



# Záblesk

## Festivalové noviny FanCity 2012

### Fancity začíná!

Celkem poklidné místo se na prodloužený víkend stalo mekkou fanů seriálů, filmů, her a knížek se zaměřením na fantastiku a sci-fi. A samozřejmě nemůžeme zapomenout na obrovskou haldu minecraftáků, kteří se účastní druhého českého Mineconu. Takže po FF i na Fancity byla kostička, kam se podíváš. Na další stránce naleznete malý test, který vám prozradí, jestli už jste byli taky poznamenáni. Krom toho návštěvníky čekala taky spousta herců, kteří přijali pozvání. Jak se dalo čekat, o besedy s nimi byl velký zájem.



Jarda Houdek @ FanCity 2012

### Hosté na zahájení

Slavnostní zahájení bylo v tradičním duchu včetně hostů. Na podiu jste tak mohli vidět Tamaru Johansen (SG Universe), velvyslance Sovala (Star Trek) a Ianta Jonese (Doctor Who). Bylo vidět, že se hostům na Conu líbí, proč by taky ne. Na celém festivalu vládne přátelská, skoro až rodinná atmosféra. Diváci se při zahájení bavili a čas utíkal jako o závod. Po skončení zahájení, se všichni rozprchli ať už na linie, hry, tak taky hlavně pozdravit své známé, které už nějaký čas neviděli. O tom je Con vlastně také.



Jarda Houdek @ FanCity 2012



## XCOM: Enemy Unknown

### Legenda se vrací

Neznámí vetřelci útočí na Zemi. Jejich létající talíře rozsévají smrt a zkázu, invazní jednotky se zdají nemožně rychlé, silné a nepřemožitelné. Národy celého světa narychlo zformují XCOM – organizaci, jejímž cílem je válčit s emzáky, zkoumat jejich technologie a vyvinout účinnou obranu. Ale zpočátku se to zdá jako nemožný úkol. I pokročilé projektilové zbraně jsou jen chabým soupeřem laserovým puškám vetřelců, kteří ničí síly XCOMu i svou rychlostí, neviditelností či psionickými schopnostmi. Povede se dohnat jejich náskok a zachránit lidskou civilizaci?

### Braňte Zemi!

Základní premisa XCOM: Enemy Unknown vychází z klasické strategie UFO a přenáší do moderní podoby nejen její tísnivou atmosféru balancování na hraně konce veškerého lidstva, ale také komplexnost herního systému. UFO, potažmo XCOM, jedinečným způsobem spojují v reálném čase ubíhající strategickou část nad glóblem, kde hráč skenuje vzdušný prostor a věnuje se výstavbě základen, vývoji vybavení a technologií či nákupům a vybavování vojáků – a taktické boje v tahovém režimu.

Na globální mapě se hráč snaží věnovat pozornost jednotlivým regionům Země tak, aby nebyly zničeny vetřelci – na financování XCOMu se totiž státy skládají a každá ztráta tak znamená i ztrátu konkurenceschopnosti. Podstatná část hry se pak týká základen: v nich hráč staví laboratoře, dílny a vojenské stavby a spolupracuje s vědci a inženýry na odhalování tajemství cizích

technologií a výrobě klíčových předmětů.

### Na bojišti

Když se nad Zemí objeví indikátor UFO, znamená to příležitost k taktické misi. Ta může zahrnovat sestřelení létajícího talíře ještě v atmosféře, či vojenský výsadek na povrchu s cílem zničit emzáky, zachránit klíčovou osobu či zabránit teroru jednotek vetřelců. V boji provedli tvůrci temaku více změn oproti originálu: zpočátku hráč vysílá na mise pouze čtveřici vojáků (později to bude maximálně šest, což je pořád méně než osmička v originálu), pryč je také systém časových bodů. Místo toho může každá jednotka buď popoběhnout a provést jednu akci (třeba vystřelit nebo použít lékárnu), anebo protáhnout svůj pohyb do širšího okolí, ovšem bez možnosti reakce na to, co v něm objeví. Velmi intuitivní ovládání zjednodušuje krytí a celý systém nutí hráče, aby jeho vojáci spolupracovali, aby se správně kryl, obezřetně postupoval a využíval i granátů, kouřové clony nebo jiných podpůrných prostředků.





text v jednom Celkový dojem z boje jednoznačně pozvedá i filmová kamera, která tu a tam zabrousí za mířidla vojáka, aby odhalila vydařený zásah, nebo zvyšuje napětí, když střílí nepřítel po zpola odkrytém mariňákovi.

## Pocta legendě

Po odehrání několika úvodních misí je zřejmé, že XCOM: Enemy Unknown zůstává maximálně věrný otevřené hratelnosti původního UFO i jeho strhující atmosféře. Autoři předvedli na letošní E3 i pokročilé technologie, tryskové brnění, akrobacii s lanem a hákem i ovládání mysli nepřítele. K původní hře, která stěží potřebuje vylepšit v jakémkoli ohledu, přidávají moderní interface, filmové prvky a o něco děsivější modely nepřátel. Důležité ale je, že pracují s citem a výsledný zážitek připomene tisícům zkušenějším hráčů jejich války s emzáky svedené v první polovině 90. let. Držte si klobouky, UFO se vrátí v plné síle v říjnu letošního roku!

Tomáš Krajča

## Velký fanologický přehled FanCity fanů. Najdete se?

Moment. Co že je to vůbec ten fan? FanCity neznamená „větrákové město“? Fan jste samozřejmě vy, návštěvníci tohoto conu. Aha, prý: „Co je to con?“ Jestli se vážně někdo ptá, zřejmě se najde hned v první kolonce.

Takže jaký myslíte, že jste fan? Druhů je nespočet, ale fanologové zatím oficiálně rozlišují pouze tyto:

## Turista

„Kde to jsem? Co jsou ti divní lidi zač?“ Jestli si kladete tyto otázky, jste tu možná na výletě, poprvé. Netušíte, co tu máte dělat, když zrovna skončilo to jedno cosi, kvůli čemu jste přišli? Máte štěstí! Záblesk vás inspiruje a na všechny vaše hloupé otázky vám tu odpovíme! Když budete číst dál, zjistíte, co jsou zač ti divní lidi v kostýmech, šílenci, kteří tu pobíhají a něco organizují, nebo koho tady potkáte v hospodě.

## Hudební feťák

Hopsáte od rána do večera? Doma i na conu? V noci se vám zdá o šipkách, které se ze spaní snažíte zašlápnout? Vaší drogou je hudba? Nebo máte jinou úchylku spojenou s tancem před monitorem? Pak vítejte v kolonce Hudební feťák. V poslední době do této třídy přibývají stále další druhy tanečních šílenství, i když pořád ještě podle fanologů převládá DDR maniak.





## Cosplayer

Svůj kostým připravujete s ročním předstihem a doma ve skříni se vám práší na několik elfích plášťů nebo masek Darth Vadera? V létě na Festivalu fantazie se vaříte pod vrstvami oblečení? Děláte to s nadšením? Pak se můžete pyšnit privilegovaným statusem Cosplayera. Hned po Aktivistovi druhý nejvzácnější druh. Přísně chráněný.

## Štamgast

Zvedáte zadek z hospodské židle, pouze když musíte na záchod? Vaší první a poslední zastávkou na jakémkoliv conu je bar? Možná jste dříve spadali do kolonky „Od všeho trochu“ nebo dokonce Aktivista. Čas, lenost a čím dál větší množství fanovských přátel vás ale přinutili degradovat na Štamgastu vysedávajícího v hospodě? Nejste ojedinělý případ, jde o velice častý jev zvaný hospodizace. Pokud chcete vědět víc, o hospodizaci byly už napsány desítky knih a fanologických studií. Souvisejícím jevem je čajovnictví.



Jarda Houdek @ FanCity 2012



Jarda Houdek @ FanCity 2012

## Posluchač

Posluchačové jsou relativně pasivní, avšak stále ještě zapálený druh fana. Když slyší slovo „přednáška“, mohou se i vzrušit. Svůj vytištěný program mají barevně zvýrazněný a odškrtávají si, kde už byli. Na besedách sice většinou zarytě mlčí, ale uvnitř nich to vře. Nemohou se dočkat dalšího programu a jen těžko hledají pauzu na jídlo. Jde o přímý vývojový stupeň od druhu „Od všeho trochu“.



## Aktivista

Ohrožený druh. Jde o lidi, kteří po všem tom stresu v práci/doma/ve škole ještě nemají dost a vrhají se do organizování programových linií či přednášení na conu. Často zůstávají nedocenení, proto pokud nějakého potkáte, pohlad'te ho a dejte mu sušenku.

## Pařan

Chtěli jste zkusit nějakou PC hru nebo konzoli? Bylo tam obsazeno? Přišli jste o osm hodin později a znovu tam seděl ten stejný člověk s kruhy pod očima, který vypadal, že ani nešel na záchod? Pravděpodobně jste narazili na Pařana, což je obdoba Hudebního feťáka. Jejich závislost je takřka nevyléčitelná a koušou. Pokud je to váš případ... vlastně ne, Pařani nečtou :-)



Jarda Houdek @ FanCity 2012



Jarda Houdek @ FanCity 2012

## Craft'ák

Nový výstřelek evoluce. Fanologové ještě stále netuší, jestli jde o další vývojový stupeň Pařana, nebo jen vedlejší evoluční větev, která časem vymizí nebo se smísí s hlavním proudem. Poznáte je podle nezřetelného mumlání: „Kostky! Kostky!“

## „Od všeho trochu“

Naprosto průměrný, nevyhraněný fan. Je docela možné, že ještě nedávno jste byli Turistou a svoji úchytku si teprve hledáte. S velkou pravděpodobností časem spadnete do kolonky Štamgast nebo Aktivista. Anebo si vymyslíte vlastní druh fana a stanete se Nepochopeným. To je zvláštní druh, který ještě nebyl dostatečně prozkoumán, a proto zatím není uváděn v oficiální literatuře. Občas je fanologové zahlédnou, jak se potloukají mezi fany, a nikdo nechápe, co jsou zač, nebo z které planety se vzali.

-Hawk-

## Otestujte svou závislost na Minecraftu!

Ještě pořád se nám občas stává, že se nás někdo zeptá, co že je to ten Minecosi. Ale mnohem více tu potkáváme lidi, kteří stále dokola mumlají něco jako: „Krychle! Krychle!“ Jako příčinu tohoto jevu jsme odhalili závislost jménem Minecraft. Proto jsme pro vás připravili kontrolní test, abyste si ověřili, jestli tato epidemie postihla už i vás. Také byste se nejradyji stali kostkou nebo aspoň čtverečkem?

Tento test zjišťuje míru závislosti na Minecraftu s přesností na celé kostky.\*



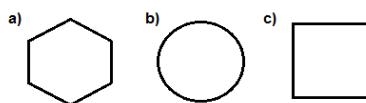
### Otázka č. 1:

Najděte zelené kolečko.



### Otázka č. 2:

Který z těchto geometrických tvarů je nejdokonalejší?



### Otázka č. 3:

Jak se podepisujete?

- a) svým jménem      b) křížkem      c) čtverečkem

### Vyhodnocení testu:

Žádná možnost c) = můžete si oddechnout, ještě nejste poznamenaní!  
Jedna možnost c) = počáteční stadium.

Pravděpodobně jste se již s Minecraftem setkali a už na vás začal působit. Ještě stále máte možnost jít se léčit!

Dvě možnosti c) = střední závislost. Pravděpodobně se ještě podepisujete jako člověk, ale rozlišovací schopnosti máte už deformované. Není návratu.

Tři možnosti c) = beznadějný případ. Proč ještě u všech kostek nejste v místnosti Minecraftu?!

•Redakce neručí za přesnost testu. Redakce odmítá jakoukoliv odpovědnost za výsledky vašeho testu a případné psychické následky. Odmítala ji ještě dřív, než to bylo c□□l.

•-red-