Praha]: Slovart, 2000. ISBN 80-7209-252-9.

VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve středověku. Vydání třetí, v nakladatelství MOBA vydání druhé. Brno: MOBA, 2021. ISBN 9788024397931.

WASSERMAN, James. Templáři a asasínové: nebeští bojovníci. Praha: BB art, 2004. ISBN 80-7341-150-4.

Internetové zdroje

Antonio Maffei. In: Assassin's Creed Wiki: Antonio Maffei [online]. U.S.A., 2013, 13. 8. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Antonio_Maffei.

Art merchant. In: Assassin's Creed Wiki: Art merchant [online]. U.S.A., 2011, 22. 10. 2011 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Art_merchant.

Assassins. In: Assassin's Creed Wiki: Assassins [online]. U.S.A., 2020, 28. 6. 2020 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassins?so=search.

Assassin's Creed II. In: Assassin's Creed Wiki [online]. U.S.A: Ubisoft, 2018, 9. 4. 2018 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin's_Creed_II?so=search.

Bank. In: Assassin's Creed Wiki: Bank [online]. U.S.A., 2011, 13. 12. 2011 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bank.

Benci di Cione Dami. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2019, 4. 6. 2019 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://it.wikipedia.org/wiki/Benci_di_Cione_Dami.

Bernardo Baroncelli. In: Assassin's Creed Wiki: Bernardo Baroncelli [online]. U.S.A., 2013, 16. 5.2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bernardo_Baroncelli.

BERTZ, Matt. Ubi Uncensored: The History Of Ubisoft By The People Who Wrote It. Gameinformer: Ubi Uncensored: The History Of Ubisoft By The People Who Wrote It [online]. 2011, 6. 12. 2011, 2011(223), 1 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/12/06/ubi-uncensored.aspx.

BIOS. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022, 4. 2. 2022 [cit. 2023-10-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/BIOS.

Blacksmith. In: Assassin's Creed Wiki: Blacksmith [online]. U.S.A., 2013, 13. 11. 2013 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Blacksmith.

Carlo Grimaldi. In: Assassin's Creed Wiki: Carlo Grimaldi [online]. U.S.A., 2013, 21. 12. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Carlo_Grimaldi#Behind_the_scenes.

Courtesan. In: Assassin's Creed Wiki: Courtesan [online]. U.S.A., 2015, 28. 4. 2015 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Courtesan.

Cristina Vespucci. In: Assassin's Creed Wiki: Cristina Vespucci [online]. U.S.A., 2013, 16. 11. 2013 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Cristina_Vespucci.

Doctor. In: Assassin's Creed Wiki: Doctor [online]. U.S.A., 2012, 6. 9. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Doctor.

Emilio Barbarigo. In: Assassin's Creed Wiki: Emilio Barbarigo [online]. U.S.A., 2013, 27. 8. 2013 [cit. 2023-04-10]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Emilio_Barbarigo#Behind_the_scenes.

Ezio Auditore da Firenze. In: Assassin's Creed Wiki: Ezio Auditore da Firenze [online]. U.S.A., 2020, 29. 1. 2020 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ezio_Auditore_da_Firenze?so=search.

Francesco Salviati. In: Assassin's Creed Wiki: Francesco Salviati [online]. U.S.A., 2013, 1. 4. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Francesco_Salviati.

Giovanni Mocenigo. In: Assassin's Creed Wiki: Giovanni Mocenigo [online]. U.S.A., 2012, 14. 7. 2012 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Giovanni_Mocenigo?so=search.

Herald. In: Assassin's Creed Wiki: Herald [online]. U.S.A., 2012, 28. 12. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Herald.

House of Auditore. In: Assassin's Creed Wiki: House of Auditore [online]. U.S.A., 2018, 13. 4. 2018 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/House_of_Auditore.

Jacopo de' Pazzi. In: Assassin's Creed Wiki: Jacopo de' Pazzi [online]. U.S.A., 2013, 2. 10. 2013 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Jacopo_de%27_Pazzi#References.

La Volpe. In: Assassin's Creed Wiki: La Volpe [online]. U.S.A., 2014, 31. 1. 2014 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/La_Volpe#References.

Mario Auditore. In: Assassin's Creed Wiki: Mario Auditore [online]. U.S.A., 2016, 30. 12. 2016 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Mario_Auditore?so=search.

Mercenary. In: Assassin's Creed Wiki: Mercenary [online]. U.S.A., 2015, 10. 10. 2015 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Mercenary.

Mercenary. In: Encyclopedia Britannica: mercenary [online]. 1998, 20. 6. 1998 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://www.britannica.com/topic/mercenary.

Monochromatický grafický adaptér IBM. In: Encyclopedia: Monochromatický grafický adaptér IBM [online]. 2021, 2021 [cit. 2022-10-05]. Dostupné z: https://wikijii.com/wiki/ibm_monochrome_display_adapter.

NASA. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021, 21. 1. 2021 [cit. 2022-10-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/NASA.

OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA. In: OPERA PER SANTA MARIA NOVELLA [online]. Florencie, 2009, 2009 [cit. 2022-09-23]. Dostupné z: https://www.smn.it/it/?fbclid=IwAR39BWK4MVPcSEnYt27g3Zdr05f92itVRCUtefDTlNxfqNU3z02shFfa-_U. – navštívena 23. 9. 2022

Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS. UBISOFT: Our story: SMALL BEGINNINGS, BIG IDEAS [online]. U.S.A.: Ubisoft, 2020, 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story.

Piškvorky. Piškvorky.cz [online]. Čechy: Piškvorky.cz, 2011–2013, 2011–2013 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://episkvorky.cz/.

Počítačová grafika. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015, 23. 1. 2015 [cit. 2022-10-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_grafikan.

Reverzní inženýrství. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022, 22. 10. 2022 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Reverzn%C3%AD_in%C5%BEen%C3%BDrstv%C3%AD.

REPARAZ, Mikel. Assassin's Creed Origins: Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand. UBISOFT: Assassin's Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand [online]. Ubisoft, 2018, 13. 2. 2018, 2018, 1 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://news.ubisoft.com/en-ca/article/46PlC3yAeikjDI652TayLm/assassins-creed-origins-discovery-tour-qa-with-historian-maxime-durand.

SAGA, Manuel a Matthew VALLETTA. What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II. Archdaily: What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II [online]. Archdaily, 2015, 7. 11. 2015 [cit. 2023-01-05]. ISSN 0719-8884. Dostupné z: https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii.

Simone Talenti. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2007, 8. 5. 2007 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://fr.wikipedia.org/wiki/Simone_Talenti.

Stefano da Bagnone. In: Assassin's Creed Wiki: Stefano da Bagnone [online]. U.S.A., 2010, 28. 10. 2010 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/it/wiki/Stefano_da_Bagnone.

SVOBODA, Tomáš. RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. In: Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích: RETROGAMING. Počátky osobních počítačů u nás. [online]. České Budějovice: Jihočeské muzeum, 2021, 17. 8. 2021 [cit. 2022-12-03]. Dostupné z: https://www.muzeumcb.cz/program/vystavy/retrogaming-pocatky-osobnich-pocitacu-u-nas-jiz-jen-do-2811.html.

Tailor. In: Assassin's Creed Wiki: Tailor [online]. U.S.A., 2012, 21. 11. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Tailor.

Templars. In: Assassin's Creed Wiki: Templars [online]. U.S.A., 2021, 4. 4. 2021 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Templars.

Thief. In: Assassin's Creed Wiki: Thief [online]. U.S.A., 2012, 3. 11. 2012 [cit. 2023-04-02]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Thief.

Ubisoft. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2023 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Ubisoft.

Vieri de' Pazzi. In: Assassin's Creed Wiki: Vieri de' Pazzi [online]. U.S.A., 2014, 8. 9. 2014 [cit. 2023-01-12]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Vieri_de%27_Pazzi.

Yves Guillemot. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2017, 29. 1. 2017 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Yves_Guillemot.

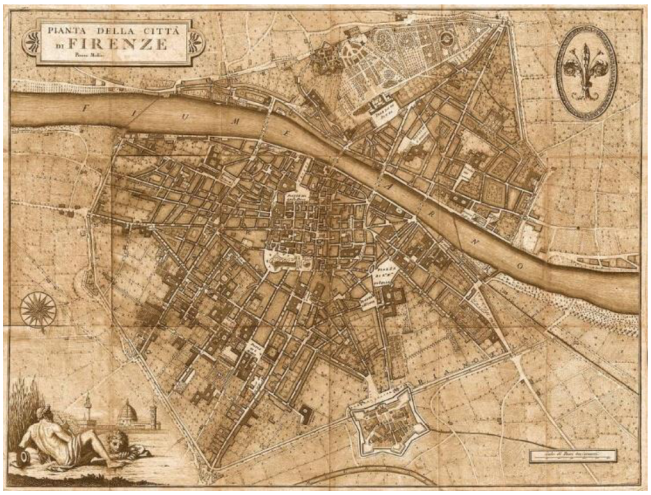
Seznam příloh

Příloha I. Obrazové přílohy k teoretické části.....64

Příloha II. Obrazové přílohy k praktické části.....74

Přílohy

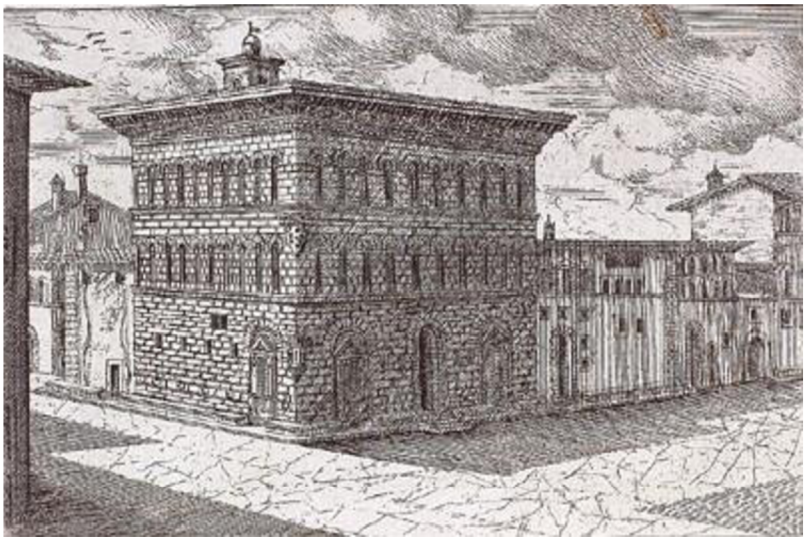
Obrazové přílohy k teoretické části



Obrázek 1: Mapa Florencie z roku 1847

Obrázek 2: Herní vyobrazení mapy renesanční Florencie – fotografie pořízena ze hry

Obrázek 3: Porovnání půdorysů obou měst – tvorba autorky



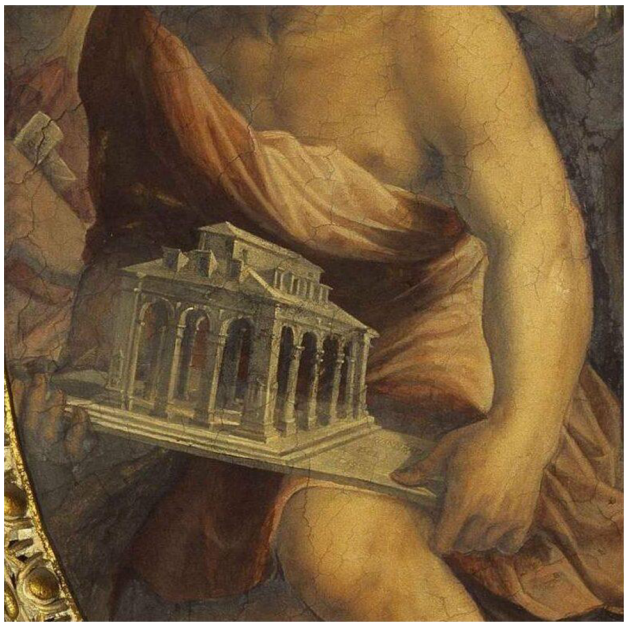
Obrázek 4: Podoba Palazzo Medici z 15. století

Obrázek 5: Herní interpretace Palazzo Medici – fotografie pořízena ze hry

Obrázek 6: Fotografie baziliky San Lorenzo – fotografie pořízena autorkou

Obrázek 7: Fotografie aktuální podoby baziliky Santa Maria Novella, kterou si udržela od svého vzniku – fotografie pořízena autorkou

Obrázek 8: Herní interpretace baziliky Santa Maria Novella – fotografie pořízena ze hry



Obrázek 9: Vyobrazení Mercato Vecchio na malbě od Giorgia Vasariho, kde je vyobrazený Cosimo I. s architekty, sochaři a inženýry.

Obrázek 10: Herní interpretace Mercato Vecchio – fotografie pořízena ze hry

Obrázek 11: Vyobrazení baziliky Santa Croce na grafice z roku 1688

Obrázek 12: Herní interpretace baziliky Santa Croce – fotografie pořízena ze hry

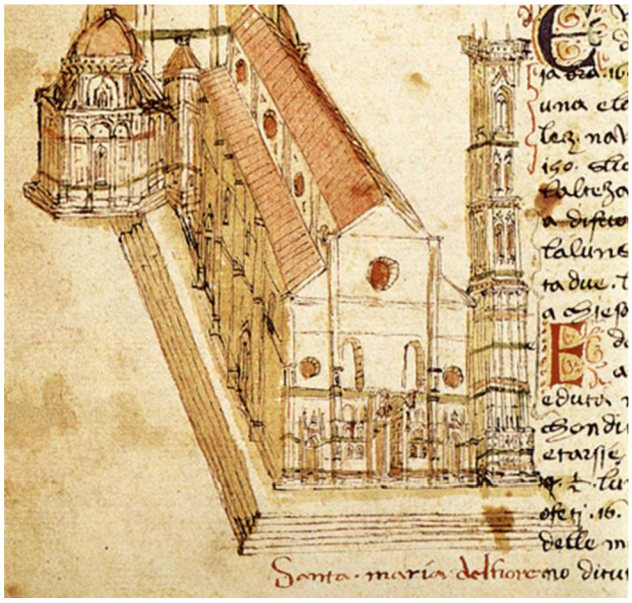
Obrázek 13: Tvůrci vytvořená budova La Rosa Colta – fotografie pořízena ze hry

Obrázek 14: Loggia dei Lanzi vyobrazená na ilustraci upálení Savonaroly z roku 1498.

Obrázek 15: Herní interpretace Loggia dei Lanzi – fotografie pořízena ze hry

Obrázek 16: Palazzo della Signoria vyobrazená na ilustraci upálení Savonaroly z roku 1498.

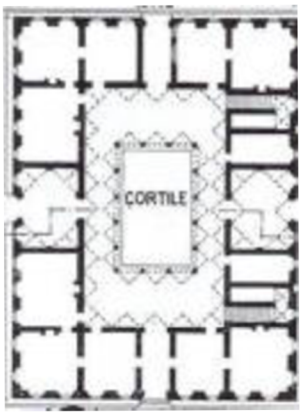
Obrázek 17: Herní interpretace Palazzo della Signoria – fotografie pořízena ze hry



Obrázek 18: Podoba Santa Maria del Fiore a Giottovy Kampanily z roku 1447 jako ilustrace pro Codex Rustici.

Obrázek 19: Herní interpretace Santa Maria del Fiore a Giottovy kampanily – fotografie pořízena ze hry

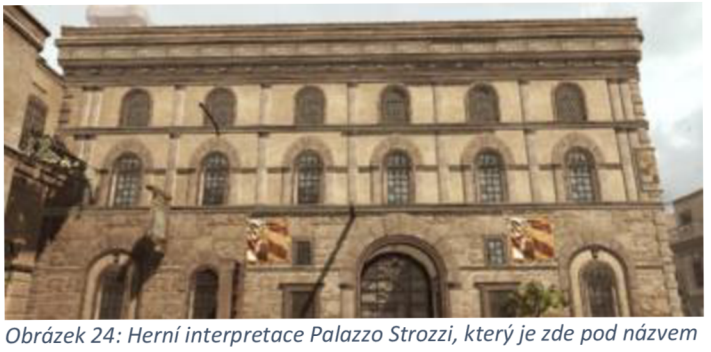
Obrázek 20: Jeden z prvních nákresů Bottega di Leonardo a Firenze.



Obrázek 21: Půdorys Palazzo Strozzi

Obrázek 22: Veduta Palazzo Strozzi z roku 1489

Obrázek 23: Půdorys Palazzo Strozzi ve hře fotografie pořízena ze hry



Obrázek 24: Herní interpretace Palazzo Strozzi, který je zde pod názvem Palazzo Auditore

Obrázek 25: Veduta Ponte Vecchio ze 17. století

Obrázek 26: Herní interpretace Ponte Vecchio

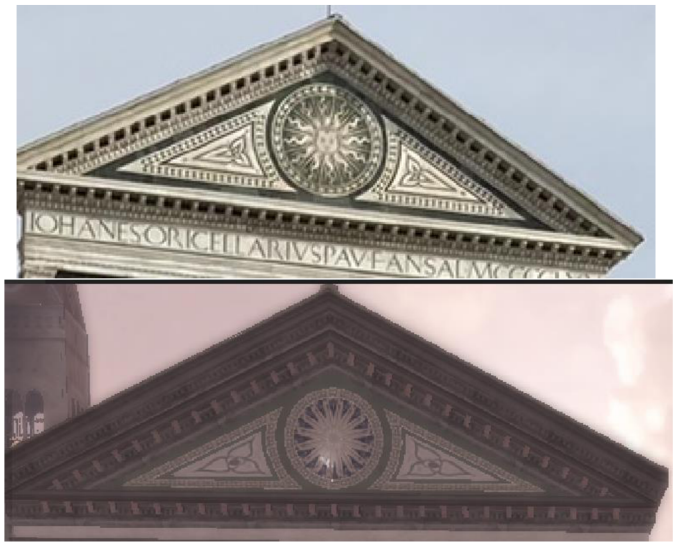
Obrázek 27: Fotografie aktuální podoby sirotčince Ospedali degli Innocenti, kterou si udržel od svého vzniku – fotografie pořízena autorkou

Obrázek 28: Herní interpretace sirotčince Ospedali degli Innocenti

Obrázek 29: Veduta Palazzo Pitti z roku 1744

Obrázek 30: Herní interpretace Palazzo Pitti

Obrazové přílohy k praktické části

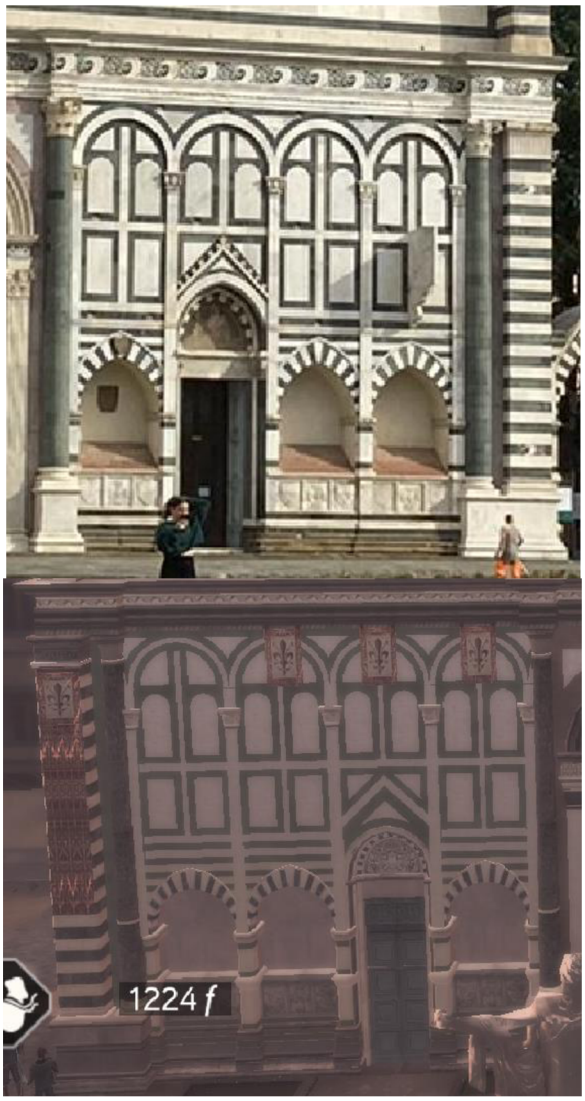


Obrázek 31: Porovnání štítu baziliky

Obrázek 32: Porovnání dedikačního pásu ve štítu

Obrázek 33: Pás s rosetou porovnávající pilastry a boční voluty

Obrázek 34: Porovnání krajních pilastrů v pásu pod rosetou

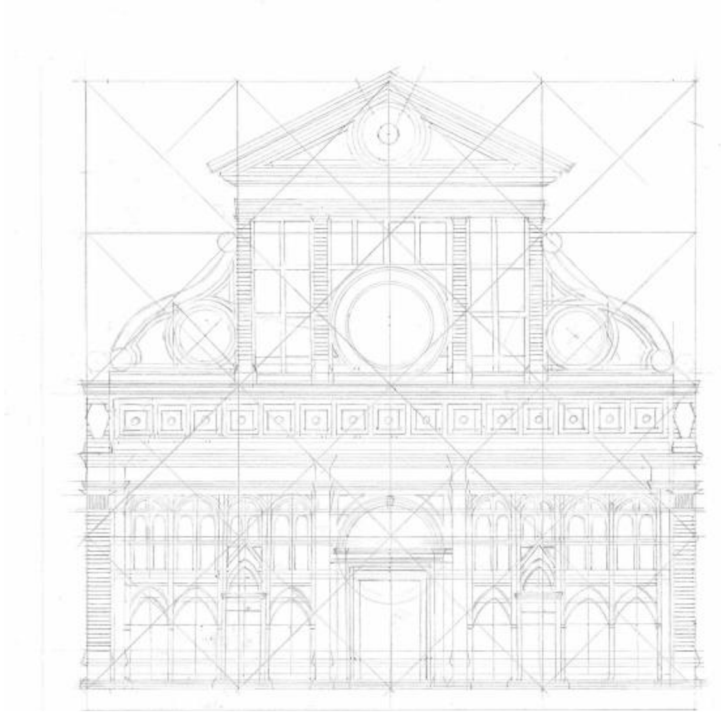


Obrázek 35: Porovnání spodního pásu baziliky

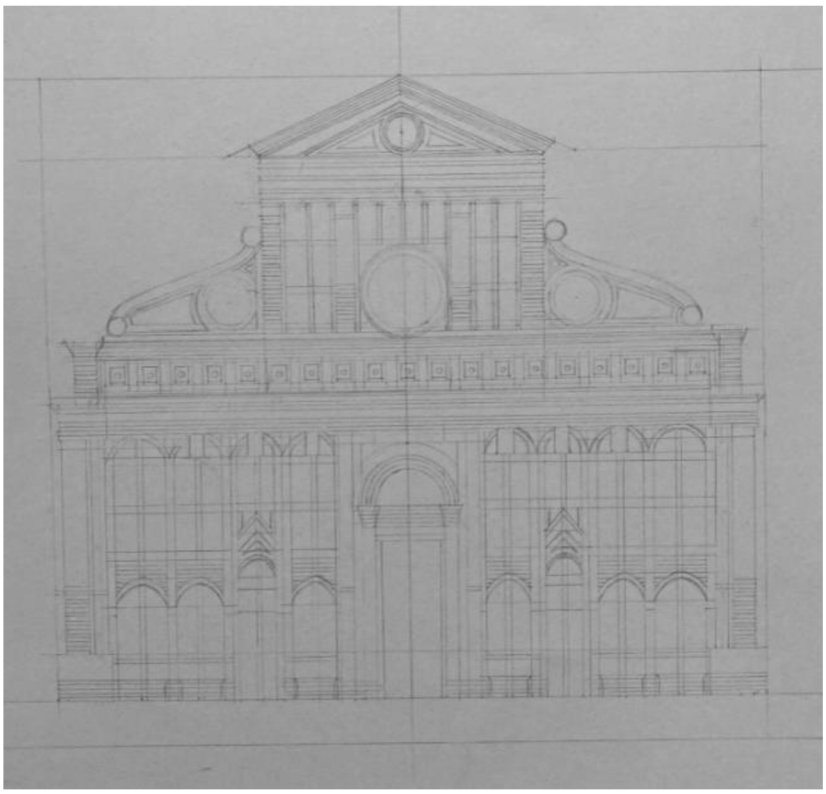
Obrázek 36: Porovnání hlavních dveří baziliky

Obrázek 37: Skica baziliky pořízena ve Florencii (perokresba)

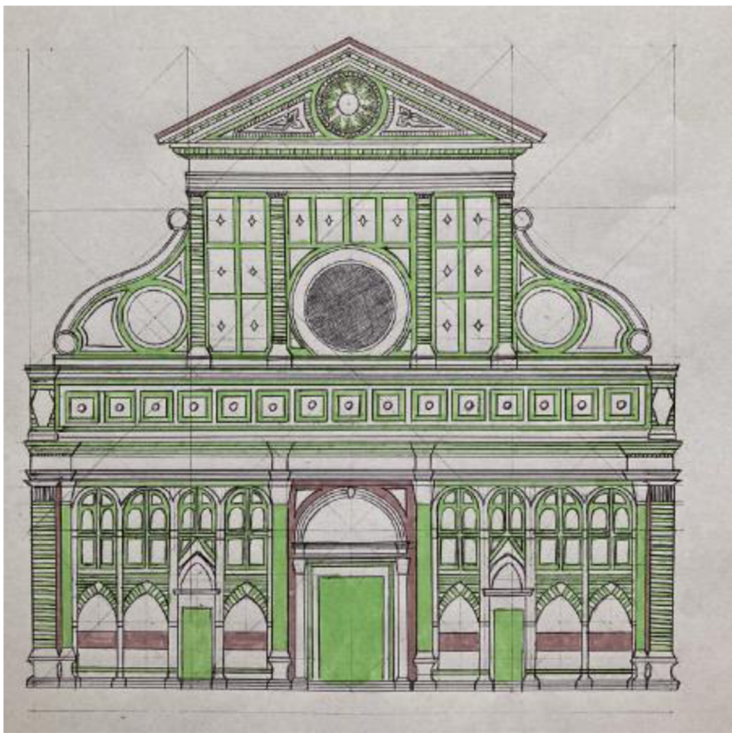
Obrázek 38: Plenérová kresba baziliky



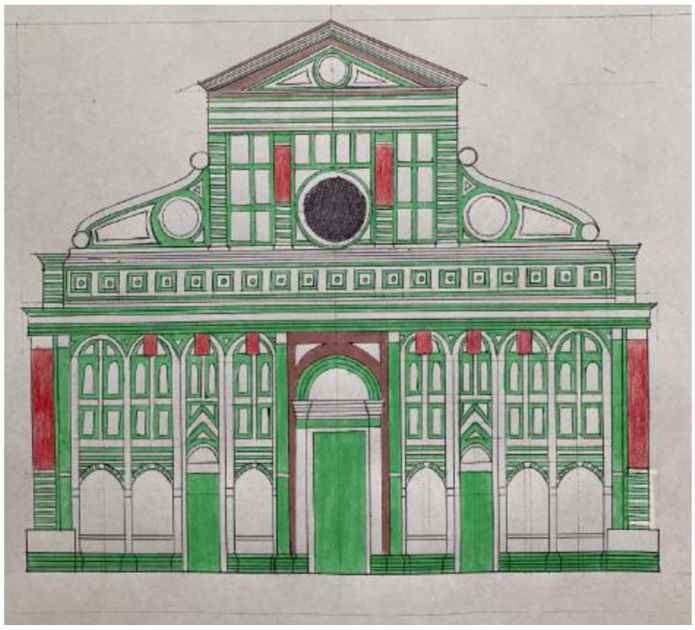
Obrázek 39: Studie průčelí reálné baziliky



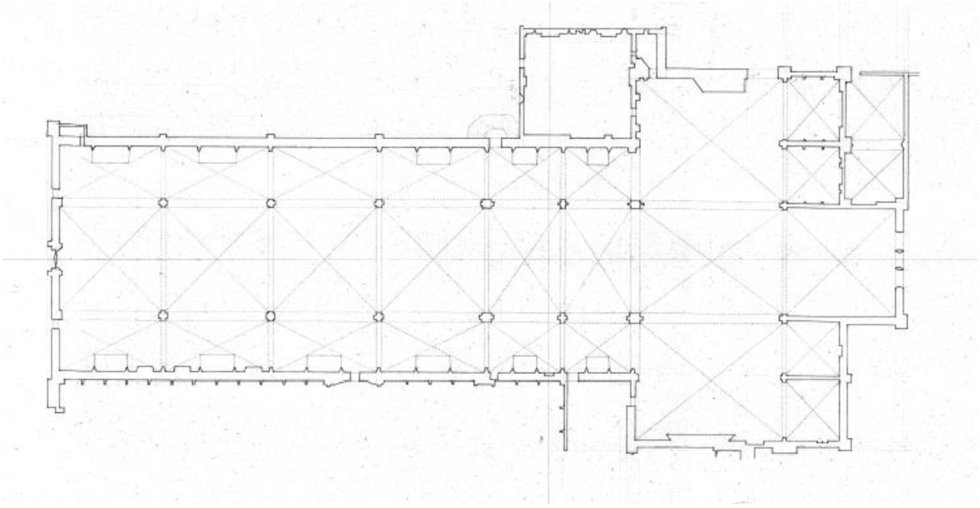
Obrázek 40: Studie herního průčelí baziliky



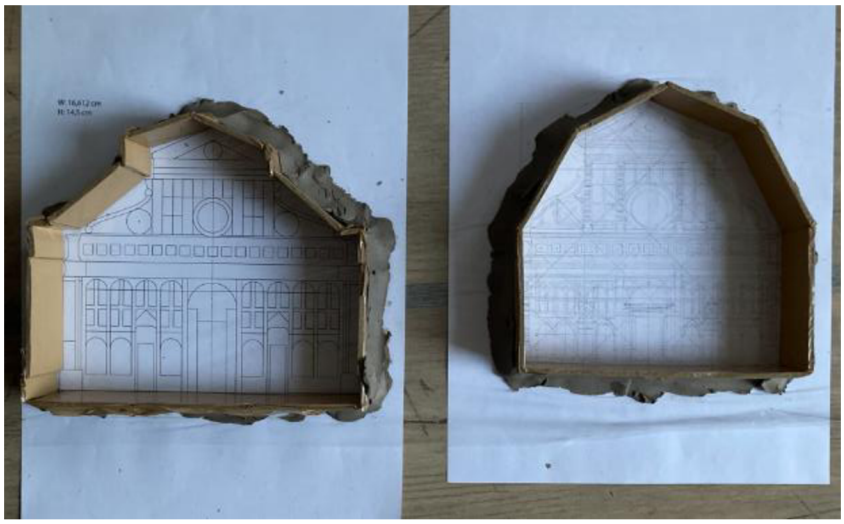
Obrázek 42: Barevná studie průčelí reálné baziliky



Obrázek 43: Barevná studie herního průčelí baziliky

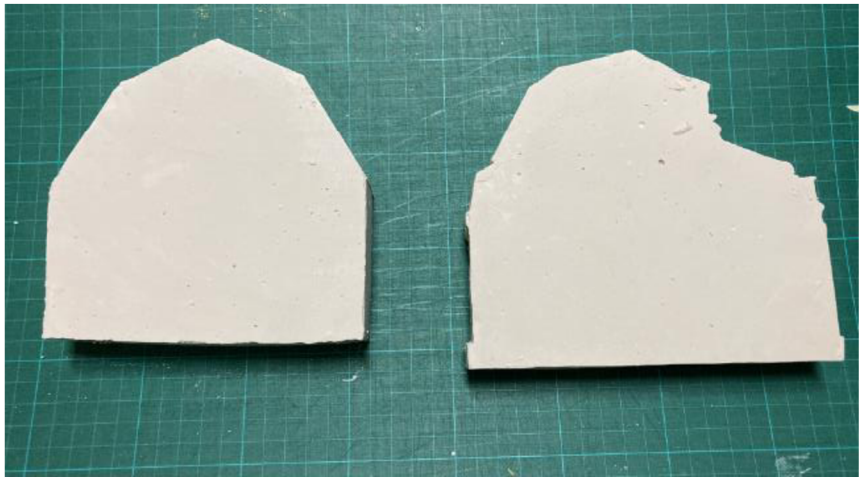


Obrázek 44: Kresba půdorysu reálné baziliky Santa Maria Novella

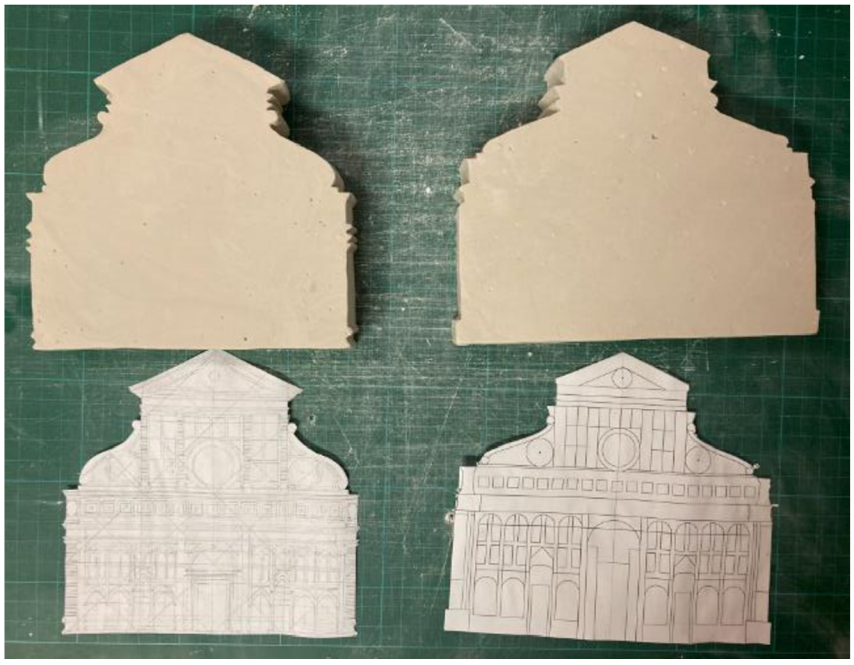


Obrázek 45: Kartonové formy pro odlévání

Obrázek 46: Odlévání sádry



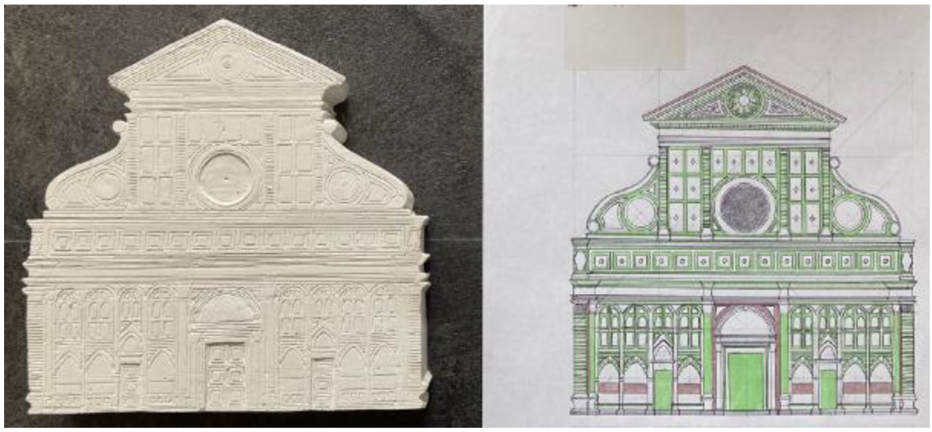
Obrázek 47: Zarovnané odlité bloky sádry po sundání formy



Obrázek 48: Vyřezání obrysu obou průčelí

Obrázek 49: Proces tvorby reliéfu průčelí

Obrázek 50: Pokročilý proces tvorby reliéfu



Obrázek 51: Výsledná podoba reálného reliéfu v porovnání s barevným provedením

Obrázek 52: Výsledná podoba herního reliéfu v porovnání s barevným provedením

Obrázek 53: Průčelí reálné baziliky Santa Maria Novella

Obrázek 54: Průčelí herní baziliky Santa Maria Novella

Obrázek 55: Finální verze porovnání obou reliéfů průčelí Santa Maria Novella

Zdroje příloh

Obr. 1: https://brewminate.com/florence-the-cradle-of-the-renaissance/

Obr. 2: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 4: https://www.conoscifirenze.it/visite-guidate-firenze/50-Palazzo-Medici-Riccardi.html

Obr. 5: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 8: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 9: (1555–1563) https://drawingmatter.org/loggia-mercato-nuovo-florence/

Obr. 10: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 11: https://www.italyperfect.com/blog/florence-piazza-santa-croce.html

Obr. 12: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 13: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 14: MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 128g.

Obr. 15: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 16: MACEK, Josef. Italská renesance. Praha: Československá akademie věd, 1965. s. 128g.

Obr. 17: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 18: http://www.travelingintuscany.com/italiaans/firenze/santamariadelfiore.htm – 2. 4. 2023

Obr. 19: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 20: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Bottega_di_Leonardo?so=search

Obr. 21: https://www.alamy.com/stock-image-palazzo-strozzi-685-160929618.html?imageid=F2FA231A-B035-435A-8447-

629F4D8A0921&p=699740&pn=1&searchId=c343973ae4039125ac5ffefafc353beb&searchtype=0

Obr. 22: https://mostre.sba.unifi.it/architecture-toscane/it/48/palazzo-strozzi-firenze-xv-xix

Obr. 23: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 24: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Palazzo_Auditore

Obr. 25: http://artgrandtour.blogspot.com/2014/01/week-two-approaches-to-florenceof.html

Obr. 26: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Database:_Ponte_Vecchio

Obr. 28: https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/assassins-creed-ii

Obr. 29: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1922-0410-142-5

Obr. 30: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Palazzo_Pitti