

ČESKÉ HRY

ZIN K ZÁVĚREČNÉ PRÁCI
VIDEOHERNÍ PRŮMYSL V
ČESKÉ REPUBLICE





INTRO

Existuje několik věcí, v nichž jsou Češi na tak malý národ až překvapivě dobří. Příkladem budiž hokej, tenis, míra konzumace piva nebo právě vývoj počítačových her, o čemž však značná část veřejnosti v podstatě nemá tušení.

I to byl důvod, proč jsem se rozhodl zpracovat závěrečnou práci na toto téma. Myslím si, že naši vývojáři, kteří nám napříč hráčskou komunitou budují dobré jméno, si zaslouží velký respekt a uznání.

Samotná teoretická část práce toho zdaleka neobsahuje tolik, aby pokryla celé toto rozsáhlé téma. Proto jsem jako praktickou část zvolil tvorbu několika-stránkového magazínu, v němž chci jednoduchou a efektivní formou připomenout některé důležité prvky a události okolo české videoherní scény.

Zaměřuji se na to, aby tento zin byl srozumitelný naprosto pro každého a laické veřejnosti posloužil jako malý náhled do neprobádaných oblastí videoherní komunity.

Doufám tedy, že listování tímto výtiskem bude pro každého čtenáře radostí a kdo ví – třeba se jednou dočká pokračování.

Martin Pavlovič





Brněnské studio Bohemia Interactive jsme si popsali v teoretické části přidružené závěrečné práce, je však důležité zopakovat, že vlajkovou lodí této společnosti vždy byly a jsou vojenské simulace (Arma, Operace Flashpoint). Ruku v ruce s tím tak jde skutečnost, že pro spoustě vývojářů je tato tematika blízká.

Právě nadšení do vojenské techniky se stalo osudným dvojici vývojářů Ivanu Buchtovi a Martinu Pezlarovi. V roce 2012 vyrazili na dovolenou na řecký ostrov Limnos, na němž se odehrává tehdy ještě vyvíjená Arma III. Kvůli blízkosti Turecka je zde poměrně početné množství vojenských objektů, které jsou pochopitelně nepřístupné veřejnosti.

Právě za pořizování fotografií a videí vojenských objektů byla dvojice 18. září 2012 obviněna ze špionáže s možností trestu až 20 let odnětí svobody. Bezprostředně po zadržení oba muži tvrdili, že to bylo za účelem vývoje vojenského simulátoru, později však obrátili s tím, že tak činili pouze v rámci svého hobby.

Ať už to bylo tak či tak, nejedná se o příliš důmyslné chování a v málokteré zemi by nad něčím takovým bezpečnostní složky mávly rukou. Na druhou stranu, dvojice byla zadržena velmi pohotově a reakce řeckých úřadů byla vskutku tvrdá. Nabízí se tak otázka, jaké další faktory hrály v zadržení roli.

Rafinovaná pomsta?

Již v době, kdy byla oznámena lokace, kde se Arma III bude odehrávat, se ze stran zastupitelů ostrova Limnos ozývaly námitky: „Nemůžeme si dovolit, aby náš ostrov, místo klidu a míru, byl (ve hře) proměněn v krvavou válečnou zónu,” uvedl například starosta Antonis Hatzidiamantis*. Další stížnosti směřovaly na zobrazené prostředí, jež mělo dle řeckých autorit zobrazovat tajná místa. Bohemia Interactive se nicméně brání tím, že čerpají jen a pouze z veřejně dostupných zdrojů.

Těžko soudit, nakolik cílené ono zadržení bylo, přístup řeckých úřadů nicméně rozhodně nebyl adekvátní a o oprávněnosti výše uvedených stížností také lze mít pochyby. Tvůrci hry přesto provedli určité úpravy a ostrov přejmenovali ke spokojenosti Řeků na Altis.

Co se týče zadržených vývojářů, po čtyřech měsících strávených ve vazbě na ostrově Lesbos se po zaplacení kauce 5 600 EUR vrátili v lednu 2013 do České republiky a to za velké pozornosti médií.

Případ stále nebyl uzavřen a dvojici hrozí trest, nicméně vzhledem k aktuální situaci v zemi je soudní proces odsunut na neurčito a je ve hvězdách, jestli se vůbec někdy uskuteční.



Na snímcích vlevo lze spatřit dvojici lokací na ostrově Limnos (ve hře Altis) tak, jak jsou zobrazeny v samotné hře a jak vypadají ve skutečnosti. Obrázek nechť si každý udělá sám.

MAFIA III: CO PROZRAZUJE GAMEPLAY VIDEO?

Pár dní před psaním tohoto článku bylo uveřejněno dvanáctiminutové video zachycující několik sekvencí z připravované Mafie III. Při něm vyvzpovídává redaktor serveru ign.com šéfa vývoje, Haidena Blackmana a dohromady tento audiovizuál představuje kvalitní zdroj informací o nové hře i přístupu současných vývojářů k odkazu předěšlých dílů tvořených Čechy.

Hned první věcí, jež zaujme, je způsob chůze hlavního hrdiny Lincolna Claytona. Že se v Mafii nezhodí tradiční role tradičního italského gangstera, nýbrž vcelku nesympatického kriminálního s částečně černošskými kořeny, to je věc, se kterou jsem se dosud nedokázal úplně smířit. Fakt, že vypadá, jako přesteroidovaný boxer a pochoduje jako vyhazovač s diskotéky je však jen dokreslením toho, že si mé sympatie pravděpodobně nezíská.

Co naopak uchvacuje, je vizáž samotného prostředí. V tomto ohledu byly všechny Mafie na svoji dobu velmi vyspělé a ta třetí očividně nebude výjimkou. Neony osvětlené ulice New Orleans 60. let, propracované modely automobilů a tradičně oděni lidé jsou jen malou částí toho, co vše bude bezesporu pohlcující atmosféru dotvářet.

Jenže poté se Lincoln vydá na misi a opět vidíme, jak moc odkaz původních her dostal na frak. Kromě nepřeborného množství různých ukazatelů a pomocníků, což původní vývojáři navzdory trendům zkrátka odmítali. Dříve realisticky založená Mafie se tak přibližuje konkurenční arkádové sérii GTA, místy dokonce až ke zcela ujetému Saints Row. To samé nasvědčuje způsob střelby a další atributy.



Další průšvih následuje poté, co Lincoln usedá do automobilu. Respektive – průšvihy jsou dva. Tím prvním je skutečnost, že má vyslechnout zajatou osobu tak, že bude jezdit nebezpečně a tím naplní ukazatel ve spodní části obrazovky. Tohle je přesně ten druh herní mechaniky, který s realisticky založenou Mafií nemá mít naprosto nic společného. Co je ale horší je samotný jízdní model. Na tomto prvku si oba předchozí díly velmi zakládaly a především ten první

svou realističností konkuroval i závodním simulátorům. Zde auta zatáčí výhradně bokem, zastaví ze stokilometrové rychlosti na dvou metrech a po silnici spíše kloužou, než jedou.

Celkově zkrátka trailer působí tak, jako by šlo o hru z úplně jiné série. Společných znaků s tou původní je zde totiž patrných opravdu pomálu. Částečně se příčina dá hledat v jedné z věcí, kterou prohlásil Haiden Blackman, a sice, že se řídí odkazem Mafie II. To znamená, že na původní Mafii se zde zcela zapomnělo a již druhý díl v určitých ohledech její poselství nerespektoval. Pro někoho, kdo k prvnímu dílu nechová žádný vztah, což Haiden Blackman pravděpodobně splňuje, tak není nic zvláštního na tom nazvat to, co vidíme na videu, Mafií.V

Reakce hráčů a to i těch, kteří hráli pouze druhý díl, však nasvědčují tomu, že ani jim se tato radikální změna úplně nezamlouvá a skepticismus k Mafii III je poměrně široký jak mezi hráči, tak i mezi žurnalisty (viz Score 259).

Zpráva pro Hangar 13 je tak jasná. Pokud hodlá tento směr udržovat, pak by mělo začít uvažovat o přejmenování hry a odloučení od série Mafie. Nezávisle na ni by totiž mohlo jít o dobrou, byť lehce jinak pojatou hru. V opačném případě by ovšem minimálně pro české hráče mohlo jít o regulérní cassus belli na Haidena Blackmana a jeho tým.

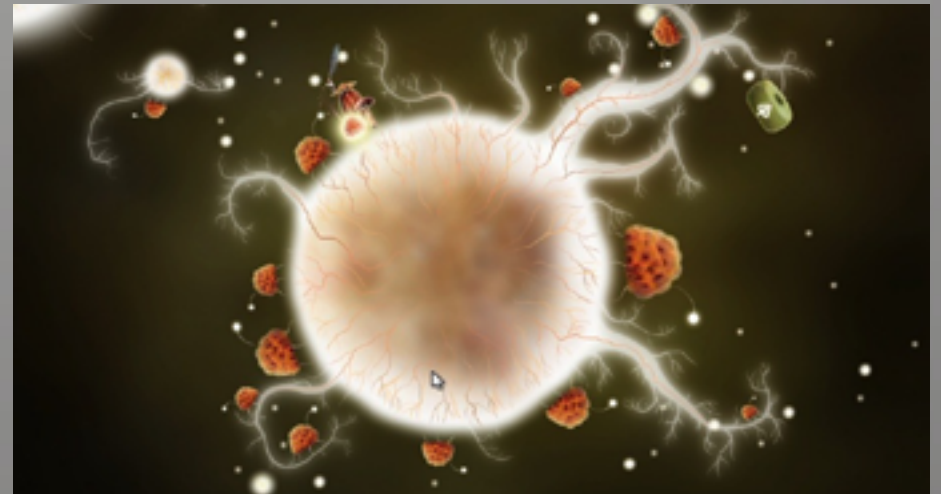


No není to nádhera?

Jak jsou české hry krásné...



Mafia II (2K Czech)



Botanicula (Amanita Design)



Arma II: Operation Arrowhead (Bohemia Interactive)



Dex (Dreadlocks)

Kingdom Come: Deliverance

Technologicky nejvyspělejší česká hra

Očekávání od Kingdom Come: Deliverance, husitského RPG vyvíjeného českými Warhorse Studios, jsou vysoká. Zatím ale nic nenasvědčuje tomu, že bychom se měli dočkat zklamání. Ostatně, posuďte sami:



Konec

© Martin Pavlovic 2015

