

TEMA

UMĚLCI A UMĚLÁ INTELIGENCE

KOMENTÁŘE

VÁVRA, KOLÁŘ, SCHOVANEC

CENA: 299 Kč / 10,99 EUR*

ISSN 1802-0088

LEVEL

340

ROZHOVOR: ROMAN HLADÍK

ŽIVOT PO ATOMOVÉM VÝBUCHU

EXTREMISMUS A KULTURNÍ VÁLKY

THE DARK MOO: THIEF NEUMÍRÁ

RETRO HARDWARE: THE SPECTRUM



S.T.A.L.K.E.R. 2
HEART OF CHORNOBYL



9 771211 068011

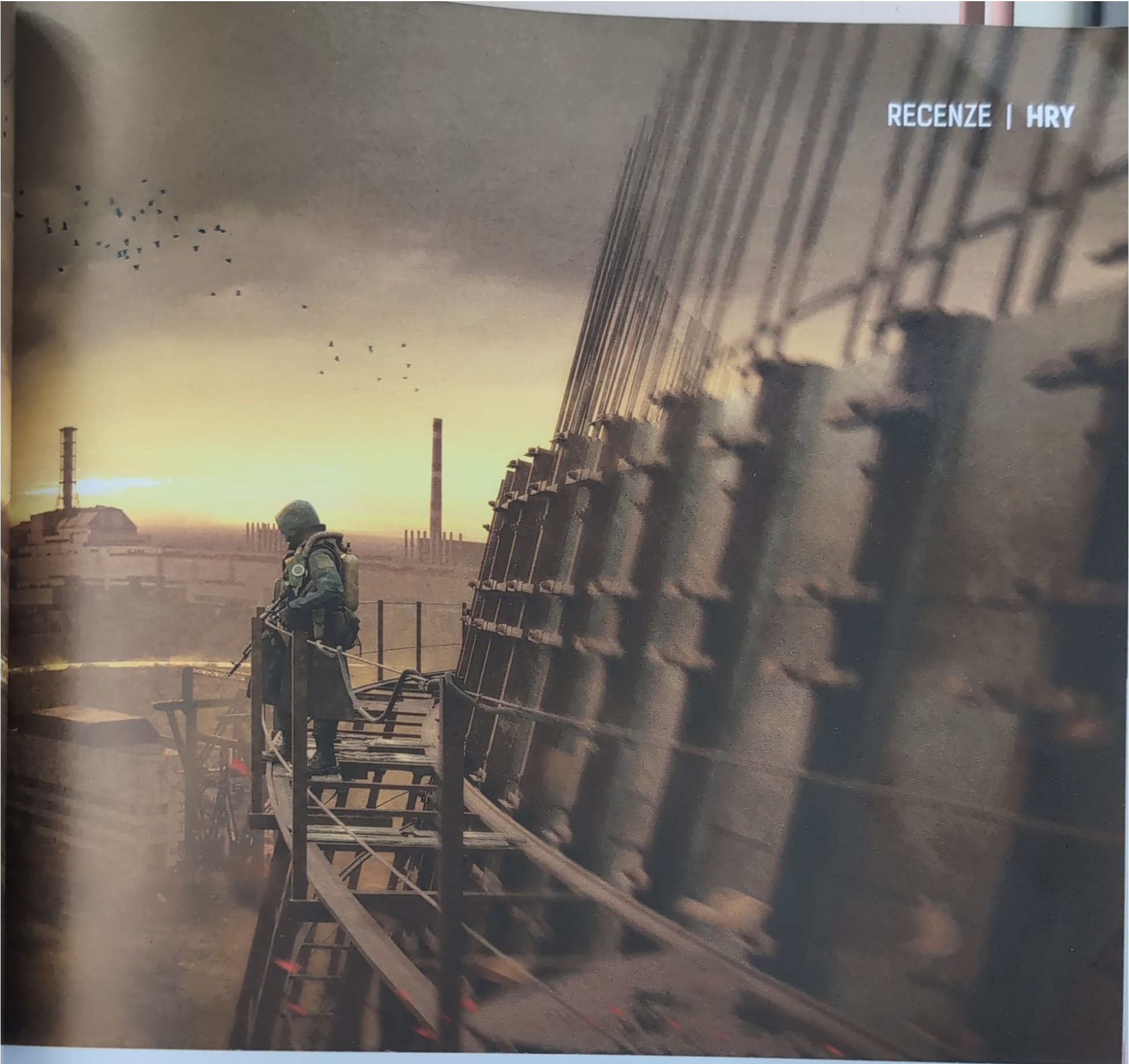
HRY | RECENZE



S.T.A.L.K.E.R. 2: HEART OF CHORNOBYL

DÁVEJ POZOR, CO SI PŘEJEŠ, STALKERE

PC XBOX | AKČNÍ | GSC GAME WORLD



Mnoho let čekání, spousta odkladů, dohady o úplném zrušení projektu, změna enginu a samozřejmě nevýslovně tragická realita války na Ukrajině. Je jen málo her, které by za sebou měly tak bouřlivé pozadí, jako má právě druhý *Stalker*. Jako by nestačilo, že jde o pokračování kultovní série, která proslula mimo jiné coby učebnicový příklad her, jejichž ambice výrazně přesahovaly finanční a technické možnosti vývojářů. Navzdory krásným trailerům a ukázkám mohla *Heart of Chornobyl* dopadnout v podstatě jakkoliv.

Hra už na samém začátku velmi sympaticky črtá hlavního hrdinu – Skifa. Skif není stalker, v Zóně nikdy nebyl, i když z ní svým způsobem

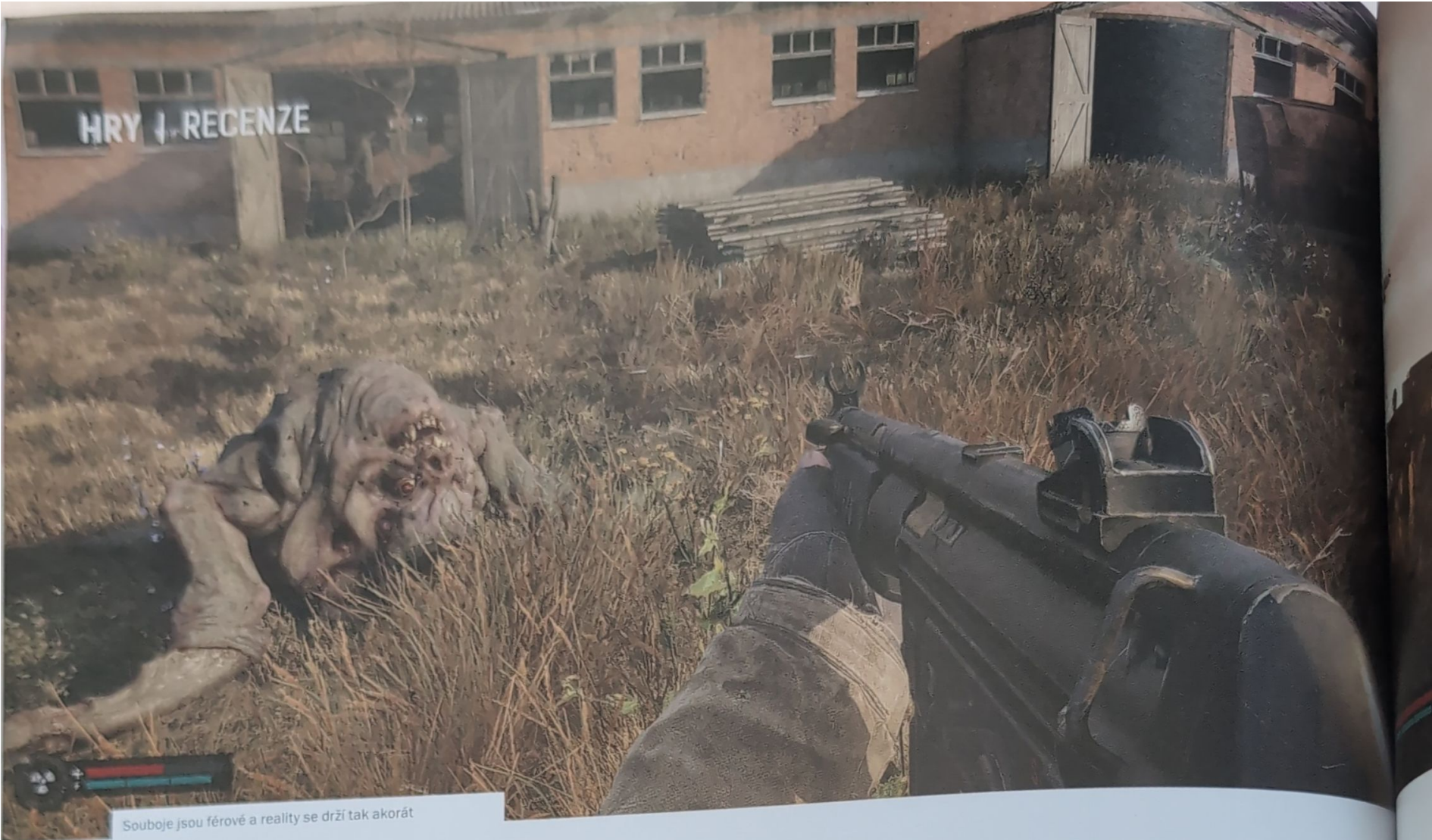
žije. Prodává totiž tupouny, vybité artefakty, které jiní ze Zóny vynesli. Skifův život ale nabere úplně nový směr, když mu do bytu vletí čerstvý artefakt. Mimo Zónu něco nevídaného. Zkrátka, když nejde stalker do Zóny, musí Zóna ke stalkerovi.

VÍTEJ V ZÓNĚ, SKIFE

Skif z úkazu zase tak nadšený není, protože tak přišel o střechu nad hlavou. Jeho cíl je prostý: dojít do Zóny, artefakt nabít a zpeněžit a vrátit svůj život do starých kolejí. Netřeba říkat, že tak jednoduché to rozhodně nebude a než se nadějete, bude Skif vězet po uši ve spiknutích, historii, frakčních potyčkách a samozřejmě záhadách.

Stalker je svým tónem dost vážný a melancholický a nelze pominout, že se mnohdy mezi řádky vyjadřuje k historii, ale samozřejmě i současné situaci na Ukrajině. Přesto tu nechybí humor. Občas můžete sednout s jinými stalkery k táboráku a poslouchat hrozivě otřepané vtipy. Někdy se zasmějete cizímu neštěstí, když třeba zastřelíte nepřátelské NPC s výstižným jménem Vova Mrtvolák.

Příběhově je *Heart of Chornobyl* plnohodnotným pokračováním série. To pochopitelně představuje obtíž pro nováčky, kteří předchozí hry nehráli. Věřím, že právě to je důvod, proč je Skif také napsán jako nováček. V rámci volitelných dialogů se totiž může ostatních postav vyptávat na spoustu věcí od událostí



Souboje jsou férové a reality se drží tak akorát

► z předchozích her až po konkrétní frakce. Přesto ale velmi doporučuji udělat si rešerši, protože svět *Stalkera* je poměrně komplexní a jeho znalost se rozhodně vyplatí.

Jde zejména o řadu rozhodnutí s dalekosáhlými důsledky, kde bez širšího kontextu riskujete, že se neocitnete na té straně barikád, kde jste chtěli být. Nejen velké volby ale mohou být těžké. Co třeba, když máte ve jménu podpory vámi preferované frakce zabít postavu, které jste před chvílí nezištně zachránili život a ona je vám za to hluboce vděčná? A co když si jen myslíte, že volíte menší zlo a to vyšší dobro, v jehož jménu vraždíte, nakonec úplně dobré není? Inu, *Zóna* s vámi zúčtuje tak oči onak.

STARONOVÉ ZAČÁTKY

Trailery na nového *Stalkera* mě nadchly, ale upřímně jsem se trochu bál, aby mě hra bavila. S tím souvisí hlavně poměr hry v otevřeném světě a příběhu, tedy abych měl ve hře nějaký konkrétní cíl. Bál jsem se zbytečně. *Heart of Chornobyl* má příběh, který je zajímavý, nosný, slušně napsaný a docela dlouhý (zabere zhruba třicet hodin). Možná je vlastně trochu moc dlouhý, protože hra opakovaně nasazuje až cimrmanovské figle. „Ty hledáš tohoto člověka? No to je smůla, před chvílí tu byl, ale zrovna ho někdo unesl nebo se pohřešuje či šel sbírat maliny na druhý konec mapy.“

Tohle běhání od čerta k ďáblu se zají o to rychleji, pokud se budete snažit hrát *Stalkera* čistě pro hlavní příběh, což ale také není

zamýšlený přístup k téhle hře. Jistá rozvlácnost naopak dává velký smysl, pokud chcete také objevovat a toulat se *Zónou*. Příběh vás pak nechá volně dýchat a nebude se vám co půl hodiny připomínat. Pak se můžete na pikniku u Černobylu zastavit i na více než sto hodin, protože je tu spousta vedlejších úkolů.

U těch bych rád řekl, že jsou solidní sázkou do loterie. Hodně se jich tváří jako nechvalně známé úkoly ve stylu najdi a přines. Dost jich takových opravdu je. Jenže je i nemálo případů, kdy se nenápadný a na první pohled nudný úkol zcela nečekaně změní a přeroste třeba i v celou sérii dílčích questů vyprávějících uzavřené kratší příběhy. Vyplatí se tedy k vedlejším úkolům přistupovat s jistou skepsí, ale neignorovat je úplně.

ŘINČENÍ ZBRANÍ

Heart of Chornobyl je rozkročena mezi několika žánry. Je tu horor, survival, hra v otevřeném světě, střílečka, RPG... Ty jsou v ní zastoupeny porůznu a konkrétní složení se může výrazně měnit podle toho, v jaké části hry jste nebo co v ní chcete dělat. Obecně zrovna střílečka je jedním z nejvýraznějších aspektů, kolem kterého se točí spousta mechanik.

Tou nejzjevnější jsou pochopitelně přestřelky nebo boj obecně. Nejde o simulátor, přesto je tu nezanedbatelný prvek realismu. Střelba ze samopalu typu AK je diametrálně odlišná od útočné pušky západní proveniencí. Zbraně se rozbíjejí, zasekávají, potřebujete do nich

specifickou munici. Obvykle je k dispozici i silnější nebo zvláštní střelivo, které ovšem zbraň více ničí. Dost široké jsou i možnosti vylepšování zbraní a výstroje.

Za sebe hodnotím pozitivně, že se vývojáři nenechali zlákat k příliš drsnému pojetí. Nepotřebujete hledat správné zásobníky, ani je manuálně ládovat střelivem. Stejně tak pokud chcete přebít zásobník, ve kterém ještě pár střel zbývá, tak o ně nepřijdete. Podobně střízlivý je i přístup k survival prvkům. O jídlo mít nouzi nebudete a Skifovi obvykle stačí zakousnout chleba a salám ráno a pak až k večeři. Léčení si vystačí s jednotkami předmětů – některé léčí zranění, některé radiaci, některé krvácení.

V *Zóně* je pak obecně nouze o slušné vybavení, takže sice nacházíte spousta zbraní, ovšem stav drtivě většiny z nich se nachází na škále od „šuntu“ po „úplně rozmlácené“ a dostat zbraň nebo výstroj ze slušného stavu a dostat zbraň nebo výstroj ze slušného stavu do tragického také není nijak těžké. Velmi záhy po začátku vaší výpravy se tak setkáte s technikem, který vám za úplatu jakékoliv vybavení opraví. Jeho služby jsou ale velmi drahé, čímž se vám hra snaží jemně naznačit, že se možná nemusíte pouštět do křížku s kýmkoliv, koho potkáte.

ZÓNA MÁ RÁDA TICHO

To vám poví jedno z příběhových NPC, ale tou dobou už na to nejspíš přijdete sami. Jako *Stalker* se *Zónou* potulujete sami a strhávat na



Ideální místo na malý piknik u cesty

sebe pozornost se může velmi rychle vymstít. Není žádná hanba před hrozícím nebezpečím utéct, a není nic odsouzeníhodného na plížení tmou s nasazeným tlumičem. Tím největším vítězstvím je totiž zůstat naživu.

K tomu vám dá hra poměrně hodně prostředků, jenže ty nejzjevnější nemusí být ty nejlepší. Teoreticky vám nic nebrání zastřelit cokoli a kohokoliv, na co narazíte, a to včetně neutrálních nebo přátelských NPC. Jenže zásahy do hlavy ve Stalkerovi bývají fatální oboustranně, a i zásahy do těla bolí, i když spíš finančně na následné údržbě.

Možná tedy bude lepší si trochu zajít a najít třeba tajnou cestu doprostřed nepřátelského tábora, v tichosti popravít cíl a zase se po anglicku vytrazit. Nelze to tak udělat vždy, ale rozhodně dost často, a v některých případech vám to i hra dost zřetelně naznačí skrz volitelné cíle úkolu.

Kradmý postup hrou prakticky vždy komplikuje tma a také hluk. Brouzdání vodou je hlasité. Ve tmě se můžete zaseknout o harampádí nebo, a to je můj osobní favorit, nakopnout kbelík či plechovku. Kromě toho, že se spolehlivě leknete vy, v tu ránu o vás ví kdokoli v budově nebo širokém okolí.

VÍTEJTE V ŘÍŠI DIVŮ

Zóna ve Stalkerovi není jen obrovská mapa 60 km², kterou se propracováváte úkoly nebo příběhem. Zóna je další postavou hry, a dalo by se říct, že je dokonce postavou hlavní. Existuje,

žije a dýchá, mění se, vyvíjí. A to všechno zcela nezávisle na vás nebo někom jiném.

Anomálie, kterými je Zóna posetá, ovlivňují stejně tak vás jako jiné postavy, dokonce i mutanty. Můžete tak své nepřátele vlákat do pastí a dívat se, jak se stávají dalšími oběťmi nemilosrdné síly, se kterou si není radno zahrávat. Samozřejmě se také vrací ikonické šrouby, které můžete házet do anomálií a tím si v některých případech zajistit pár vteřin na průchod. Ne všechny anomálie ale lze projít takto. Některé vyžadují jiný přístup, na který budete muset sami přijít, a to většinou dost bolestivou cestou.

**CO SAMOZŘEJMĚ NELZE
POMINOUT, JE FAKT,
ŽE PROSTŘEDÍ BUDE
ČESKÝM HRÁČŮM
VELMI BLÍZKÉ.**

Aby ale hra nebyla příliš drakonická, máte u sebe skener, který začne pípat, pokud je v okolí „číhající“ nebezpečí – u některých statických vás ovšem neupozorní, vyplatí se tedy postupovat prostředím opatrně. I tak samozřejmě nejste nikdy zcela v bezpečí. V Zóně často zuří divoké bouře a kromě toho, že s sebou nesou mračna

prachu zhoršující viditelnost, do vás může udeřit blesk. A protože běžné bouřky nestačí, vrací se na scénu i nechvalně proslulé emise.

V dále zaduní hrom, nebe zrudne a ve vysílačce se ozve varování. V tu chvíli máte pár minut, abyste našli dostatečný úkryt, než se venku rozpoutá peklo. Pokud vás varování zastihne uprostřed ničeho, nebo třeba během přestřelky, může být útek před emisí nervy drásajícím zážitkem. Před emisí se také schovávají všichni. Pokud jste tedy v nějakém táboře, všechna NPC se seberou a jdou dovnitř. Pokud při toulkách Zónou narazíte na neutrální Stalkery, možná najdete úkryt společně. A nakonec, i ta přestřelka dost možná skončí nerozhodnuta, protože k čemu je zastřelit protivníka, když vás záhy zabije emise.

Na straně druhé ale dokáže být Zóna neuvěřitelně krásná a podmanivá. Sledovat východ slunce z borovicového lesa na břehu řeky, ve které se topí zrezivělé vagóny vlaku na zdemolovaném mostě, je místy až poetické. Dávno opuštěné stroje v pískovně topící se v mlze. Nepřirozené skalnaté útvary nebo třeba labyrint autovrakoviště. *Stalker* je pastvou pro oči i díky fotogrammetrii – tedy vytváření textur z fotografií, které nabízejí těžko srovnatelné detaily.

Co samozřejmě nelze pominout, je fakt, že prostředí bude českým hráčům velmi blízké. Ráz krajiny, lesy i louky, opuštěná síla, kravíny, skladiště, továrny, vesnice... všechno je jaksi povědomé. Jako kdyby se člověk vydal na český venkov nebo třeba do dolu Rolava.

Pájkař: To je ale drzost, ty vole. Vloupat se na vojenskou základnu, udělat virvál... a teď mě ještě otravuješ otázkama? Sakra. Měl bych tě na místě zastřelit.

O atmosféru se nemusíte bát, i díky NPC stojí za to

► Jak mi řekl jeden Stalker uprostřed pustiny: „Lidi choděj do Zóny buď proto, že něco hledaj, anebo před něčím utíkaj. Ale když zůstanou, zůstanou kvůli samotný Zóně.“ Já s ním nemůžu než souhlasit.

BÁJNÝ EUROJANK

Série *Stalker* se uvádí jako jeden z typických zástupců neoficiálního herního žánru Eeurojank. Jedná se o hry často z východní Evropy, jejichž tvůrci měli obrovské ambice nebo originální nápady, ale neměli dostatek financí nebo zkušeností svou vizi dotáhnout. Kromě *Stalkera* bychom v této škatulce našli třeba sérii *Gothic*, prvního *Zaklánače* nebo i naši tuzemskou sérii *Arma*.

Já jsem *Stalkera* začal hrát týden před vydáním, na první bug jsem narazil po deseti minutách a po prvních pár hodinách hraní bych jich napočítal snad desítky, v různé závažnosti od úsměvných po takové, které mi značně ztížily postup hrou. Vývojáři ale hru srdnatě opravovali a doslova s každým dnem se její stav výrazně zlepšil. Jsem nesmírně rád, že má hra po vydání pramálo společného s tou, kterou jsem poprvé zapnul.

Stále se ovšem sluší zmínit, že nový *Stalker* není ani zdaleka bez chyb. Propady snímků tu stále jsou a jsou místy extrémní. Stejně tak občas vypadává zvuk nebo slyšíte dialog, ale nezobrazí se vám k němu titulky. To je velmi nepříjemné, pokud hrajete v ukrajinském znění, které je mimochodem

lepší než anglické. Kvalita umělé inteligence je výrazně proměnlivá a pak je tu spousta maličkostí jako nedostatky v interaktivních prvcích, kdy musíte přijít až těsně k postavě, abyste mohli zahájit dialog, nebo u předmětu chvilku hledat optimální vzdálenost, kde se ukáže výzva.

Stalker 2 není zrovna zářivě vyleštěný produkt, ale k opravdovému eurojanku má *Heart of Chornobyl* stále daleko. To ovšem bohužel platí i pro tu inovativní část. Tak jak první *Stalker* působil se svou komplexností a mechanikami v roce 2007 jako zjevení, *Heart of Chornobyl* staví na tehdy položených základech. Mnoho z nich stále bez problému funguje, ale některé už působí poněkud zastarale nebo překonaně. V dnešní době už jsme třeba zvyklí na podstatně větší míru interakce s prostředím a většina serióznějších stříleček vás nechá lehnout si na zem, případně postavy obvykle umí plavat.

SRDCE NA SPRÁVNÉM MÍSTĚ

Už jsem říkal, že *Stalker* mohl dopadnout jakkoliv. Mohla to být další extrémně specifická a dost rozbitá hra, ke které by si našlo cestu pár nadšenců a snad časem by si získala stejně kultovní status jako předchozí díly v sérii. Mohla také dostat bombastickým očekáváním založeným na dechberoucích trailerech a ukázkách. Realita je střízlivější.

Stalker není vypilovaným AAA produktem – takového ale, upřímně řečeno, není schopna

ani většina těch největších herních gigantů. Není ale ani tak rozbitá nebo nepřístupná, aby si ji nemohli užít běžní hráči, včetně těch, kteří předchozí hry nehráli. A to je skvělé, protože *Stalker* byl vždycky dost unikátní a má hodně co nabídnout. Své zasazení, svou filozofii i atmosféru. *Stalker* měl vždy srdce a *Heart of Chornobyl* jej má také, a zdaleka ne jen v názvu.

Stalker se dá v jednotlivostech srovnávat s jinými hrami, jmenovat můžu *Fallout*, *Escape from Tarkov* nebo *DayZ*, ale v konečném součtu se mezi nimi nikdy nedá udělat rovnítko. *Stalker* je zkrátka svůj a čím déle s ním strávíte, tím více mu propadnete. *Heart of Chornobyl*, zejména v rámci své vlastní značky, není nijak zvlášť inovativní, v některých ohledech bych se nebál říct, že i trochu zaspala dobu, a přesto... přesto se vracím zase a znovu a věřím, že nebudu sám.

Ať už kvůli sluncem prozářeným lesům, plížení chmurnými podzemními chodbami polorozpadlých laboratoří nebo kvůli sezení kolem ohně s dalšími dušemi, které nenávratně propadly znepokojivému, ale podmanivému bezčasí, každý další návrat je snazší a každý další odchod těžší. Kdo se jednou do Zóny vydá, nevrátí se stejný. Pokud se vůbec kdy vrátí.

Vincent Olejník

VÝBORNÁ



SERHIJ HRYHOROVYČ

UKRAJINSKÁ HERNÍ LEGENDA, KTERÁ NÁM PŘIVEDLA STALKER

Poněkud tajemný muž, kterému se budeme věnovat, se narodil 18. dubna 1978 v kyjevské čtvrti Oboloň, první roky svého života však strávil u babičky v převážně ruskojazyčném Doněcku. Serhijova matka pracovala v národní tiskové agentuře Ukrinform, otec ve vojenské elektrotechnické továrně Etalon. A tak se nebylo čemu divit, že Serhij nastoupil na lyceum s rozšířenou výukou matematiky a fyziky. Když chodil do páté třídy, otevřela se jedinečná možnost vycestovat na výměnný pobyt do Francie. Mělo to jediný háček – Serhij nemluvil ani slovo francouzsky. Dostal od svého učitele ultimátum: pokud se zvládne za tři měsíce naučit tak, aby dokázal plynule mluvit, může na vysněný Západ vycestovat. Psal se zlomový rok 1989.

BIENVENUE À PARIS

Cílevědomý mladík úkol zvládl, a tak se mu otevřela jedinečná možnost vidět zcela odlišný

svět. „Francie byla úplně jiná než černobílý Kyjev osmdesátých let. Plná života. Ulice Champs-Élysées, restaurace McDonald's, auta Peugeot. Rozhodl jsem se, že musím zbohatnout, ale chtěl jsem, aby se to stalo na Ukrajině,“ vzpomínal později na výměnný pobyt Serhij. Ve dvoupatrovém domě svého hostitele Juliana si prý připadal jako v paláci. Na cestu zpátky mu francouzská rodina přibalila dvě kapesní minikonzole s nahranými hrami.

Když se Serhij vrátil do školy v Kyjevě, zjistil, že si jejich půjčováním spolužákům a kamarádům může vydělat docela zajímavé peníze. A tak postupně i s pomocí otce rozšiřoval své portfolio a začal hry, které se mu podařilo získat, za úplatu kopírovat. Právě v té době začala klíčit v jeho hlavě myšlenka, že by se na videohrách dalo postavit celé živobytí.

Na konci studia technického lycea už uměl slušně programovat a svou vlastní utilitu určenou k vykreslování grafů nazval Chicago-95 (právě Chicago byl kódový název pro již

ohlášený, ale dosud nevydaný operační systém Windows 95). Když to viděl jeho otec, málem ho prý roztrhnul a přikázal mu, že má být patriot a program přejmenovat na Oboloň-95.

Právě otec kladl mladému Hryhorovyčovi na srdce, že všechno, co ve svém životě dokáže, má učinit svým jménem. A tak v roce 1995 vznikla společnost s názvem GSC Game World. Právě trojice písmen na začátku je zkratkou anglické transkripce celého jména zakladatele: Grigorovich Sergiy Constantinovic. Přezdívku GSC dodnes používá v online hrách.

WARCRAFT A KOZÁCI

V prvních letech se firma zaměřovala především na překládání západních her do ruštiny a také na vývoj digitálních encyklopedií a vzdělávacích her pro ruskojazyčný trh. Společnost zaměstnávala asi patnáct lidí a dařilo se jí, a tak v roce 1997 začala vyvíjet adventuru s pracovním názvem Quest. Jenže ukázalo se, že jen umět programovat nestačí.

Absence zkušeností s psaním scénáře či návrhem originální grafiky nakonec vyústila v opuštění projektu.

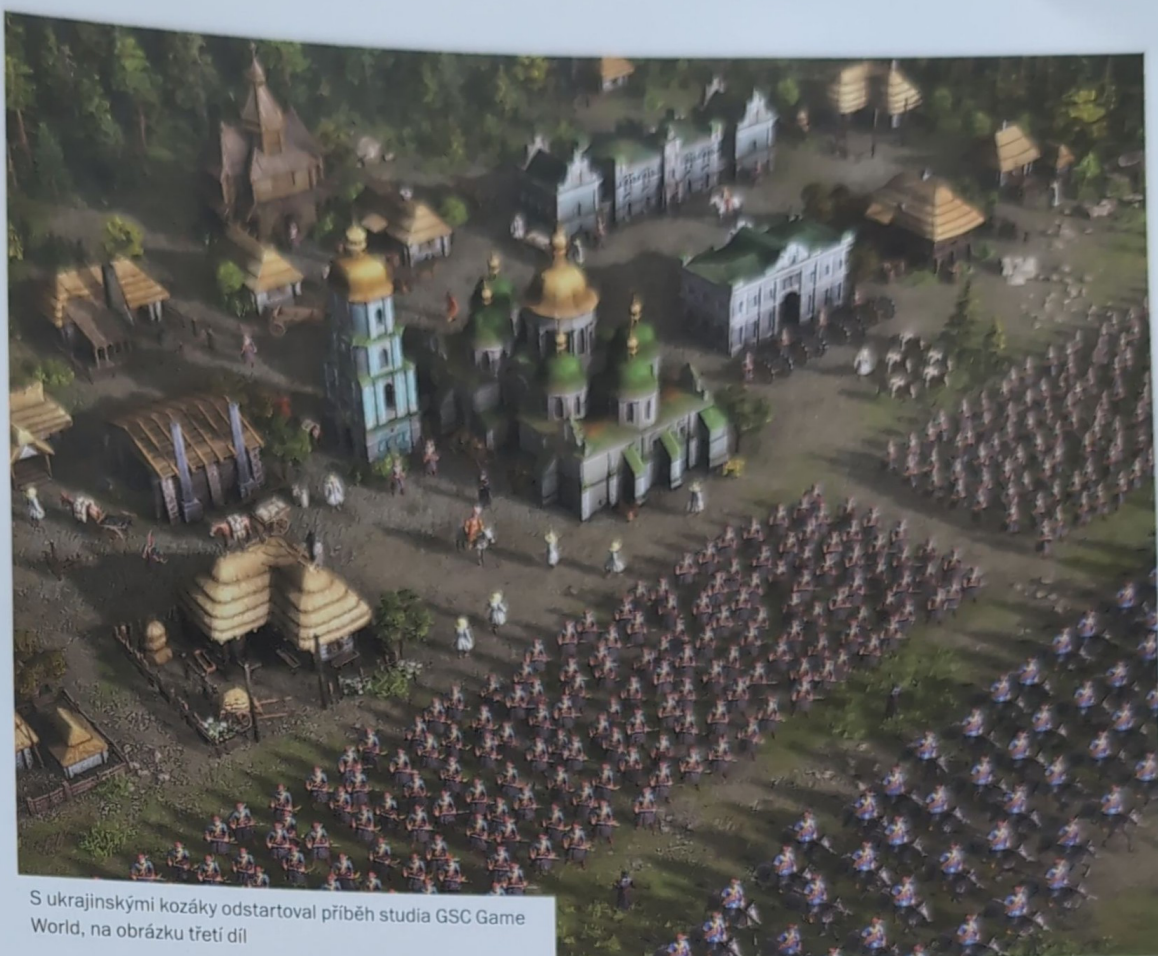
Ekonomikám postsovětských zemí a Ruska zejména se na sklonku devadesátých let nevedlo příliš dobře, a tak přišlo rozhodnutí přeorientovat se na západní trh. Serhij kontaktoval Blizzard Entertainment a nabídl, že by se rád se svou firmou podílel na vývoji Warcraft 3, avšak neuspěl. Roli hrál nízký věk, nedostatek zkušeností i fakt, že spolupráce s východoevropskými týmy byla zcela bezprecedentní. I přesto studio devět měsíců pracovalo na neoficiálním a nelicencovaném pokračování s názvem Warcraft 2000: Nuclear Epidemic, které bylo nakonec zpřístupněno v nekompletním stavu na internetu.

Fanouškovská hra běžela na vlastním enginu, jehož specifickým bylo, že dokázal vykreslovat tisíce jednotek najednou na jediném obrazovce. A tato vlastnost se nakonec velmi hodila při vývoji první komerční hry pod hlavičkou GSC Game World, historické strategie Cossacks: European Wars. Hra vyšla v roce 2000 a zaznamenala nebývalý úspěch v podobě 2,5 milionů prodaných kusů. Výborně se prodávala i v domovské Ukrajině, a to i díky tomu, že zde hra nevyšla v ruštině, ale ukrajinštině. Znatelný nádech patriotismu doprovází tvorbu studia dodnes.

ZNOVU A LÉPE

Dalšími přelomovými okamžiky bylo založení vydavatelské divize GSC World Publishing v roce 2004, a především pak vydání S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v roce 2007. Atmosférické střílečky se prodalo jen za první rok téměř milion kopií v postsovětských zemích a 700 tisíc kusů na západě. Hryhorovyč začal postupně šplhat žebříčkem nejbohatších Ukrajinců. Díky tomu se mohl začít naplno věnovat svým koníčkům, ať už se jednalo o hudbu či závody motocyklů. Serhij se zaměřuje především na vytrvalost, účastnil se několika 24hodinových podniků, reprezentoval Ukrajinu na mezinárodní scéně a podle svých slov už asi šedesátkrát spadl. Do závodění každoročně investuje asi 700 tisíc amerických dolarů (17 milionů Kč).

Faktické uzavření studia GSC Game World v roce 2011 a znovuotevření o tři roky později je dodnes zahaleno tajemstvím. Podle oficiálních vyjádření nebyl problémem nedostatek peněz, k ukončení provozu došlo kvůli celkovému vyhoření a dalším osobním důvodům. Vliv na rozhodnutí propustit zbytek zaměstnanců



S ukrajinskými kozáky odstartoval příběh studia GSC Game World, na obrázku třetí díl

mělo nejspíše i to, že se Hryhorovyč ve stejném roce stal obětí realitního podvodu a jedna z žen zaměstnaných ve studiu navíc utekla do Ruska i se 431 tisíci dolarů patřícími firmě.

S určitostí víme, že od roku 2014 společnost fakticky řídí Serhijův mladší bratr Jevgen a od konce března 2022 sídlí v Praze (s mateřskou společností na Kypru). I přes řadu porodních bolestí nakonec spatřily světlo světa jak Cossacks 3, tak druhý díl S.T.A.L.K.E.R., kterému se v tomto čísle Levelu extenzivně věnujeme.

**FRANCIE BYLA ÚPLNĚ
JINÁ NEŽ ČERNOBÍLÝ
KYJEV OSMDESÁTÝCH
LET. PLNÁ ŽIVOTA.**

ATRAKTIVNÍ ODMĚNA

Do hledáčku médií se Hryhorovyč dostal v době tzv. Majdanu. Na Náměstí Nezávislosti v Kyjevě zahrál na kytaru, později se po něm procházel se svatojiřskou stuhou a dával televizím rozhovory v ruštině. Dle svých slov proto,

aby dokázal, že ruská propaganda lže a na Ukrajině se nenacházejí domnělí fašisté, kteří by mu kvůli symbolům či jazyku ublížili. Serhij Hryhorovyč, dříve aktivní osobnost vývojářské scény, frekventant losangeleské výstavy E3 a držitel řady ocenění pro úspěšné ukrajinské podnikatele, se v poslední době na veřejnosti objevuje jen zřídka.

Jeho manželka Lesia je ředitelkou nadace na podporu ukrajinských jednotek v boji. Celkem už se podařilo vybrat asi 20 milionů amerických dolarů. Serhij na chod herního studia nemá žádný vliv, je pouze držitelem podílu a beneficentem. Dozoruje výrobu dronů či dodávky terénních motocyklů armádě.

V reakci na ruskou invazi došlo nejen k přestěhování studia, ale také rozhodnutí, že pokračování postapokalyptické střílečky nebude dabováno do ruštiny. Na konci roku 2022 u Bachmutu padl Volodymyr Ježov, jeden z původních vývojářů S.T.A.L.K.E.R. a zároveň předobraz postavy Lokiho.

Poslední zpráva o Serhiji Hryhorovyčovi je jen pár týdnů stará. Veřejně přislíbil, že vojákov, kterému se podaří potopit fregatu Admirál Hryhorovyč (v ruštině Grigorovič), jež je součástí nepřátelské černomořské flotily, věnuje svůj vlastní vůz značky Rolls-Royce.

Nezbývá než doufat, že o něm brzy znovu uslyšíme, byť už to nebude ve spojitosti s GSC Game World a postapokalyptickým univerzem.

■ Ondřej Koch