

score

RECENZE

Factorio:
Space Age
Satisfactory
Red Dead
Redemption
Life is Strange:
Double
Exposure
Call of Duty:
Black Ops 6

Kreativců ráj
aneb jak se
žije v SCS
Software

SOUTĚŽ
O KOMPLETNÍ
EDICI
ZAKLÍNAČ:
NOVÝ SVĚT

S.T.A.L.K.E.R. 2

HEART OF CHORNOBYL



TÉMA Ukrajinská anomálie aneb historie série S.T.A.L.K.E.R.
UPDATE Starfield, Planet Zoo, The Planet Crafter **A DALŠÍ**





Adam Pohořilský

UKRAJINSKÁ ANOMÁLIE

Zapomenutý stát východní Evropy, jež vznikl po rozpadu Sovětského svazu, v devadesátkách sotva někdo dokázal ukázat na mapě. Internet si tam zrovna našel cestu a nikdo nečekal, že za pár let z této zapadlé země vzejde jedna z nejosobitějších videoherních sérií vůbec.

K počítačům se Serhij Hrihorovič dostal již v útlém věku. Ve škole se mu podařilo dostat se na výměnný pobyt do Francie, odkud si dovezl pakl kopií her. V pouhých 12 letech se v něm začal rodit byznysmen. Spolužákům tituly pronajímal a později svoje podnikání rozjel i na kyjevském rádiovém trhu, kde prodával neoficiální diskety slavných hříček. Vydělával si tak víc než jeho táta inženýr.

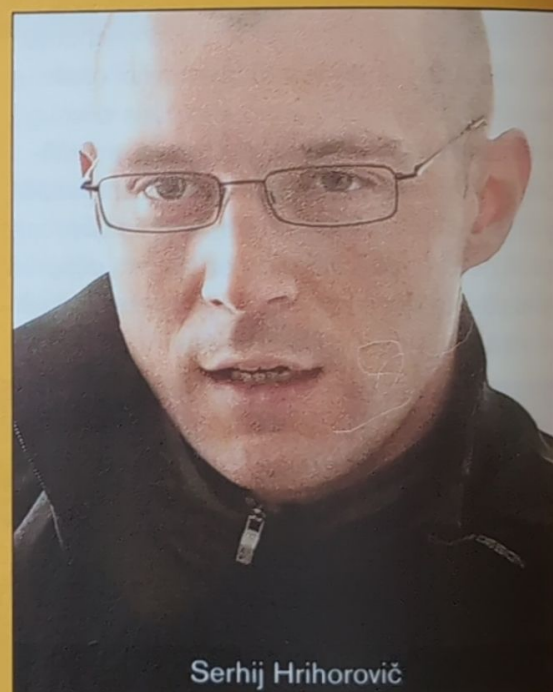
Psal se rok 1995 a Serhij si v pouhých 16 letech založil svoji vlastní společnost GSC. Tři písmena představovala iniciály jeho jména – Grigorovič Serhij Constantinovič (ruská transliterace viz tabulka). Táta mu už od mala vštěpoval do hlavy, že si v životě pro

„Národní klenot“

sebe musí vybudovat jméno, a tak firmu pojmenoval právě po sobě. Její kanceláře tvořil malý dvoupokojový byt v sovětském paneláku. Jedním z jeho prvních zaměstnanců se stal jeho mladší bratr Jevhen.

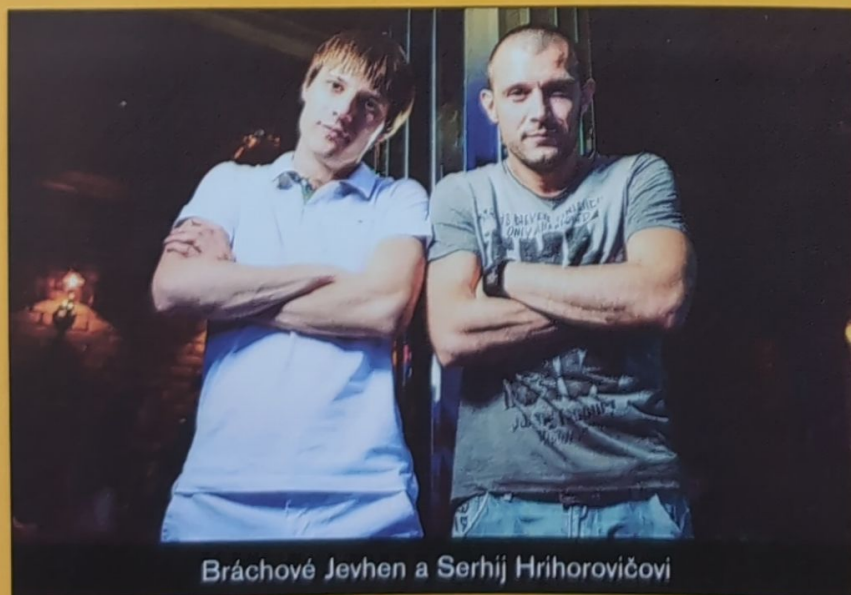
Serhijův počáteční kapitál činil 8 000 dolarů a Peugeot 605, jež si koupil z vydělaných tržeb na kyjevském trhu. GSC se zprvu soustředilo zejména na digitalizaci encyklopedií a papírových manuálů. Zákazníci si chválili jejich detailnost obrazu. Společnost vydělávala i prodejem na černém trhu, kde měsíčně prodali 20 až 30 encyklopedií v ceně v rozmezí 500 až 3 000 dolarů za kus. Krom digitalizace také překládali zahraniční videohry. Ruští a ukrajinští hráči tak při hraní Dukema Nukema zaslechli hlas právě Serhije, který namlouval hlavního hrdinu.

Zkusil studium na vysoké, ale moc mu nesedlo. Prvně následoval ve stopách otce a za-



Serhij Hrihorovič

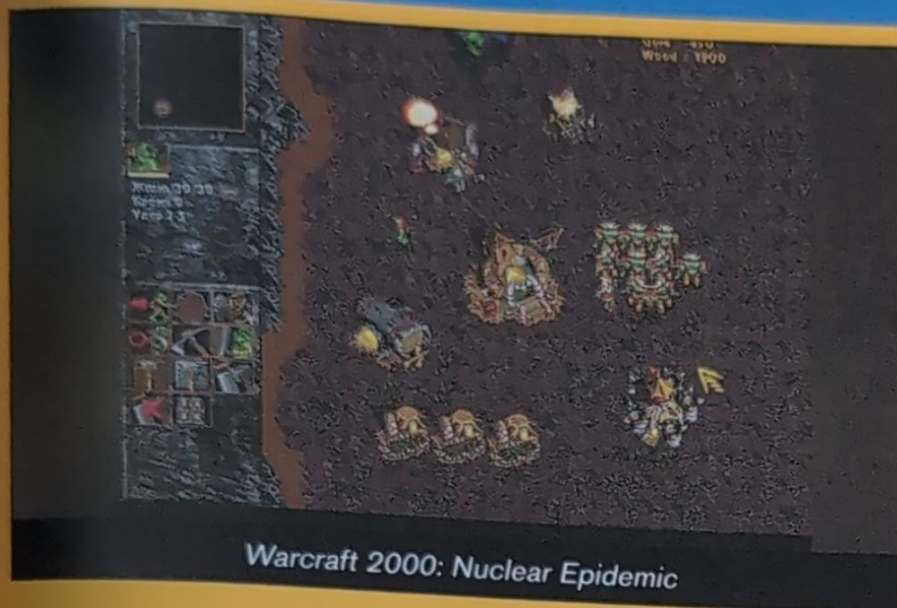
psal se na obor rádiového inženýrství na Národní technické univerzitě Ukrajiny. Po prvním semestru ho vylili. Na soukromé škole se



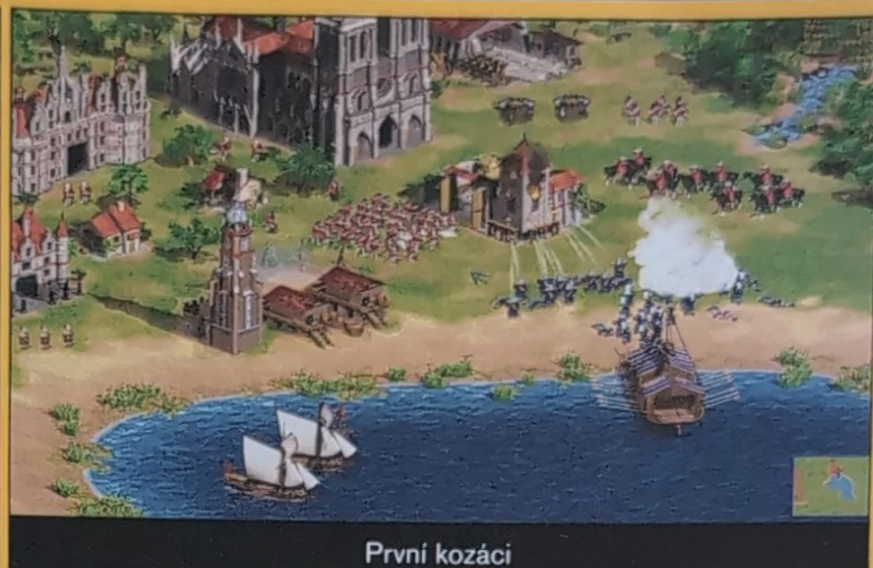
Bráchové Jevhen a Serhij Hrihorovičovi



Andrij Prochorov



Warcraft 2000: Nuclear Epidemic



První kozáci



Codename: Outbreak

věnoval marketingu a managementu, ale po chvíli odešel. K učení se moc neměl, soustředil se hlavně na GSC. Ale přece jen studium nepřišlo vniveč, poznal se během něj totiž se svou budoucí manželkou Viktorii.

Roku 1997 si Serhij usmyslel, že by mohl zkusit vytvořit vlastní videohru. Do GSC se zrovna přidal šestadvacetiletý Andrij Prochorov. Doktor leteckého inženýrství v rámci stáží střídal výzkumné středisko za výzkumným střediskem a vydělával pouhých dva tisíce korun měsíčně. Po večerech si doma hrál s počítačovou grafikou, jelikož jej bavily videohry. Toužil navrhovat letadla po vzoru obrazů jeho rodičů malířů, ale neviděl v leteckém průmyslu budoucnost. Když se dozvěděl, že GSC nabírá, vzal příležitost za pačesy. Představte si, že byste v Prochorově věku vyrazili na pohovor a místo čtyřicátníka v kvádru vás otázkami zasypával teenager s mlékem na bradě. Avšak nejspíš to šlo dobře, protože Prochorov místo přijal. Na jeho jméno později ještě přijde řeč.

Pro svůj první počín si GSC zvolili adventuru, ale rychle vývoje nechali. Titul se jim nepovedl, selhali. Naivně si mysleli, že tento žánr nebude až tak náročný podchytit, ale mylil se. Místo toho si posvětili na jimi milovaný Warcraft. Stvořili vlastní verzi Warcraftu s atomovkami, pojmenovanou Warcraft 2000: Nuclear Epidemic, kde se jim podařilo dosáhnout technologického skvostu. Hráč mohl ovládat tisíce jednotek naráz, což byla vychytávka, o které si mohly první dva díly Warcraftu akorát tak nechat zdát.

Serhij troufale napsal Blizzardu, aby jim svěřili třetí díl legendární série. Odmítli ho. Nehodlali nechat tak mladého cucáka sahat na jejich značku, nevěřili mu. Navíc na trojce tou dobou už pracovali sami. Serhij odpověděl tím, že Warcraft 2000: Nuclear Epidemic na začátku roku 1999 vypustil zdarma do světa.

Podobně plánovali učinit i s Doomem. Makali na vlastní verzi DoomCraft, ale po pár měsících od ní upustili. Nejspíš proto, že se společnost dostala na legální trh a nechtěli riskovat pletky se soudem. Rozhodli se tedy stvořit vlastní titul. Mladé studio chtělo něco patriotického, kde by nechyběl duch Ukrajiny.

Sáhli po RTSku, jelikož s tím už měli jisté zkušenosti díky Warcraftu. Zasazení zaměřili na kozáky, po kterých titul získal i jméno – Cossacks: European Wars. Hra vyšla na jaře 2001 a těšila se úspěchu v Rusku a Evropě. Hráči oceňovali kvalitní grafiku, přehršel moderních speciálních efektů, rozsáhlý vývojový strom, jež čítal více jak 300 možností a nespočet frakcí, včetně Alžírsky, Piemontu či Benátek.

Poté se vrhli na střílečku Codename: Outbreak, se kterou však už nezapomínali tak jako s kozáckou strategií. Ke Cossacks se tak vrátili a dali vzniknout hned několika dalším dílům. Série slavila úspěch na euroasijském kontinentu, avšak v Americe po ní neštěknul ani pes.

Serhij a jeho skvadra tedy zvolili zasazení právě v končinách Severní Ameriky a doufali, že si získají fanoušky i za velkou louží. Vydali dva tituly American Conquest, ale zaujmout se jim nepodařilo. Amíky hry GSC nebraly.

Najednou na dveře zaklepal Ubisoft s nabídkou, která se neodmítá. Francouzský vydavatel Ukrajince požádal, jestli by pro něj nechtěli vyvinout RTSku, točící se okolo Alexandra Velikého, jež by doprovázelo chystaný film Alexander. GSC kývlo a stejnojmenný titul stvořilo roku 2004. Následně vyšlo pár dalších dílů z kozácké série, ale v pozadí studio pracovalo na megalomanském projektu.

Toužilo stvořit střílečku po vzoru Hvězdné brány, kde by vystupovaly červí díry a cizí civilizace ovlivňující tu lidskou. Místo egyptské kultury však sáhli po aztécké a mayské. Poprvé byl titul oznámen na podzim 2001 jako Oblivion Lost. Následovala dlouhá odmlka, ale ve studiu se zarputile pracovalo.

Po roce jim došlo, že jejich návrh nikam nevede a rozhodli se zasazení změnit. S novým tématem přišel právě Andrij Prochorov. Když byl malý, prosil tátu, aby jej vzal do kina

PROČ CHORNOBYL A NE CHERNOBYL?

Chornobyl vychází z přepisu ruské cyrilice do latinky. Chornobyl naopak pochází z ukrajinské latinky, vývojáři tedy sáhli po transliteraci ze svého rodného jazyka. Stejně tak jméno Serhij Hrihorovič by v porušené verzi znělo Sergej Grigorovič, ale při psaní článku jsem sáhl po ukrajinské variantě. Po vypuknutí války vývojáři stejně tak přejmenovali oficiální podtitul originálu na Shadow of Chornobyl a druhý díl z Call of Prypiat na Call of Prypiat.

na americký film Capricorn One. Otec souhlasil, avšak bylo vyprodáno. Místo toho jej tak vzal na mládeži nepřístupný Stalker od Andreje Tarkovského. Snímek se značně inspiroval knihou Piknik u cesty od bratří Arkadije a Borise Strugatských. Malého Andrije film uchvátil.

Na svůj údiv nezapomněl ani ve třiceti letech a nadhodil Krym v alternativní realitě, na němž by se vyskytovala podivná zóna s anomáliemi, kterou po sobě zanechali mimozemšťané, podobně jako ve zmiňované knize a filmu. Zbytku vývojářů se nápad zalíbil a nastalo překopávání. Titul si vysloužil nové jméno S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. Tečky mezi písmeny neschovávají žádný stylistický záměr, šlo jen o vyhnutí se autorským právům na Tarkovského Stalkera.

Serhij rázem přišel s další nápadem. Co takhle titul nezasadit na Krym, ale do černo-



Výlet do Pripjati

bylské oblasti? Šlo přece jen o něco, co ne-návratně patří k ukrajinské kultuře. Vývojářům se to moc nezdálo. Jednalo se o poměrně nedávnou katastrofu a nechtěli znovuotevřít hojící se ránu. Serhij je sebral a vydal se s nimi do Pripjati, aby spoušť spatřili na vlastní oči. Poprvé jim byl vstup zakázán, ale na druhý pokus se jim už povedlo dostat dovnitř. Ohromený zbytek týmu nakonec dal Serhijovi za pravdu a finálním dějištěm *S.T.A.L.K.E.R.* a se stal právě Černobyl. Od názvu *Oblivion* Lost upustili a vznikl *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*.

O titulu se doslechli Ubisoft i Activision, a padl jim do oka. Projevili zájem o vydání, ale GSC si nakonec v březnu 2003 vybralo za vydavatele THQ. Tento rok měla hra původně i vyjít. Ale nastaly první odklady, jež vývoj pronásledovaly dlouhá léta. Vývojáři se hodně hledali a stvořili nespočet všelijakých dem s různými mechanikami.

Podařilo se jim však najít zlatý grál v podobě Dmytra Jaseněva. Nadaný programátor válel na poli umělé inteligence. Dostal na starost stvořit mozky NPCček a vyšvihl mistrovský kousek. Nehratelné postavy ožily vlastním životem. Dělal si, co chtěly a jejich chování se neodvíjelo podle hráče. Dokonce se mohlo stát i to, že při svých cestách zabily finálního bosse. Tento počítačový mág pouze za



pomocí vlastních sil, nikdo jiný mu nepomáhal, stvořil revoluční chování NPCček. Na tehdejší poměry se jednalo skutečně o skvost a ani dnes, po více jak 15 letech, umělá inteligence v porovnání s novodobými tituly nepokulhá.

Na konci roku 2003 uniklo ze studia demo s hrou, jež k vydání neměla ani blízko. Pohlavárům v THQ se orosila čela. Ze Spojených států Ukrajince nemohli pořádně kontrolovat. Přicházela další a další odložená data vydání a Ukrajinci stále žádali více peněz a více času. THQ potřebovalo poslat někoho do jejich řad, aby zjistil, co ti Evropani vlastně vyvádějí.

Viceprezident THQ Jack Sorensen si roku 2005 sedl na vínový dýchánek se starým známým Deanem Sharpem. Sharpe nedávno zavřel vlastní videoherní studio a Sorensen si byl vědom jeho kvalit. Nabízel mu

tak vedoucí pozici v australské odnoži THQ. Dean však kroutil hlavou, Sorensenovy pobídky jej nezajímaly.

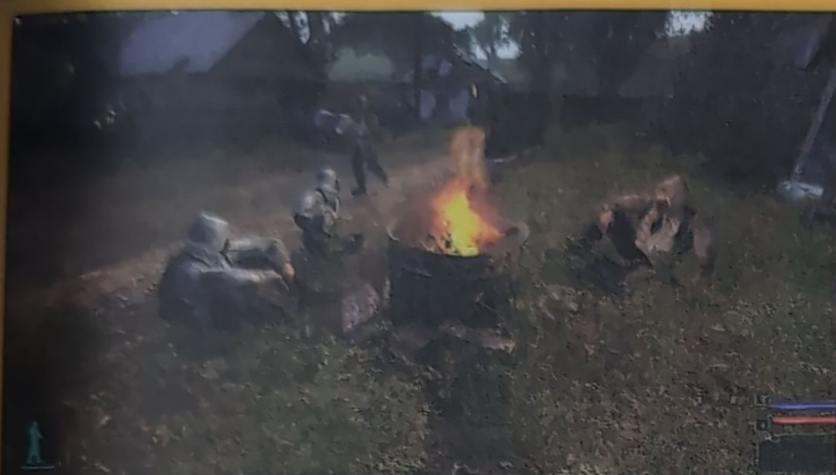
Během druhé lahve se Jack zmínil o ukrajinském studiu, které mu přináší noční můry. Deana jeho povídání zaujalo. Sorensen se ho zeptal, jestli by je nechtěl jít zkontrolovat. Dean měl za to, že si dělal legraci. Jakmile padla třetí lahev vína, Dean podnapilý souhlasil. Následujícího rána mu přišel mail od Jacka, kde se doptával na jeho číslo pasu, a Deanovi došlo, k čemu se to vlastně upsal. Kocovinu nahradila panika.

Následující týden se už uveleboval v sedadle letadla. Dean, opálený kalifornským sluncem a s dlouhým blondatým harem přistál v mrazivém Kyjevě, obehnaném funkcionalistickými stavbami. Azbuku dosud viděl jen na fotkách a neznal slovo rusky či ukrajinsky. Chlad se do něj zakousl a kulturní šok mu vzal dech.

Dorazil do kanceláří GSC. Ukrajinské studio již nesídlilo v malém dvoupokojovém bytě. Čítalo již 140 zaměstnanců a jejich prostory se značně rozrostly. Dean zjistil, že s angličtinou nepochodí. Běhal s překladatelem mezi vývojáři. Ti jej však ignorovali, a i když anglicky uměli, předstírali, že mu nerozumí.



Dean Sharpe



První S.T.A.L.K.E.R.



Call of Prypiat

Amerického podivína si nikdo nevšímal a Deanovi to začalo pěkně lézt krkem.

Sehnal si Serhije a pořádně ho seřval. Sdělil mu, že GSC neuvidí žádné další peníze, dokud S.T.A.L.K.E.R. nebude venku. Dean neustále naléhal na co nejdřívější vydání, a Ukrajinci jej začali brzo nenávidět. Američan si to uvědomoval, ale do Kyjeva si neležel hledat kamarády, přiletěl vydat hru.

Roku 2006 GSC opustil klíčový zaměstnanec a vedoucí celého vývoje S.T.A.L.K.E.R.a – Andrij Prochorov. Nepohodl se se Serhijem. Nelíbilo se mu jeho arogantní chování. I když se koupal v penězích, zaměstnancům vyplácel směšnou mzdu. Navzdory tomu, že společnost čítala již skoro 150 členů, na parkovišti před kanceláři stála čtyři auta. BMW X5, Porsche Cayenne a Ferrari F430 patřila Serhijovi. Poslední, čtvrtá zašlá sovětská kraksna náležela jednomu z vývojářů. Serhij se vývoje už moc neúčastnil a staral se spíše o chod firmy, ale to mu nezabránilo si většinu výtěžků cpát do vlastních kapes.

Andrij sebral ještě další dva kolegy programátory, jež stáli za vznikem X-Ray Enginu, na kterém S.T.A.L.K.E.R. běžel, a založili si vlastní studio 4A Games. Ještě tentýž rok podepsali dohodu s jistým spisovatelem Dmitrijem Gluchovskijem ohledně videoherní adaptace jeho díla *Metro*.



V GSC se však vývoj nezastavil a již se blížil ke konci. Otěže vedoucího projektu naplno převzal Anton Bolšakov, jenž se předtím dělil o moc s Prochorovem. Anton patřil mezi jedny z veteránů GSC a byl Serhijovou pravou rukou. Ti dva vedli celou firmu.

Nemohl však usnout na vavřínech. Dean Sharpe tlačil a tlačil. Všiml si nedokončeného řídicího modelu s hráčem ovládanými vozidly, a zkrátka jej zařiznul. Tým nebyl s finálním výsledkem spokojený, k úplnému dotáhnutí by ještě pár měsíců potřebovali, ale už se neda-

lo nic dělat. THQ by je sežralo zaživa, kdyby titul nevyšel.

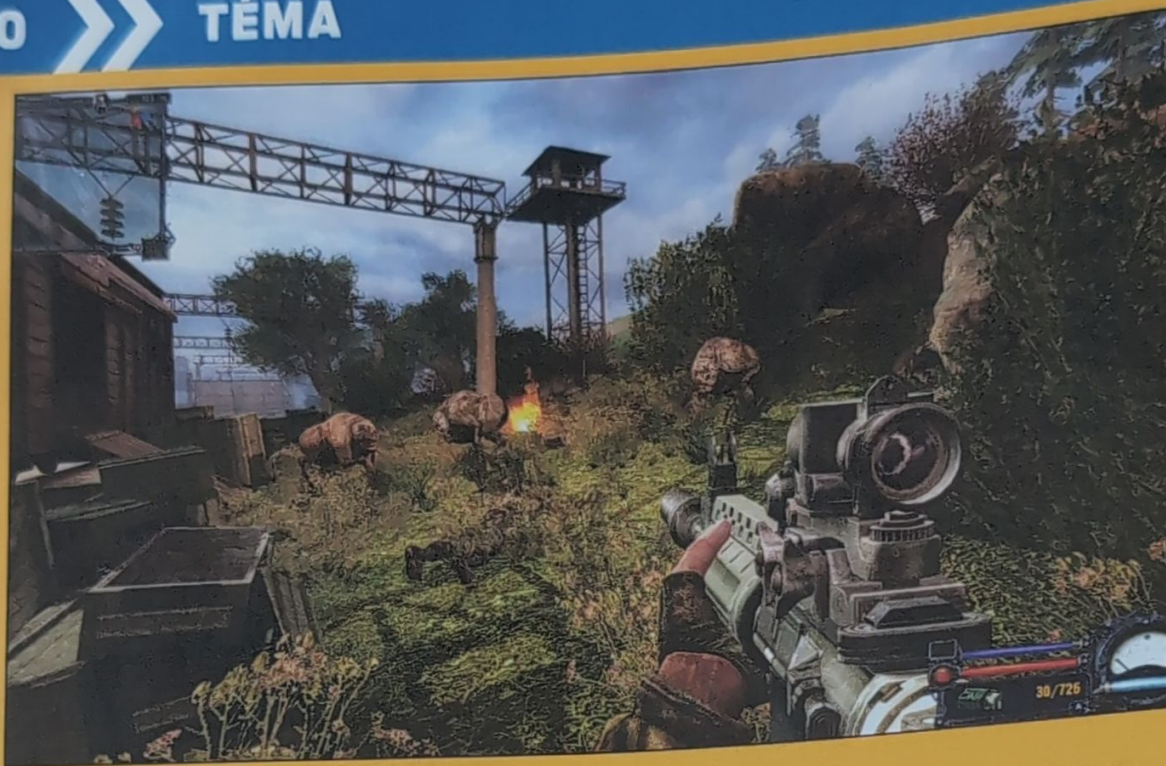
S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl* světlo světa spatřil 20. března 2007. Datum vydání muselo být posunuto o tři dny dopředu, jelikož unikla celá verze téměř dokončeného titulu. Dlouhá léta vývoje se však vyplatila. Z titulu se stal naprostý hit a na hráčském poli dosud neznámou Ukrajinu najednou opěvovaly sta tisíce hráčů.

Po dobře odvedené práci se Dean chystal zpět na slunné kalifornské pláže. Před odletem skočil ještě promovat právě vydaný titul na videoherní akci. Andrij Prochorov a jeho 4A Games zde představili *Metro 2033*. Dean okamžitě vytočil THQ a nadšeně jim povídal, že tuhle hru musí vzít pod svá křídla a vydat ji. THQ souhlasilo s podmínkou, že Dean na Ukrajině zůstane a dohlédne na ně. Američanovi se vytratil úsměv z tváře, ale nakonec na návrh kývl. Na letadlo zpátky domů už nenasedl. Místo toho se chopil pozice vedoucího celých 4A Games, ale o tom si povíme zase někdy příště...

GSC si přišlo na slušný balík a o rok později navázalo druhým dílem. Vývoj opět vedl Anton Bolšakov, avšak slávu prvního dílu nezopakoval. S.T.A.L.K.E.R.: *Clear Sky* vyšel na konci léta 2008. Vývojáři se pokračování pokusili zaměřit na frakce v Černobylu, ale titul doprovázelo mnoho bugů a pro fanoušky se



Část týmu za S.T.A.L.K.E.R.em



stal spíše zklamáním. Dodnes je považován za nejslabší díl celé série.

Anton Bolšakov GSC po vydání taktéž opustil. Podobně jako Andrij Prochorov si založil vlastní studio AB Games. Nejspíš jste o něm nikdy neslyšeli, ale jde o šedou eminenci herního průmyslu, jež vydělává nechutné peníze. Bolšakov objevil díru na trhu a zaměřil se na mobilní hry pro ženy. Stvořil hříčku *Hidden City*, kde na obrazovce hledáte skryté objekty. Titul dominuje svému žánru a ročně jej hrají milióny lidí.

Třetího dílu *Call of Pripjat* se ujal sám Serhij a sérii vyzvedl zpět na vrchol. Podařilo se mu vyhnout se nešvarům dvojky a navrátit slávu jedničky. Titul směřoval spíše na objevování a otevřený svět. Ztratil se důraz na boj a přežití, ale fanoušci jej i tak na podzim 2009 nadšeně přijali.

Hned o pár měsíců později GSC oznámili pokračování *S.T.A.L.K.E.R.*a a přifařili mu pořadové číslo 2. Druhý a třetí díl velkou částí vycházel z originálu a mnozí fanoušci je nepovažovali za plnohodnotná pokračování, ale spíše taková rozšíření původního titulu. Avšak tady už šlo o něco jiného, chystaná hra jim měla přinést to, po čem toužili – pravého nástupce.

Nad GSC se však stahovala mračna. Serhiho bratr Jevhen také své působení ve studiu zakončil a odešel pracovat pro Unicorn Games. GSC následující dva roky ještě běželo, ale počet zaměstnanců se postupně zmenšoval. Z původních dvou stovek klesl na padesát. Serhij propouštěl.

Devátého prosince 2011 se zbylí vývojáři vrátili ze společného posezení, kde baštili pizzu a usrkávali Pepsi, zpět do studia. Tam na ně čekal Serhij. Sdělil jim, že vývoj *S.T.A.L.K.E.R. 2* je ukončen a studio se zavírá. Prozradil, že tak činí z osobních důvodů, ale přesnější příčinu se už nejspíš nikdy nedozvíme. Nejspíše v něm hrály roli finance, avšak kdo ví.

Sergej se odešel věnovat své investiční společnosti Dragon Capital a závodění na motorkách. Objížděl Evropu a dařilo se mu, získal cenné zářezy ve Španělsku a v Německu. Zároveň kolem sebe vybudoval i jistý kult osobnosti na Ukrajině. Lidé jej milovali, to přece on stál za legendární hrou a pozvedl jejich zemi v očích celého světa.

Došlo to až tak daleko, že Serhij měl vlastní koncert na Euromajdanu. Jednalo se o sérii masivních demonstrací na Ukrajině, jež

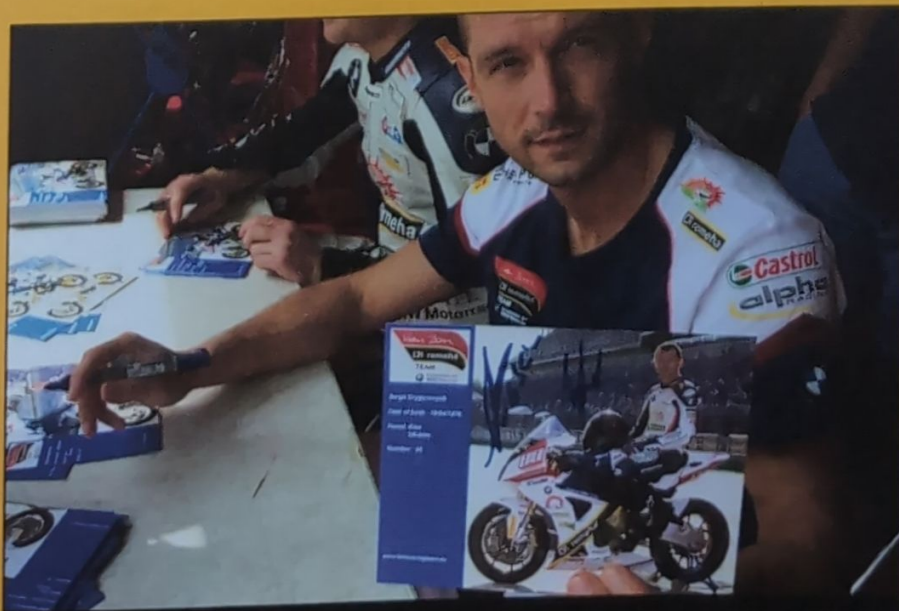
vedly ke svržnutí tehdejšího proruského prezidenta. V době těchto protestů Serhij učinil nevšední krok. Mezi demonstrátory vykračoval se svatojiřskou stuhou, kterou si za symbol vzali ruští veteráni. Chtěl Rusku ukázat, že se jejich občané nemají na Ukrajině čeho bát a že u nich neřádí žádné nacionalistické skupiny, které by Rusy lovily. Na protestech se Serhimu skutečně nic nestalo.

Zbylí vývojáři se pokusili pokračovat ve vývoji *S.T.A.L.K.E.R.*a. Serhij jim to však zatřhl se slovy, že sám má ještě na franšíze zájem pokračovat. Hodně bývalých zaměstnanců tak odešlo do Vostok Games a svoji lenost si roku 2014 zavinili nepěkný skandál. Spustili kampaň na Kickstarteru, kde žádali peníze na duchovního nástupce původní hry. Na ukázkové záběry však použili screenshoty ze starých her a lině stažené objekty z Unity Store.

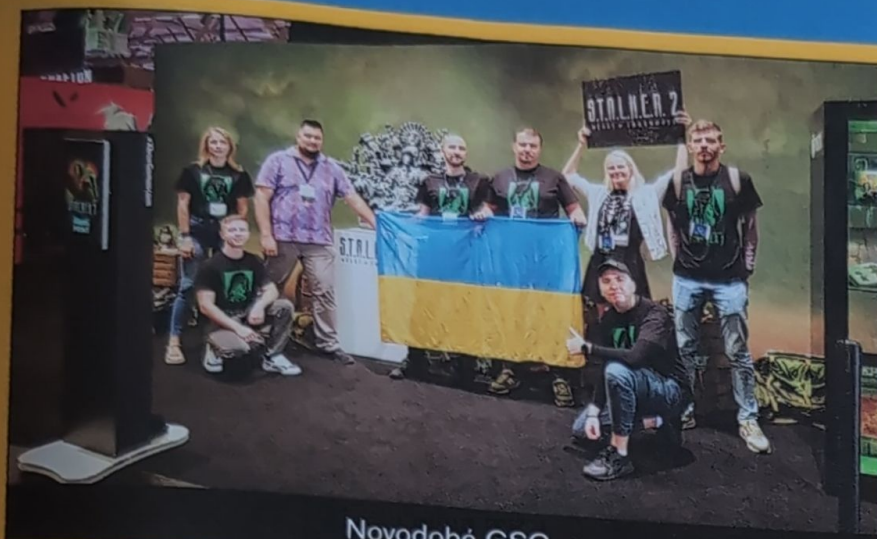
Vybrali 50 000 dolarů, ale Kickstarter jejich kampaň zařadil za porušování pravidel. Ani fanoušci po spatření kradeného obsahu zrovna nejásali. Vostok Games se však nevzdali a rozjeli novou kampaň, tentokrát na Wfunderu. V dubnu 2015 vydali v předběžném přístupu *Survarium*. Online postapokalyptická střílečka se nedočkala mnohých ovací a odnášela si smíšená hodnocení. Její vývoj byl ukončen roku 2022 a z Early Accessu se nikdy nevymanila.

Mezitím, co Serhij brázdil závodní okruhy, o GSC projevil zájem jeho mladší bratr Jevhen. Nasbíral slušné zkušenosti v herním průmyslu a troufl si na převzetí studia. Zeptal se tedy Serhiho, jestli by mu dovolil stvořit další díl kozácké RTSky. Brácha mu nechal volnou ruku. *Cossacks 3* se sice na podzim 2016 nedočkalo kdovíjakých ocenění, ale GSC se aspoň znovu rozjelo.

Netrvalo dlouho a Jevhen roku 2018 oznámil znovuzahájení prací na *S.T.A.L.K.E.R. 2*. Původní datum vydání stanovil na 8. prosince 2022. Povedlo se mu dát dohromady studio plné zapálených lidí a na rozdíl od Serhiho se o své zaměstnance skutečně staral a zajímal. Podle slov členů GSC ve studiu panovala rodinná atmosféra.



Motoristická kariéra Serhiho



Novodobé GSC



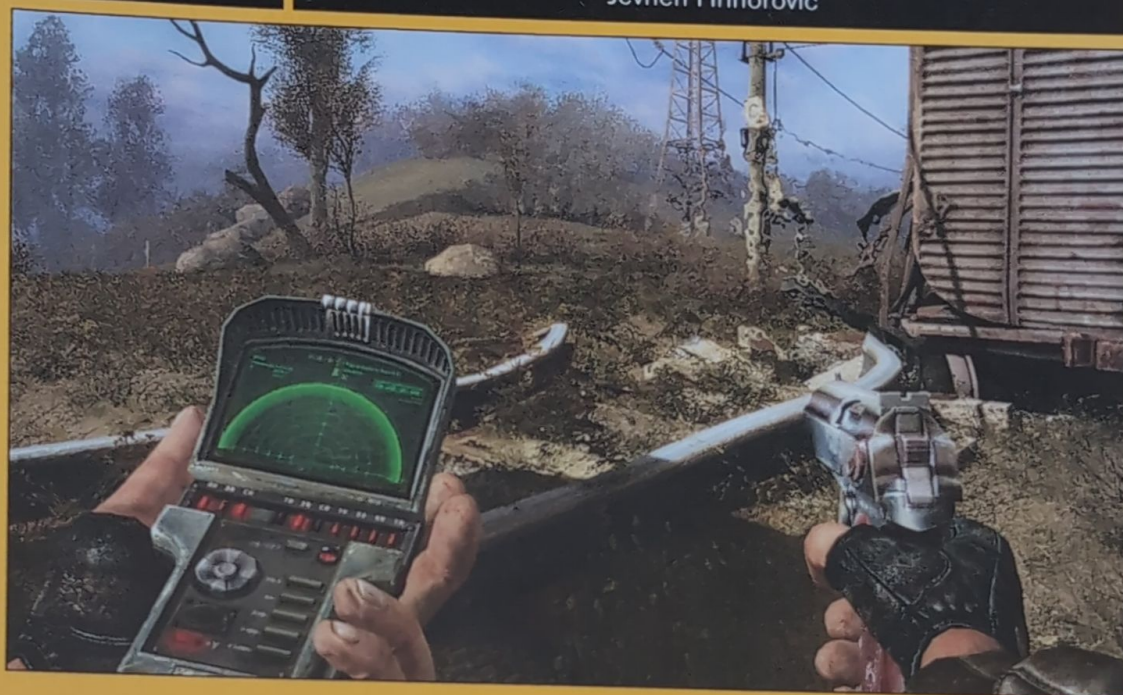
Jevhen Hrihorovič

Vývoj běžel jako po másle, ale Ukrajinu čekaly těžké časy. Jevhen a jeho manželka Marie, jež v GSC také pracovala, si byli vědomi hrozby příchozí války. Na podzim 2021 začali plánovat, jak budou postupovat, pokud na ozbrojený konflikt skutečně dojde. Dospěli k rozhodnutí, že všech více jak 300 zaměstnanců odvezou na západní okraj země do Užhorodu, kde by mělo být bezpečno. Zbytku týmu o tom ani nečekli, nechtěli je vystrašit. Na jejich plánech však bylo vidět, jak moc si svých lidí váží a do jaké míry jim na nich záleží.

Napětí houstlo a od ledna 2022 před kanceláři GSC stály každý den autobusy i s připravenými řidiči. Jevhen s Marií je pronajali, aby mohli po prvním výstřelu utéct. Říkali si, jestli to nepřehánjí. Jejich přátelé je označovali za šílence.

Jak se však bohužel ukázalo hned o pár týdnů později, jejich očekávání se naplnila. Dvacátého února nabídli všem zaměstnancům a jejich rodinám odvoz do Užhorodu. Ve vývojářích se mísily všelijaké pocity, 183 z nich nakonec nabídku přijalo a 139 zůstalo v Kyjevě.

Jakmile se početná výprava dostala do Užhorodu, začalo ostřelování Kyjeva a Jevhen s Marií věděli, že musí svoje lidi dostat do



bezpečí za hranice. Zvolili si ukrajinské centrum v Budapešti. Ne všichni však chtěli opustit vlastní zemi. Spoustou z nich lomcovaly emoce a vlastenectví. Pár sekund před odjezdem dokonce několik z nich autobusy opustilo. Ti, co ze země odjeli, se cítili jako zrádci. Nechali za sebou své bojující bratry a sestry. Jednalo se o náročné období pro celý tým.

Část, co zůstala, se snažila zachránit vybavení z budovy GSC a pracovat z domu, či se zapsala do armády. Pokud jejich domovy byly

zasáhnuty raketami, Jevhen a Maria jim aktivně sháněli místa, kde by mohli spát a ohřát se. Těm, co se vydali na frontu bojovat, vyplácí mzdu dodnes. Serhij by se z laskavosti svého bratra mohl leccemu přiučít.

Jakmile se tým dostal do bezpečí, začal hon na prostory. Nakonec je našli v pražských Nuslích. GSC se tak přestěhovalo do stovčaté matičky měst. Museli kanceláře vybudovat nanovo a sehnat vybavení. Přišlo také kontroverzní rozhodnutí, že *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl* nevyjde v Rusku. Hackerské útoky se na GSC servery jen valily. Bohužel několik z nich prolomilo jejich obranu a hackeři následně vypustili informace do světa. Společnost s úniky nemohla nic dělat, a tak akorát prosila fanoušky, ať se na ně nekoukají.

Mezitím Serhij Hrihorovič, Andrij Prochorov a Anton Bolšakov darovali své jmění armádě. Společně s dalšími samaritány dokonce koupili tankový batalion. Serhij založil vlastní školu bojových dronů v Lutsku.

Kvůli válce bylo datum vydání *S.T.A.L.K.E.R.: Heart of Chornobyl* posunuto na 20. listopadu 2024. Jestli se GSC povedlo obnovit léta zašlou slávu originálního Stalkera a nabídnout plnohodnotné důstojné pokračování, se můžete dočíst v recenzi.

Adam Pohořilský





Lukáš Urban

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

Vývojář a vydavatel: GSC Game World // Platforma: PC | Xbox // Žánr: FPS // Multiplayer: ne // Čeština: ano // Doporučený věk: 18+ // Cena: 1 516 Kč | Game Pass

Zbytky dne se krčí na horizontu a já si nejsem jistý, že uvidím ten další. Koupil jsem pěknou dávku radiace a nemám ani hlt vodky, abych tu mrchu srazil. Když koukám do batohu, vlastně nemám skoro nic. Obvaz, pár drobků, co se ani nedají nazývat jídlem, prázdnou flašku od vody a balíček nábojů do pistole. Proč já pitomec jsem se zapojoval do přestřelky, co se mě absolutně netýkala. Bylo jasné, že kravál přivolá mutanty a všichni dostaneme na prdel. Teď tu visím na elektrickém stožáru, odháním krysy pode mnou a doufám, že mě dřív dostane odstřelovač než emise. Nejspíš nemám moc času, a tak je tahle zpráva možná to poslední, co zvládnou udělat. Protože za poslední dny jsem podělal, co šlo.

Ti, co přežili, mě znají jako Skifa. Stalkera, který je stejně nečitelný jako Zóna, v níž všichni žijeme. Po událostech v jaderné elek-

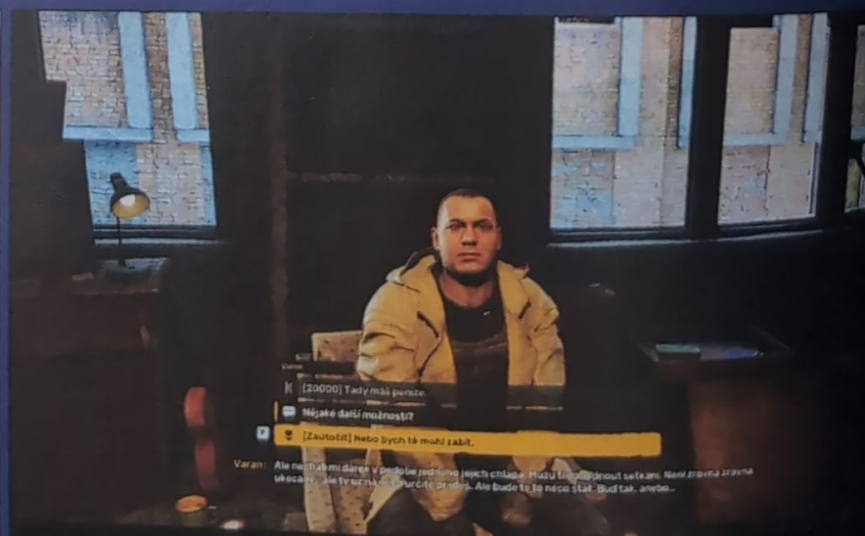
„Tady, na tomto místě, ničemu nerozumím. Minulosti, budoucnosti ani přítomnosti. Ničemu.“

trárně, zůstávajících jen hořkou vzpomínkou hrstky starších, přišel druhý výbuch. Říká se, že to bylo dvacet let po Chernobylu, ale koho to vlastně zajímá? Těžko se tu najde kronikář zakopaný v bunkru, jehož jedinou starostí je přepis událostí ze světa mimo realitu. Zóna, to není zbídačená země odtržená od světa v době, kdy to lejno obalené v kaviáru, kterému se říkalo Sovětský svaz, páchlo víc než rybina. I když se zbytky techniky, zastaralé už v době výroby, stávají součástí naturelu prostředí, daleko horší jsou následky jaderného

výbuchu. Z obyvatel lesů a obor se staly dravé bestie, které nemají slitování. Chtěl bych dnes vidět myslivce, jak posilnění domácí pálenkou regulují počet kanců. Skončili by s proraženým hrudníkem dřív, než by si uvědomili, kde má puška hlaveň. Často je útěk jediným řešením a vůbec se za to nestydím. Jenom si musím dávat pozor na anomálie. Tak se tu říká jevům, které vás při nepozornosti zabijí rychlostí blesku. Od lávových vířidel, toxických louží až po implozivní koule a paranormální jevy, jejichž původ nechcete zkoumat. Cennější než lékárníčka je sáček šroubů, a jestli vám nedorazí k čemu, ani sem nelezte. Ale co, stejně skončíte jako rozsápaná mršina, až se do vás pustí neviditelné stvoření, které hrozně rádo obývá staré štoly, sklepy a jeskyně. Že je nablízku, poznáte podle mrtvol všude kolem. Bestiální mrcha nechává torza těl coby drobkou vedoucí do její



Snad chlapec jen močí, protože jako hlídač stromu stojí za houby.



Váhu svých rozhodnutí se dozvíte až v závěru.



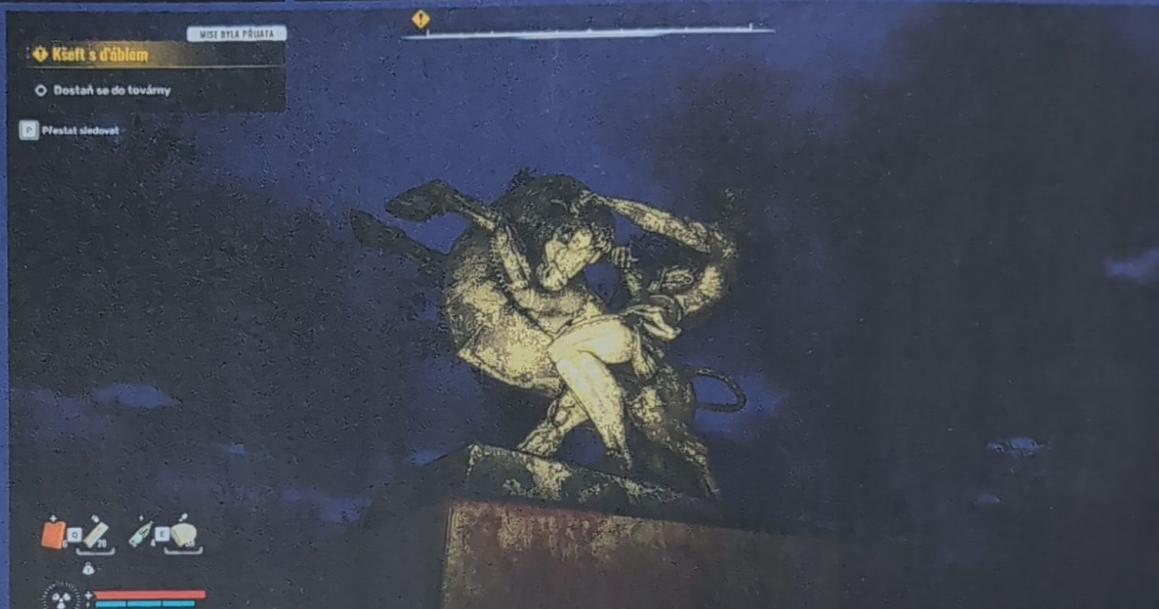
Zbav se svitu, entito, nebo budu střílet.



Krucí chlapi, nenechávejte ten vercajk na dešti.

nory. A slabší povahy, zaslepené lehkým ziskem kořisti, se za nimi vydají jak Jeníček s Mařenkou. Kdyby věděli, že místo mlsné ježibaby potkají úplně jiného nenažrance, raději by zkusili štěstí venku, kde z nich emise udělá kruchenyky.

Bože, jak bych si ty plněné masové rolky dal. Kdysi dávno, když ještě hospodářská zvířata stála na potravním řetězci pod lidmi, šlo o delikatesu. Teď se náplní stali sami lidé, a to kdykoliv se nebe zbarví do ruda. I teď pevně doufám, že karmínové oblaky v dáli jsou jen červánky, a ne blížící se bouře. Jak zazní poplach, všichni musí do bunkru nebo do dostatečně chráněného prostoru. Emise nenechává svědky, kteří by o ní vyprávěli. Ve zlomku sekundy ukončuje pobyt mezi živými a je úplně jedno, jestli na sobě máte vestu, ochranný oblek nebo deset mrtvol. Ale jakmile se vytratí, člověka zaplaví radost. Z přežití a ze šance pobýt si další čas v pekle, které opustil i sám ďábel. Víte, v Zóně, ačkoliv se zbytky obyvatel snaží o zachování lidskosti, platí zákon nejsilnějšího. Příroda se chopila vlády, homo sapiens sesadila z trůnu a samu sebe korunovala vládkyní mocnosti utrpení a zmaru. Za mých dětských let se říkalo, že smrt je jedinou spravedlností, ale teď se zdá, že unavená paní v kápi pověsila kosu na hřebík a odešla se na odpočinek. Dravci, myslící jen na svůj prospěch, přecházejí od jedné skupiny k druhé, podvádějí, sabotují a díky tomu si žijí nad poměry. A dobráci se zbytky morálky, etiky a kolektivního citění končí jako pomníky atomové éry, jejíž původní myšlenkou byly komunistické ideály. Jenže dlouhodobé plánování přešlo do rukou elementů, entit a jevů bez racionálního uvažování. Pro lidi zvnějška půjde o chaos bez řádu, ale my se v něm naučili žít a nazývat ho domovem. Den po dni se z trosk komplexů stávají skanzeny minulosti. Kde to bylo možné, vznikly kolonie, odkud se stalkeři jako já vydávají do nového neznámého světa hledat zásoby, ale také otázky na složité odpovědi a věci, jejichž hodnota je čistě osobní. Nevěřili byste, za co jsou lidé ochotni zaplatit. Holt nostalgie je mocná čarodějka a touha po starých časech se stala jejím mazlíčkem na vodítku.



Setmělo se. Hořáky jsem nechal v táboře, tudíž mi zbývá jen čelovka. Jestli tu je někde průzkumná jednotka, tak doufám, že ke komunikaci používá Braillovo písmo, jinak jsem kaput. Nejspíš je čas vám říct víc o poměrech v Zóně, ale kde začít? Jestli tohle čtete, museli jste proklouznout kolem vojsk. Zasloužíte respekt, protože zasažené území sevřela jak mráz Eskymákovy koule a projít tam nebo zpět je takřka nemožné. Jinak se ale do dění nezapojují. Hlídkají si čáru, což ze Stráže a žoldáků dělá nejmocnější skupinu široko daleko. Mají výcvik, zkušenosti, vybavení, zbraně, pohnutou morálku a dojem, že šéfuji všemu kolem. Běžné lidi si pletou s bažanty na vojně a poslušnost se nebojí vymáhat násilím. Nejsem svatý, ale na úroveň těchto šmejdu se nikdy nesnížím. Na opačné straně stojí svobodná frakce, podle níž je Zóna darem a hodna průzkumu. Naneštěstí, uskupení je z větší části tvořeno anarchisty, jejichž vzor všem pravidlům je stejně škodlivý jako moc v rukách zelených mozků. Sami nejsou schopni nevysvětlitelné jevy zkoumat, natož pochopit. Jako jedni z mnoha tak pasou po výsledcích vědců, pro něž je separované území splněným snem a zárukou práce na dlouhá léta dopředu. K jejich smůle mají znalosti o chemii, matice, fyzice, ale o přežití vědí úplně hovno. Odkázání na pomoc mocnějších stávají se notorickými převlékači kabátů. Víte, o čem mluvím. Mít víc zásob a času, povyprávět bych vám o skenování anomálií, po kterém

mám jizvu, výpadky paměti a zálusk na pár hajzlíků, kteří prodávali informace jak pirohy v bufetu. Z těch nejučtějších kryš se totiž rekrutují bandité. Nicky mnoha tváří, jejichž jediným cílem je přežít do druhého dne, a to za jakýchkoliv okolností. Klidně prodají vlastní příbuzné za kus chleba a dávku do automatu, jen aby druhý den poslali stalkery do spáru fanatiků, s nimiž si pláclí přes noc. Prý, že mají informace o magickém monolitu... takový blábol. Zóna má dost problémů a to poslední, co potřebuje, jsou blbečci, co mezi radioaktivním spadem hledají spasení vykoupené krvavou vírou.

Ptáte se, kde jsem v tom společenství já? Všude a zároveň nikde. Hlídkám si své zájmy, informace zpracovávám ku vlastnímu prospěchu a o následky se nestarám. Je to sobecké a nemorální, ale dobrota je drahý dar, který se nedává laciným lidem. Sám si určuji, komu podám pomocnou ruku a co si za to řeknu. Raději pomůžu zuboženému rolníkovi, ztracenému dobrodruhovi nebo vědcům obklíčeným netvory, než se nechat naverbovat partou honičů ega, jejichž život by za hranicí Zóny skončil v první linii nějakého ozbrojeného konfliktu v zemi třetího světa. A nemalujeme si růžového jednorožce na spálenou zeď. Mezi anomáliemi, radiací a tvory z nočních můr není čas kontrolovat nějakou kmenovou příslušnost. Vidíte postavy v masce a automaticky střílíte, abyste využili momentu překvapení. Možná je to stráž, možná hlídka anebo třeba parta fyziků, ale to zjistíte až při

TECHNICKÝ STAV HRY

Jestli má herní Zóna něco společného s našim reálným světem, je to nemilosrdnost. Ovšem hráč, narozdíl od obyvatel vyloučené oblasti plně radiace, dokáže odpouštět, a je nutné říct, že druhý *S.T.A.L.K.E.R.* bude šovivavost potřebovat. Jakkoliv je jádro hry kvalitní, příběh poutavý, svět uvěřitelný a grafika uspokojivá, po technické stránce se blížíme k post-apo bažinám, ve kterých se kdysi utopily *Fallout 76*, *Sniper Ghost Warrior 3* a *Cyberpunk 2077*. Hrdina v masce, vestě a s artefakty po kapsách sice smočil jen paťky, ale i tak má zatraceně velké problémy se z močálu vydrápat a vypadnout pryč.

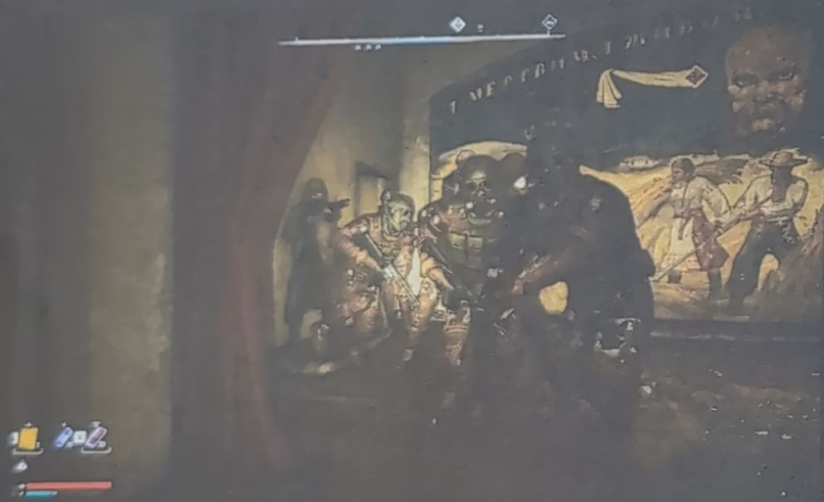
Projekt studia GSC Game World trpí snad všemi technickými problémy, které si můžete jen představit. Problémy se stabilitou se zrcadlí v propadech FPS, v zamrzání obrazu, ve výpadcích zvuku nebo v nefunkční interakci. Nejde o konstantní problémy, které by se táhly delším hraním, ale o nahodilé nedostatky, které se objeví vždy v tu nejhorší možnou dobu, aby se o pár sekund dál zase vytratily a čekaly na vhodnou příležitost k návratu. Atmosféru hry si tak neustále rušíte manuálním ukládáním a niterným neklidem, že se to podělá, až to budete nejméně čekat. Opožděné dialogy už jsou daleko častější, stejně tak chybně

rozmístěné postavy, které se během úkolu klidně ztratí, zatímco dialog běží dál. Pakliže s nimi musíte interagovat, nezbyvá než načíst checkpoint. Interface běžně uvrhne mapu do neprobádané oblasti, čímž vypne ukazatele úkolů. Pakliže si nepamatujete, kde bylo místo výkonu práce, jste v řiti. Restart hry nepomáhá, a tak jste nuceni bloudit oblastí a hledat bod zájmu.

Když už se herní kód zatvrdí a funguje, pošle vás do kolen kontakt s NPC. Jejich inteligence je nepředvídatelná jak počasí v Zóně. Nepřátelské jednotky nereagují na světlo, na hluk způsobený pohybem (plechovky, sklo atd.) a často ani na vás samotné. Třebaže si koukáte z očí do očí nebo stojíte uprostřed skupiny. Zato skvěle slyší střelbu na stovky metrů daleko a vidí vás přes dvě zdi a troje dveře. Jakmile se dostanou do stejné oblasti, okamžitě lokalizují nepřátelský pohyb a už je máte v patách. K opadnutí zájmu dojde systémem, že se nepřítel otočí a jde hledat nesmyslným směrem, i když sekundu předtím čelil salvě z vašeho samopalu. Nad rámec toho AI nehraje fér, protože se respawnuje ze vzduchu, z uzavřených objektů a místností. Nepřátelé se pravidelně zasekávají ve dveřích, procházejí zdmi, narážejí sami do sebe, levitují jak indiští fakiři a ztrácí textury a části

těl. Mutanti jsou na tom v tomto ohledu daleko lépe a jejich jediným nedostatkem je špatná orientace v prostoru a následné zaseknutí o překážku. Ale jsou to pitomci nahonění radiací, tak na to mají právo.

Herní svět také není dokonalý, ale v kontrastu daleko závažnějších problémů jsou špatné interakce mezi postavami, v prostoru ležící předměty a doskakující objekty prototipy, které se dříve či později opraví. Totéž platí pro zpožděné dojezdy úkolů a mizející rozhraní, které hodí zpět jen načtení poslední uložené pozice. Bohužel už se nenapraví první dojem, který je trestuhodně deklasován předčasným vydáním. Když už se na pokračování *S.T.A.L.K.E.R.* čeká čtrnáct let, tak by to ještě pár měsíců vydrželo. Zejména když měli autoři náročnější podmínky na práci, kdy se v polovině vývoje stěhovali na jiné pracoviště mimo domov. Bohužel, aktuálně je výlet do Zóny pouze na vlastní nebezpečí a kromě povinné výbavy Stalkera si zabalte i trpělivost a velkou dávku sebezapření. Alter ego Stalkera rozhodně nezavrhují a s radostí se k němu vrátím. A vy vsadte poslední náboj, že budete u toho. Za pár týdnů nebo měsíců a s očekáváním, co si Zóna, vývojáři a komunita připravili.



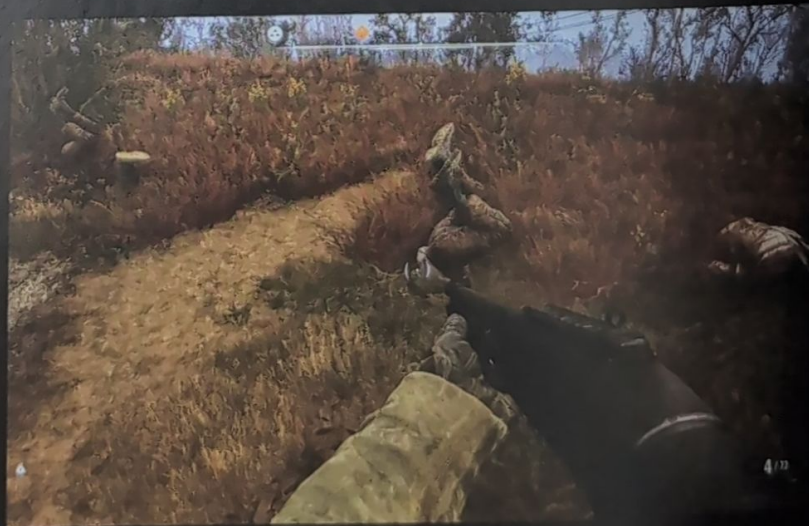
To není nukleární SWAT komando, ale zmatená AI, která neví, co činí.



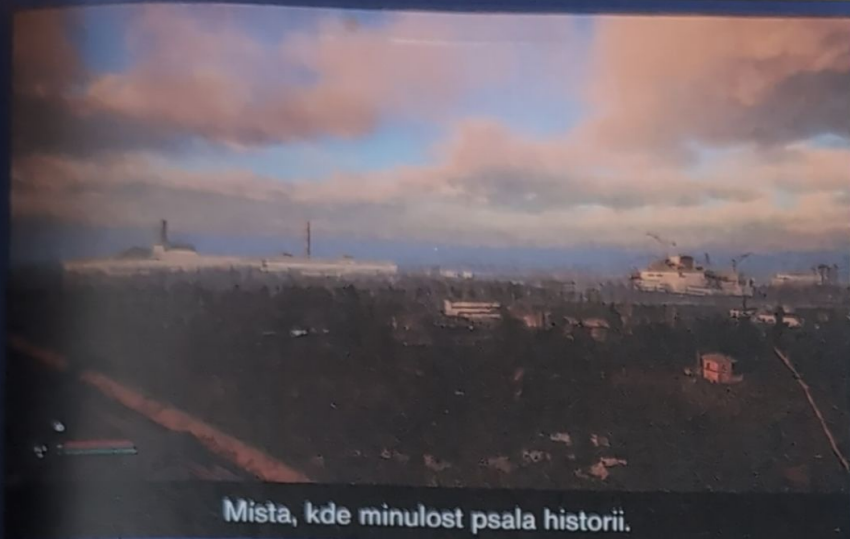
V Zóně dostává výraz bezdrátový přenos hudby novým rozměr.



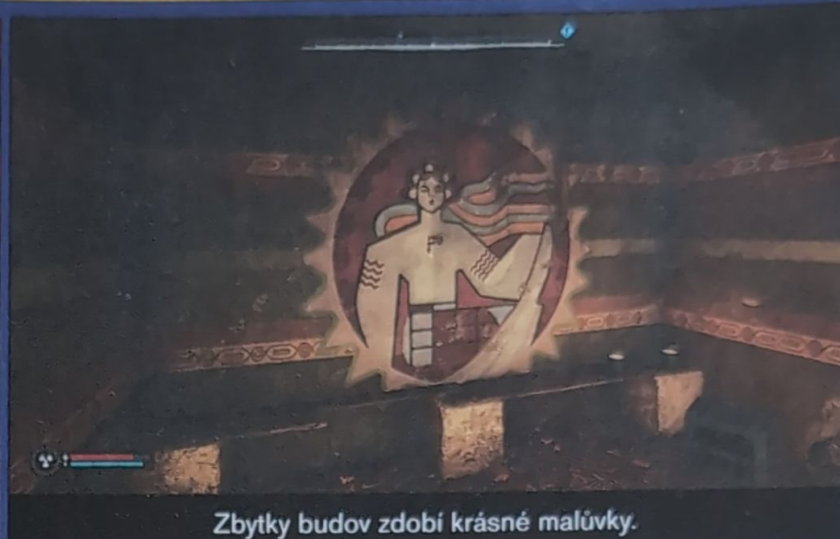
Spánek je povznášející.



Hráli jsme krtkovanou, ty to znáš.



Mista, kde minulost psala historii.



Zbytky budov zdobí krásné malůvky.

kontrole kořisti. Diplomacie se nenosi a jen hrst přeživších je otevřena debatě. A jo, po dávce olova je sdílň každý, ovšem už vám na nic neodpoví. A mě jednosměrné konverzace příliš nebaví. Až se jednou nachýlím můj čas a dojde na poslední soud, nemám páru, co mě čeká. Jen niterně tuším, že ne všechna rozhodnutí byla správná, ale jejich následky se nedají předem kalkulovat. Takový je život tady, mimo civilizaci.

Krucinál, už mám prdel jak švec verpánek, únavou se mi klíží oči a ztrácím cit v prstech. Teď bych pod palbou neobstál. Ale takhle pozdě tu nikdo nepůjde. Nejspíš i netvoří zalezli do nory. Možná... že bych slezl? Neee, ještě chvíli počkám. Jsem na to zvyklý a vy, jestli tu chcete přežít, se na klid rychle přepněte.

Zbrklá rozhodnutí vedou k problémům, a ty pod drn. V terénu si dobře obstaráte jídlo, pití, základní lékařskou pomoc, a i dostatek munice, ale s technikou, s tou je to horší. Zbraně se rychle opotřebují, dochází k zasekávání, a to v tu nejhorší možnou chvíli. Můžete si vzít kvér nepřítele, ale jeho stav bude stejně tragický jako osud lidí vystavených radiaci. Jak můžete, nechte na základně vybavení opravit a modifikovat. Je to drahé, ale jen tak se nemusíte klepat tváří tvář nepříteli, jehož početní převaha kompenzuje horší stav zbroje. Zóna je něco jako muzeum, kde se potkává zárodek moderní techniky s ostatky minulého století.

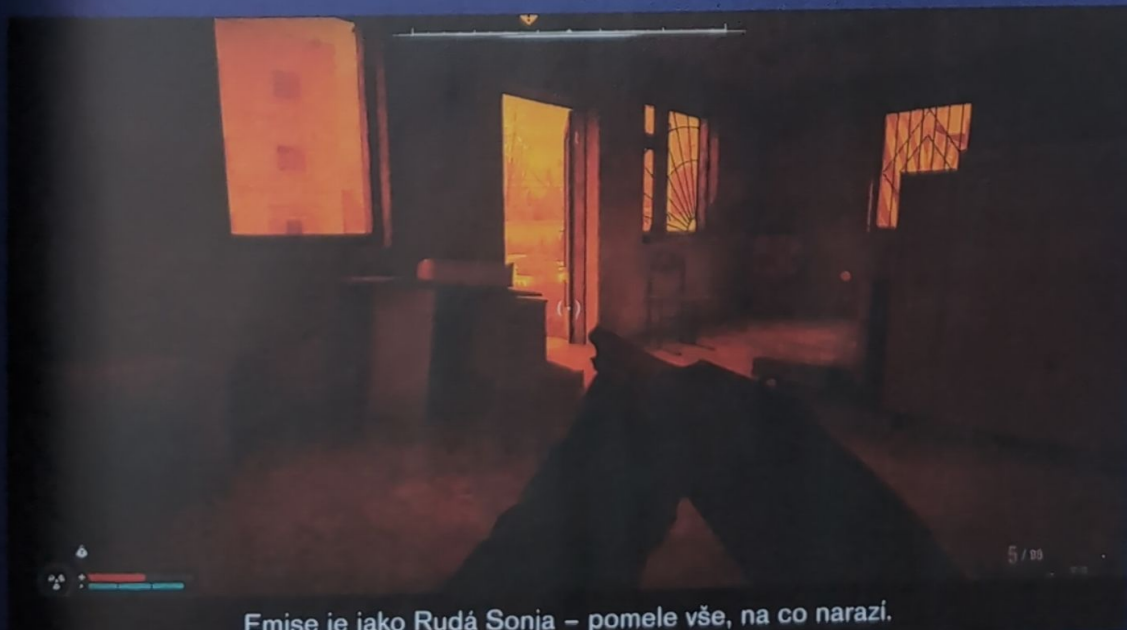


Nebojte se prolézt obsáhlé komplexy, staré visky a nemovitosti obehnané vysokou zdí. Inventář vám bude vděčný a neskončíte jako já. Na suchu, bez vody, bez obrany a bez budoucnosti. Jakmile to bude možné, používejte artefakty. Anomálie vám je nedají zadarmo, ale správně zvolené předměty, nabité různými elementy, pomohou jak v orientaci prostorem, tak při boji. Ne, nestane se z vás hrdina komiksů, jen se zbystří určité smysly a dovednosti. Jestli najdete tyhle zápisky, vezměte si z mého vybavení senzor. Je daleko lepší než ten základní šmejd a přežijete s ním mnohem déle. Rád bych vám řekl, že z vás radiace udělá nadčlo-

věka, ale je mi líto. Jsou to jen kecy. Člověkem jste se narodili a člověkem zemřete. Tady, sami, bez rodiny a přátel.

Už nemám moc času. V dále se ozývá emise a vítr vane mým směrem. Buď tu zůstanu a chcípnu, nebo seskočím dolů a naslepo poběžím smrti naproti. V obou případech jsou šance na přežití mizivé, ale vite co, zkusím to. Protože jestli máte jednu cennou věc, kterou vám nikdo nevezme, je to naděje. Tak ji nikdy neztraťte a hodně štěstí. A kdybychom se potkali, nenechte mě hnit někde v křoví. Stalker si zaslouží hrob. I kdyby jen mělký.

Lukáš Urban



Emise je jako Rudá Sonja – pomele vše, na co narazí.

HODNOCENÍ



zóna, atmosféra, dynamika světa, postavy, dabing, vizuál



technický stav, AI nepřítel, zvuk, nedotaženost některých herních prvků



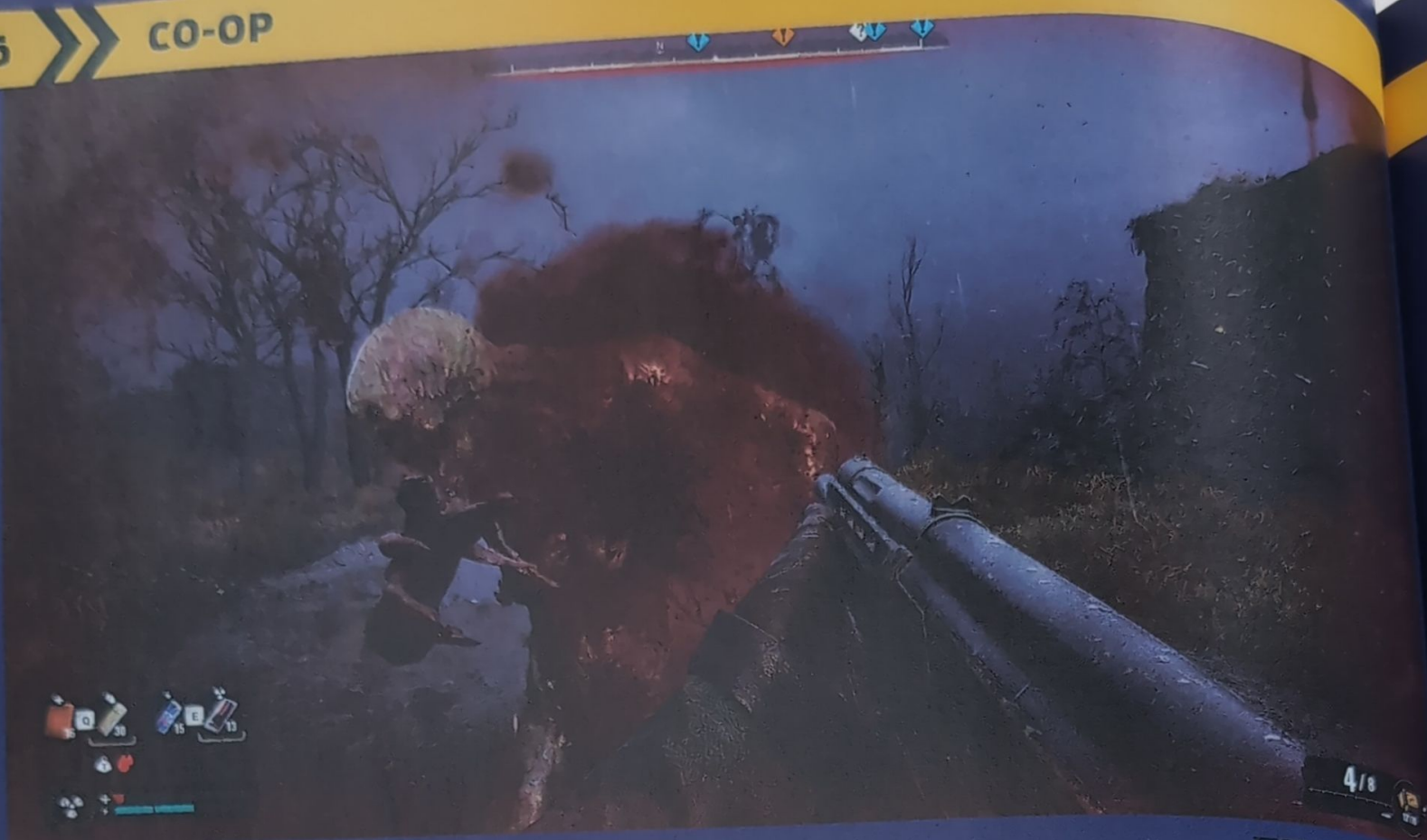
Chernobyl si vybírá svou daň i nepřímo a léta po katastrofě. Tentokrát cestu do zakázané oblasti odnesl S.T.A.L.K.E.R.

OBTÍŽNOST
proměnná

DÉLKA HRY
desítky hodin

HRÁLI JSME
týden před vydáním

65%



DOBRODRUZI Z VELKOMĚSTA

LUKÁŠ: O čem by se trojice stalkerů bavila, kdyby na sebe narazila mezi anomáliemi, radiací a četou operující o pár stovek metrů dál? Střelba by vzbudila pozornost, útěk by mohl znamenat smrt, a tak by nezbylo nic jiného, než posedět u hořícího kahanu a debatovat o Zóně, o životě a o tom, jak se očekávaná hra stala obrazem vlastního tématu. S jakým očekáváním jste se chopili role Skifa?

ADAM: Moje očekávání především prosebně vzhlížela ke scenáristům a doufala v kvalitní

příběh. Stojím si za tím, že univerzum *Stalkera* oplývá skvělým vypravěčským potenciálem. Nebudu lhát, kdyby se jednalo o jakoukoliv jinou AAA hru, pravděpodobně bych tu dnes s vámi u kahanu neseděl. Na obrovské tituly jsem už víceméně zanevřel až na pár příležitostných výjimek. Od samotného gameplaye jsem nic moc neočekával, respektive měl jsem za to, že mě nejspíš nijak nepřekvapí. Přál jsem si, abych se mýlil, ale nevěřil jsem, že se tak stane. Jakmile jsem se o novém *S.T.A.L.K.E.R.ovi* dozvěděl, v hlavě mi okamžitě naskočil obrázek rozlehlé mapy s otevřeným světem posypaným hromadou otazníků, které si hráč musí na vlastní pěst poodhalit. Avšak i přes stereotypní vizi mi nějaký malý hlásek neustále šeptal do ouška, abych tomu

titulu přece jen dal šanci. Nejspíš do mě husla nostalgická účta k prvnímu dílu a ke světu *Stalkera* jako takovému. Nakonec jsem se tedy odhodlal a po titulu jsem s rozporuplnými pocity sáhnul.

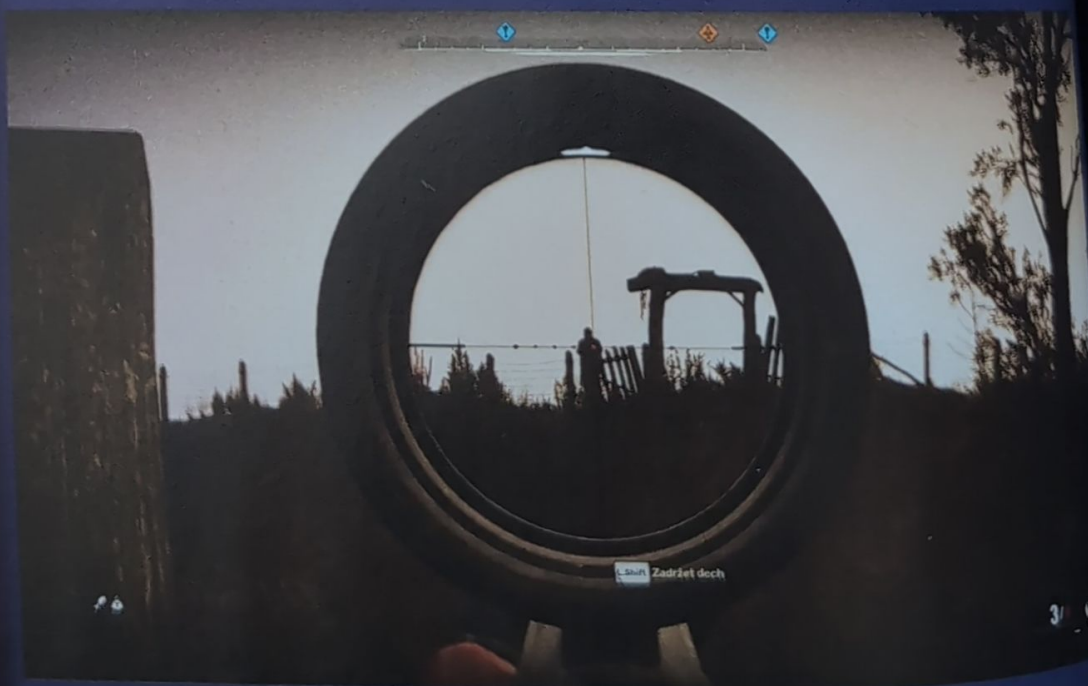
ONDRA: Já jsem se těšil opět do Zóny. Když jsem byl v dané destinaci naposledy, naprosto mě pohltila a očekával jsem tím pádem, že tentokrát dostanu dost podobný zážitek, očištěný lepším vizuálem a možná také nějakým posunem v rámci hratelnosti. No nakonec to dopadlo výrazně jinak, než jsem původně očekával. Tedy hned úvod je takovým pomrknutím, takže jsem se vrátil o 17 let zpět se vším všudy. Někdy to bylo dobře, jindy zase spíše na škodu věci. Měl jsi to podobně, Lukáš?

STALKERŮ

LUKÁŠ: Původního *S.T.A.L.K.E.R.a* nehrál, zato má v oblibě značky jako *Wasteland*, *Fallout* a *Metro*, které rád doplňuje o tituly vedoucí do zakázaných míst dávného jaderného konfliktu. Na *Heart of Chornobyl* se tak opatrně těšil, ale jako správný poutník Zónou byl zdrženlivý. Věděl proč.

ONDRA: Velký fanoušek této legendární série, který do Zóny zamířil pln očekávání. Realita byla nakonec tvrdší, než si myslel. Určitě se ale vstříc tomuto místu někdy opět rád vrátí. Když tedy dojde k zásadním změnám.

ADAM: Polotovar stalkera, který začal a skončil u prvního dílu. Jména anomálií už zapomněl a myšlenková mapa oblasti se mu dávno smyla z paměti. Než odešel od rodinného krbu, svítko mu a do kapsy narval hrst šroubů.



LUKÁŠ: Jelikož jsem mezi stalkery n byl jsem zvědavý. Především na Zónu jsem si absolutně zamiloval v *Chornobylu* a na její zpracování týmem, který do várie vyrazil v dobách, kdy to nebylo. A jakkoliv mě úvod do hry utvrdil, že svět, kde budu jako doma, pozdější můj entuziasmus pro přežívání v ne prostředí fackovaly zleva doprava. M to bude dlouhé povídání, tak co hod pivo a trochu té pálené? Má někdo lám a chleba? S plným žaludkem přece jen lépe licitovat nad našimi. Co vás tu vlastně drží? V místě jako Jsou to lidé, jejich příběhy, tajemno lem, nebo něco úplně jiného?

ADAM: Mně zbylo z poslední výpr trochu kozácké vodky a pár oprýs zerv, možná z nich pochyťte troch ale s radostí si nabídněte. Mě do vedla hlavně znučenost a fádnost světa. Potřeboval jsem vypadnout mosféru něčeho jiného. Navíc mě jak se vývojáři poprali se stalkers – anomáliemi. Nejvíce jsem se tě ňované příběhy. Chtěl jsem zjistit lidem v této bohem zapomenuté zažili a viděli. Se zájmem jsem všem povídáním, legendám a dr vysezené důlky u ohnišť nalezne celé Zóně. Slušnou jamku tu vy i dnes. Vypadá to na dlouhou V jedné opuštěné barabizně je kytaru, tak můžu vybrnkat pár t dolehne společenská únava. Je nezačne foukat ten zpropaden chr a nebudeme muset pelášit

ONDRA: Silnou stránkou té rozhodně to, jakým způsobem vá atmosféru. Zdejší svět patří signu mezi jedny z nejvýrazně ohledu, kam člověk zamíří, vš vě prostředí, jež mu jasně říká veseli neužije, bez ohledu na

DOBRODRUZI Z VELKOMĚSTA

LUKÁŠ: O čem by se trojice stalkerů bavila, kdyby na sebe narazila mezi anomáliemi, radiaci a četou operující o pár stovek metrů dál? Střelba by vzbudila pozornost, útěk by mohl znamenat smrt, a tak by nezbylo nic jiného, než posedět u hořícího kahanu a debatovat o Zóně, o životě a o tom, jak se očekávaná hra stala obrazem vlastního tématu. S jakým očekáváním jste se chopili role Skifa?

ADAM: Moje očekávání především prosebně vzhlížela ke scenáristům a doufala v kvalitní

příběh. Stojím si za tím, že univerzum *Stalkera* oplývá skvělým vypravěčským potenciálem. Nebudu lhát, kdyby se jednalo o jakoukoliv jinou AAA hru, pravděpodobně bych tu dnes s vámi u kahanu neseděl. Na obrovské tituly jsem už víceméně zanevřel až na pár příležitostných výjimek. Od samotného gameplaye jsem nic moc neočekával, respektive měl jsem za to, že mě nejspíš nijak nepřekvapí. Přál jsem si, abych se mýlil, ale nevěřil jsem, že se tak stane. Jakmile jsem se o novém *S.T.A.L.K.E.R.ovi* dozvěděl, v hlavě mi okamžitě naskočil obrázek rozlehlé mapy s otevřeným světem posypaným hromadou otazníků, které si hráč musí na vlastní pěst poodhalit. Avšak i přes stereotypní vizi mi nějaký malý hlásek neustále šeptal do ouška, abych tomu

titulu přece jen dal šanci. Nejspíš do mě husla nostalgická účta k prvnímu dílu a ke světu *Stalkera* jako takovému. Nakonec jsem se tedy odhodlal a po titulu jsem s rozporupnými pocity sáhnul.

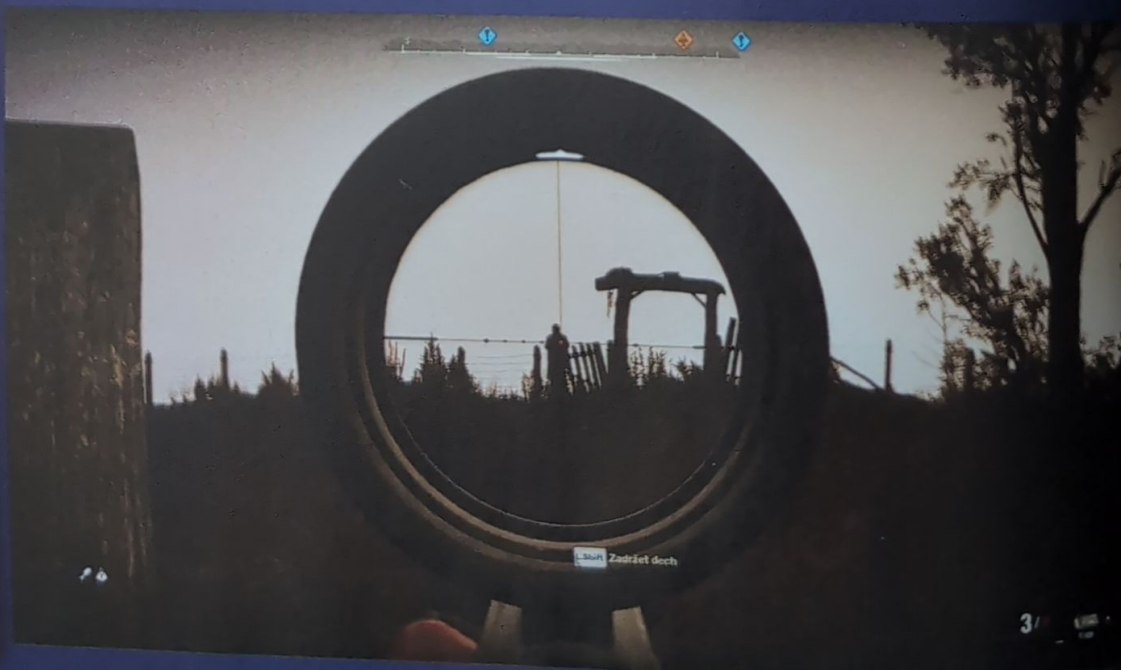
ONDRA: Já jsem se těšil opět do Zóny. Když jsem byl v dané destinaci naposledy, naprosto mě pohltila a očekával jsem tím pádem, že tentokrát dostanu dost podobný zážitek, okořeněný lepším vizuálem a možná také nějakým posunem v rámci hratelnosti. No nakonec to dopadlo výrazně jinak, než jsem původně očekával. Tedy hned úvod je takovým pomrknutím, takže jsem se vrátil o 17 let zpět se vším všudy. Někdy to bylo dobře, jindy zase spíše na škodu věci. Měl jsi to podobně, Lukáš?

STALKERŮ

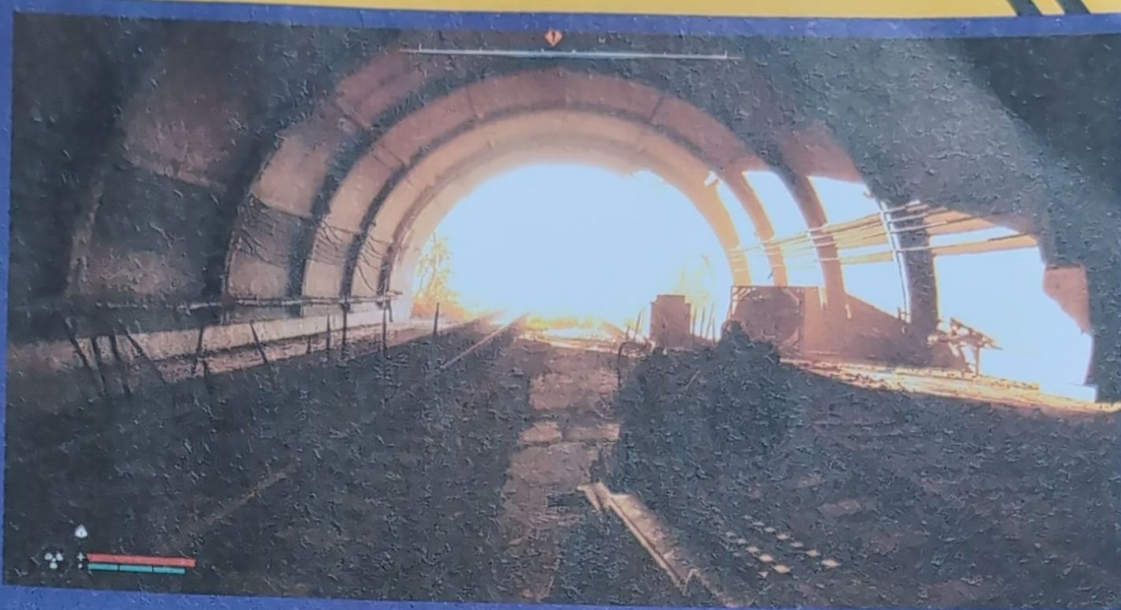
LUKÁŠ: Původního *S.T.A.L.K.E.R.a* nehrál, zato má v oblíbě značky jako *Wasteland*, *Fallout* a *Metro*, které rád doplňuje o tituly vedoucí do zakázaných míst dávného jaderného konfliktu. Na *Heart of Chornobyl* se tak opatrně těšil, ale jako správný poutník Zónou byl zdrženlivý. Věděl proč.

ONDRA: Velký fanoušek této legendární série, který do Zóny zamířil pln očekávání. Realita byla nakonec tvrdší, než si myslel. Určitě se ale vstříc tomuto místu někdy opět rád vrátí. Když tedy dojde k zásadním změnám.

ADAM: Polotovár stalkera, který začal a skončil u prvního dílu. Jména anomálií už zapomněl a myšlenková mapa oblasti se mu dávno smyla z paměti. Než odešel od rodinného krbu, svítilo mu a do kapsy narval hrst šroubů.



LUKÁŠ: Jelikož jsem mezi stalkery nováček, byl jsem zvědavý. Především na Zónu, kterou jsem si absolutně zamiloval v *Chernobylite* a na její zpracování týmem, který do místa havárie vyrazil v dobách, kdy to nebylo trendy. A jakkoliv mě úvod do hry utvrdil, že je to svět, kde budu jako doma, pozdější nástrahy můj entuziasmus pro přežívání v nehostinném prostředí fackovaly zleva doprava. Myslím, že to bude dlouhé povídání, tak co hodit na stůl pivo a trochu té pálené? Má někdo z vás salám a chleba? S plným žaludkem se bude přece jen lépe licitovat nad našimi útrapami. Co vás tu vlastně drží? V místě jako je Zóna? Jsou to lidé, jejich příběhy, tajemno všude kolem, nebo něco úplně jiného?



ADAM: Mně zbylo z poslední výpravy ještě trochu kozácké vodky a pár oprýskaných konzerv, možná z nich pochytíte trochu radiace, ale s radostí si nabídněte. Mě do Zóny přivedla hlavně znučenost a fádnost normálního světa. Potřeboval jsem vypadnout a nasát atmosféru něčeho jiného. Navíc mě zajímalo, jak se vývojáři poprali se stalkerskou ikonou – anomáliemi. Nejvíce jsem se těšil na již zmiňované příběhy. Chtěl jsem zjistit, jak se žije lidem v této bohem zapomenuté oblasti, co zažili a viděli. Se zájmem jsem naslouchal všem povídkám, legendám a drbům. Mnou vysezené důlky u ohnišť naleznete snad po celé Zóně. Slušnou jamku tu vysedím beztak i dnes. Vypadá to na dlouhou konverzaci. V jedné opuštěné barabizně jsem narazil i na kytaru, tak můžu vybrnkat pár tónů, až na nás dolehne společenská únava. Jen doufám, že nezačne foukat ten zpropadený smrtelný víchř a nebudeme muset pelášit do úkrytu.

ONDRA: Silnou stránkou téhle výpravy je rozhodně to, jakým způsobem člověk vstřebává atmosféru. Zdejší svět patří po stránce designu mezi jedny z nejvýraznějších prvků. Bez ohledu, kam člověk zamíří, vždy dostane syrové prostředí, jež mu jasně říká, že tady si moc veselí neužije, bez ohledu na to, jak moc dob-

ře je vybavený. Špatní pak nejsou ani obyvatelé Zóny. Když s nimi vedete dialogy, někteří vám ukážou tvrdost, zatímco jiní nemají problém ukázat strach. A co teprve různé skrýše, také pecka! Pokud jde ale o zpracování Zóny jako takové, mám s ní jeden problém. Dost mi vadí, jak tvůrci pracují s myšlenkou objevování nepřátel. Chápu, že chtějí, aby byl jejich svět plný akce, ale způsob, jakým to provedli, není úplně ideální. Vlastně byl jedním z prvků, které bych vmžiku odstranil a místo toho vsadil na formát stanovišť nebo občasných hlídek, u nichž víte, že se vám neobjeví prakticky za krkem během jediného okamžiku. Štvalo vás tohle také?

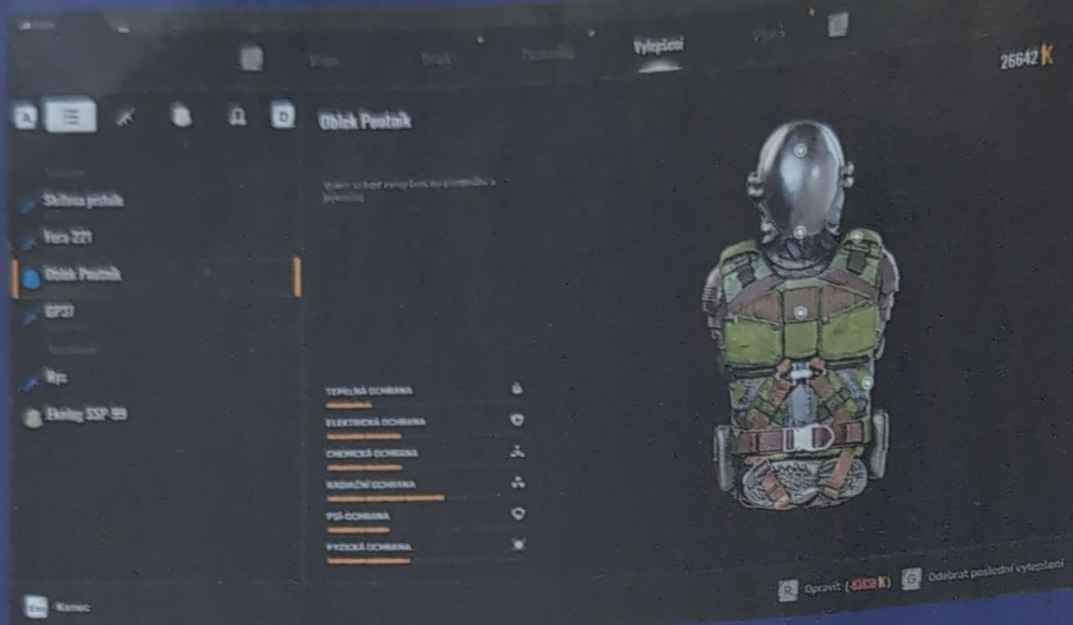
LUKÁŠ: Obora atomové havárie je opravdu artiklem hodným pro export. Dvě místa nejsou stejná, neustále objevujete nové prvky v přírodě, mezi troskami nebo pozůstatky života před havárií. Autorům se podařilo explozaci vystavět vzestupně, takže od osad z plechu a kartonu přecházíme k základnám, až se nakonec dostanete do míst, kam dodnes nevstoupí noha obyčejného člověka. A co potkáte lidi. Nejen tradiční archetypy frakcí, ale obyvatele, jejichž denním chlebem bylo pole, továrna nebo koloniál na rohu. Většina jejich tužeb pak dává absolutní smysl a váže se

k nostalgii po časech, kdy nebyli odštěpení od civilizace. Ale musím souhlasit s Ondrou, že „život“ ozbrojených jednotek, což jsou skoro všechny, je hnáný až příliš na efekt. Situace mi připomíná vydání *Ghost Recon Breakpoint*, kde nebylo možné dojít na místo mise, aniž byste nepotkali gerilu nepřátel, dva tábory revolucionářů a pět pěších oddílů domobrany. Prostě se nedalo normálně pohybovat, a druhý *S.T.A.L.K.E.R.* má našlápnuto podobným stylem. Jenže budme upřímní, často jde o nechtěnou událost způsobenou technickým stavem, než o plánovanou akci. Komu nepadali nepřátelé z nebes a ze zdi, nechtě hodí šroubem. Adame, potřebuješ nějaký půjčit?

ADAM: Na anomálie vždycky, avšak co se týče těch nepřátel, tak s vámi musím souhlasit. Na začátku jsem z nich měl ale spíše strach. S pár náboji jsem se snažil dostat k dalšímu questu a bál se jakéhokoliv šustnutí. Nemohl jsem si dovolit nic vystřílet, jinak bych úkol neměl šanci splnit. Pokud jsem se na cestu odvážil vydat v noci, přišlo mi, že všude možní nepřátelé aspoň zpočátku napomáhali hororové atmosféře. Hrsta nábojnic v zásobníku a jeden obmaz mě vystrašení ještě znásobovaly. V prvních pár hodinách jsem měl, nebudu lhát, občas celkem nahnáno. Ale postupem času jsem si zvykl a odnikud vyskakující strašáci se mi stejně jako vám začali zdát otravní. Hlavně ta slepá psiska. Vždy se jich hejno přiblíží odnikud a rafají jak šílení. Neleze mi do hlavy, jak nevidomí čoklové mohou být tak schopní. K pár mutantům jsem si však respekt zachoval. Neviditelné humanoidní cosi mě stále straší ve snech. Jaká potvora se stala vaším úhlavním nepřítelem? Také na vás někdy dolehl strach?

ONDRA: Těch bylo. Spát jsem však nemohl spíše z omezeného zpracování jejich pohyblivosti než z toho, jak vypadají. U většiny si stačilo smysluplně vybrat pozici a pak už jen střilet, protože bez ohledu na to, zda to byl upír, jelen nebo smečka divokých prasat, vždy nakonec protivníci doplatili na to, že jim





nebylo umožněno pracovat s prostorem. Ale nejvíce mi asi pil krev ten upír, protože se na scéně objevoval opravdu často a vždy u něj bylo nutné řešit neviditelnost spolu s relativně vysokou výdrží. Za zajímavé pak považuji mutanty z finálních etap, ti jsou totiž tuhá cháska, na niž člověku občas nestačí ani RPG.

LUKÁŠ: Když nad tím přemýšlím, tak nejhorším zmetkem s původní DNA zvíře jsou krysy. Je jich moc, chvíli nepostojí a vždy mi seberou značnou část granátů. Je ovšem pravdou, že jinak je příliš nevyužívám, takže se aspoň trochu provětrá inventář. Tiha prostředí a deprese z neznáma na mě doléhá hlavně v interiérech, kde vím, že kvůli různým řešením autorů nikdy nemám jistotu, která chodba je opravdu prázdná a jestli za rohem nečeká krvelačné překvapení. Venek mi přijde bezpečnější. Mám prostor utéct, ukrýt se anebo využít existenci anomálií ve svůj prospěch. Je fajn, když vám nepřítel rozervé imploze nebo odnese vzdušný proud. Tak mě napadá, jak jste na tom s artefakty? Zprvu jsem je prodával, ale některé kousky je fajn si nechat, ne? Je mezi vámi vášnivý sběratel paranormálních těžitek?

ADAM: Já jsem stále nějak těm artefaktům nepřišel na kloub. Splašil jsem jich slušný počet. Vždy jsem si nechával ty nejlepší a zbytek střelil za pár tisíc kupónů. Ale u jejich hledání jsem si nevěděl občas rady. Zdálo se mi to takové halabala, občas jsem kráčet okolo anomálie a najednou mi vyplivla artefakt. Jindy jsem se okolo abnormálního jevu motal pár minut a nikde nic. Ukazují se jen na speciálních lokacích. Systém jejich objevování mi přišel náhodný, a tak jsem se nikdy nevydal na pořádný lov. Možná za nimi však spočívá nějaký mechanismus, který mě stalkerské já nebylo schopno odhalit. Poskakování s detektorem mě zpočátku bavilo, pak už spíše unavovalo. Nijak speciálně jsem se na ně tedy nezaměřoval, spíše jsem je sbíral při plnění úkolů, nebo když se zrovna válely při cestě.

ONDRA: Využívání anomálií je tu super. Hlavně na začátku na to dost sázíte, protože nábojů není nikdy dost. Abych se ale vrátil k artefaktům, ty jsou dle mého něčím, bez čeho se nedá existovat. Hlavně tedy v pozdějších fázích. Nejlepším z nich je bezpochyby Tekutý kámen, který snižuje rapidně radiaci a také chemické poškození. U sebe jsem si nechával jakožto správný křeček vše, samotné

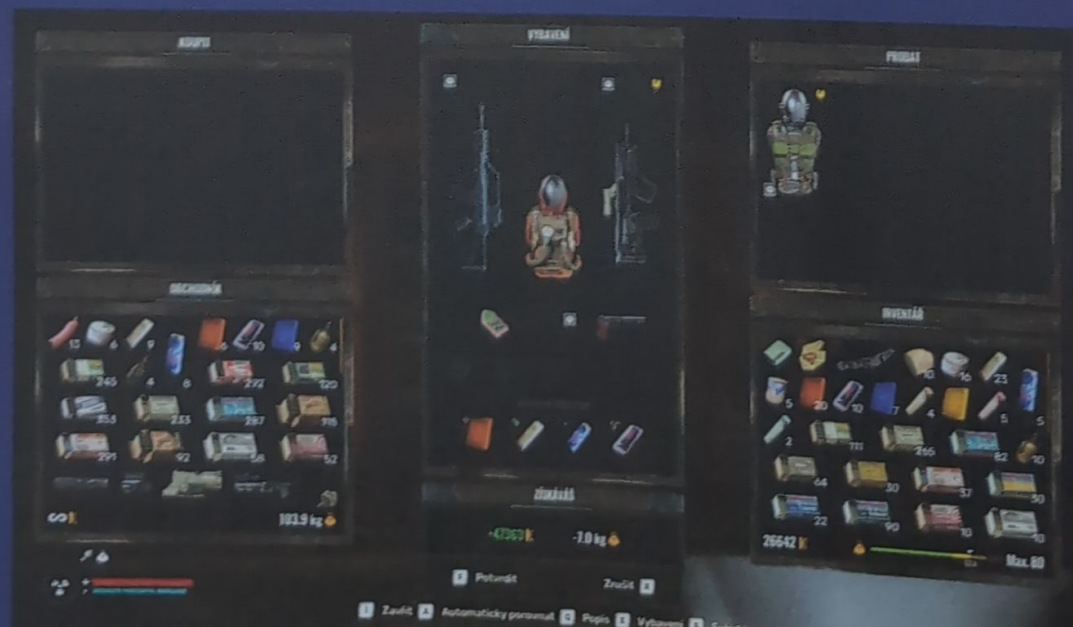
získávání občas dalo zabrat, ale vždy mělo něco do sebe.

LUKÁŠ: Hlásím se do týmu „křeček“. Hledání artefaktů mě nebaví, ale když už je najdu, hodně nerad se s nimi loučím. Vlastně, možná bych jich i pár... ba ne, pokušení dělá zloděje a my jsme přeci jen tři cizinci ve světě, kde se nedá nikomu věřit. Jak vidím, oba máte batohy narvané jak Buddha pupek, netrápí vás jejich váha? První dny v Zóně se zdá, že bágl je téměř bezedný, ale jak začínáte narážet na skryše a lepší odměny, stává se z nákladu na zádech jeden z úhlavních nepřátel. Kolikrát mám chuť všechno zahodit, nechat si jen pistoli, masku, vestu a utíkat s emísi o závod, protože s batohem se nedá. Nepřipadáte si občas jak kurýři uprostřed metropole?

ADAM: S místem v batohu jsem se pral až běda. Misto toho, abych se flákal po Zóně, jsem co pár desítek minut běžel zpátky k nejbližší truhle a cpal do ní všechno možné. Nebo jsem vyhledával obchodníka, kterému bych mohl hojný obsah svého batohu prodat. Postupem času jsem se stával vybíravějším a už jsem nováčkovsky nebral každou cetku, co se válela na zemi. V počátečních dnech v Zóně se mi zdálo, že všechno musím mít, ale rychle jsem vystřízlivěl. Na zatížení z mých úst padl přešršel nadávek. Prostor v mém ruksaku jsem kontroloval víc než naplněnost svého žaludku a ozáření radiací.

ONDRA: Batoh byl stále plný. Tedy sám o sobě mi nabízel dost prostoru, ale váha představovala vždy slušný problém, se kterým jsem se nebyl schopen zcela vypořádat. Bez ohledu na to, co jsem vyhodil, vždy po chvíli byl batůžek opět na hraně váhového limitu. A to v něm byla pouze trojice pušek, tisíce nábojů a nějaké ty lékárničky spolu s jídlem. Asi bych se nezlobil, kdyby se nabízel nějaká aktivní volba posílení, která by mi dávala možnost nést víc než na začátku. Třeba takový batoh optimalizující váhu by byl super. Je třeba si ale uvědomit, že část věcí si lze dát do truhly, která funguje na bázi magické skříňky, z níž si lze předměty kdekoliv vybrat. Kdybych to jen věděl dřív... Člověk se tu totiž dost nachodí. Také už máte sešlapané podrážky?

LUKÁŠ: Bez pořádných kanad je tu člověk ztracený. Dopravních prostředků se nedočká, což s ohledem na interference dává smysl, nicméně neustálé putování tam, zpět a oklikou zase tam unaví i medvěda cestujícího za lososy. Vy tak příliš nevypadáte, pánové, ale jsem škrt, co si pro kredit nechá zlámat ruku, takže dávat převaděči tisíce za to, že mě dovede rychle tam, kde jsem už byl, mi přijde přes čáru. Z herního hlediska jde o originálně pojatý fast travel, to ano, ale absolutně mi



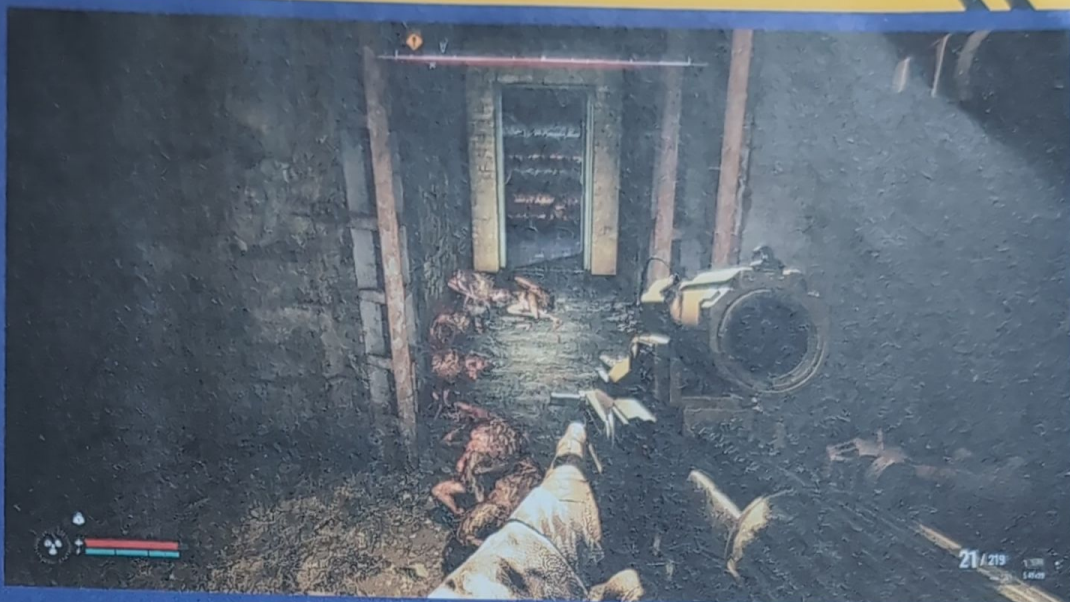
nevyhovuje. Mnohem víc bych uvítal nějakou formu tahového přesunu v kostky, kde se posouvám jako bod po mapě a v případě nějaké události musím konat. Určitě víte, co myslím. Především Japonci kolem Fukušimi podobný princip někdy používají.

ADAM: Divím se, že moje boty vůbec ještě drží v jednom kuse. Bohužel jsem si před výpravou do Zóny nechal doma krokometr, ale kdybych si ho býval vzal, tak mu usmažím obvody. Nemluvě o tom, že by trhal osobní rekordy a nejspíš vévodil i světovým žebříčkům. Fast travelu jsem na chuť taky nepřišel. Systém mi sice sedí do krutého nemilosrdného zasazení, kde zadarmo ani kuře nehraje, ale taky mi lezl krkem. Vypláznout tisíce za převoz se mi taktéž zrovna nechtělo. Na druhou stranu, občas to člověk musí překousnout, protože pěšky se mu fakt vůbec nechce. Navíc jak už jsme zmiňovali, při sáhodlouhé cestě zpátky narazíte snad na každého obyvatele Zóny, který vás neváhá roztrhat na cimprcampr nebo do vás vysolit celý zásobník.

ONDRA: Vzhledem k tomu, že peníze člověk generuje primárně za pomoci prodávání věcí, mi přišlo užívání průvodců jako něco mimo mou cenovou kategorii. Navíc jejich formát mi celkově moc nevyhovoval, protože jsem spíše fanouškem něčeho, co mě nestojí výplatu. A že peněz není nikdy dost. Jakmile člověk aktivně pracuje s výzbrojí a nechává si určité kusy, peníze mizí jako voda po spláchnutí toalety. V některých případech si pak případné opravy ani úpravy člověk nemůže vůbec dovolit, jelikož jsou zkrátka příliš náročné a negenerujete takové objemy peněz, k těm se nedá normálně dostat. Co říkáte vlastně na to, že tu nikdo u sebe nenosí ani listek? A podařilo se vám najít nějakou zbraň, která vám sedla natolik, že ji taháte dosud?

LUKÁŠ: Dobrá připomínka, kredity a PDA. Další mechanika, která mi úplně nesedla, protože si nedovedu představit, že v místě, jako je Zóna, mám u sebe zařízení, do něhož mi může kdokoliv a kdykoliv vlézt. I kdyby fungovalo jen na bázi otevřeného krátkého přenosu, nemohl bych se mihnout kolem protivníka, aniž by o mně nevěděl. Navíc co nalezené PDA, to by měl být automaticky bílý šek k úsporám majitele. Proč tomu tak není? Že by tím rapidně klesl zájem o side questy a zkrátí se herní čas? Jiné tituly založené na lootu mě naučily brát výbavu jen jako soubor statistik, tudíž já měním vše, co může zastoupit lepší exemplář. Ale Adam působí dojmem, že by si tu nějakou tu lásku vonící střelným prachem našel.

ADAM: PDA byla snad první věc, nad kterou jsem se po zapnutí hry pozastavil. To každý



zelenáč, který zavítá do Zóny, dostane jako dárek na uvítanou speciální tablet? Čekal bych, že by spíš schytl bombu na solar od bandity, který by ho následně obral i o tkaničky do bot. Co poskytuje připojení malých obrazovek mezi sebou? To se do Zóny vydala parta studentů síťariny a udělali si zde bakalářku? PDA mi nesedí do celkového konceptu světa *Stalkera*. Mezi zbraněmi jsem si nenašel jednoho konkrétního oblíbence, ale už odjakživa jsem miloval cokoli s puškohledem a v Zóně se mé preference nezměnily. Pušky s mířidly si v mém batohu tak vždy našly místo. Občas jsem však ani ten zpropadený batoh nebyl schopen otevřít kvůli technickému stavu hry. Jak titul běžel vám? Taky jste se místo anomáliemi brodili záseky a bugy?

ONDRA: Já se bugy vlastně brodil celou hru. Po většinu času se jednalo o broučky vizuálního ražení vyložené nenarušující celkový zážitek. Jak jsem ale postupoval, objevovaly se také problémy reálně formující hratelnost. Třeba se mi stalo, že došlo k bugnutí úkolu spojeného se základní vesnicí, takže přestože jsem ji zachránil, následně byla stejně zničena. A takových momentů byla hromada.

Optimalizace pak byla ještě větším problémem. Zrovna nedávno do mého stroje doputovala RTX 4070 Ti Super a její přítomnost nebyla na této hře vůbec znát. Nebyla schopná držet snímky a navíc občas padala. Takže za mě je technická stránka katastrofou na úrovni samotného roztavení jádra reaktoru zdejší jaderné elektrárny...

LUKÁŠ: Další stalkeri, kteří stejně jako my posedí a počkají, než emise oddělí pitomce od chytráků, musí počítat s tím, že po stránce optimalizace není Zóna okolím Chernobylu, ale planetou Klendathu, kde sídlí ti největší brouci, jaké kdo viděl. Ráj entomologů, kde si stačí vzít notes obvyklých druhů a jen si škrtat jejich přítomnost. Hra nemá plně funkční snad ani jeden technický prvek, a tak si žije vlastním anomálním životem, který je hráčův úhlavní a největší nepřítel. Což je smutné, protože depresivní introvert tu najde zhmotněný ráj na zemi. Jen má bohužel zatím bujné kořeny zabalené do plev, které musí čas a vývojáři odstranit. A my se pánové už nejspíš odstraníme také, protože práce volá. Mám pocit, že až se příště potkáme, budou za nás mluvit zbraně a ne slušné vychování.



