

téma

Kde to vážne?

Je to jako na kolotoči. Březen, květen, září, někdy napřesrok. A znovu. Předpokládaná data vydání jednotlivých titulů se často mění rychleji, než je vůbec stačíme sledovat. Bud' vývojáři nedokáží správně odhadnout vlastní síly, nebo si z nás někdo dělá dobrý den. Anebo je za tím snad něco jiného?

Herní trh trpí mnoha nešvary. Některé jsou dobře ukryté, jiné jsou patrné na první pohled. Neustálé odklady, které potkávají především špičkové tituly, patří někam na rozmezí těchto dvou skupin. Ne každý považuje odsouvání „závazných“ termínů za problém – někdy to může být jen chytrý marketingový tah, někdo by z toho zase mohl vyvozovat, že na počítačové hry tvrdě narazila krize středního věku. Za pomoci příkladů nejznámějších „věčných studentů“, kteří v sobě už dlouhá léta nedokáží najít odvahu složit zkoušku z dospělosti v podobě příchodu na trh, si zkusme vysvětlit, proč mají naše oblíbené tituly často i několikaleté zpoždění.

Možnost první: Reklama

Chceme-li pochopit fenomén neustále oddalovaného vydání, musíme si uvědomit jednu věc: zveřejňované termíny nejsou nijak závazné. Když firma nedodá hru na trh v určený den, nečekají ji žádné sankce; a jelikož se lidé již naučili oficiálním release-listům nevěřit, neriskuje dokonce ani své renomé. Některé společnosti tedy začaly využívat zdržovací taktiku pro lepší propagaci svých produktů. Výhodný je tento systém především tehdy, kdy se na trh uvádí titul, jehož prodej nemůže podpořit žádné slavné jméno, filmová licence a podobně. V takovém případě je nutné veřejnost navnadit a zajistit, aby informace o titulu měly dostatek času se uhnízdít v povědomí hráčů. Jenže na to pár měsíců zpravidla nestačí, protože během nich může proběhnout jenom jedna vlna informační kampaně. Herní periodika přitom nebudou plýtvat drahocenným místem na neznámý titul, který by se měl v obchodech objevit nejdříve za rok. Vydavatel tedy rozhlásí, že hra bude dokončena během tří až pěti měsíců (velice oblíbený termín) a začne časopisy a internetové magazíny zavalovat hromadou screenshotů, videí a „exkluzivních“ informací. A pak – jen tak mimochodem – vydá krátkou tiskovou zprávu, v níž se vydání odkládá o další dva až tři měsíce. Titul tak má neustále punc „za chvíli to bude“, a když programátoři nakonec napíší poslední řádek skriptu a grafici doladí poslední textury, jsou hráči tak rádi, že se hry dočkali, že si ji koupí... Ačkoliv by o ni jinak ani okem nezavadili.

Pokud se tento postup využívá citlivě a vydavatel nežene zdržování do krajnosti, může s ním slavit poměrně velké úspěchy. Navenek se zdá, že si vývojáři pohráli s detaily víc, než měli původně v plánu, a hra je tedy lepší, než měla zpočátku být. Ve skutečnosti se však výrobce držel stále stejného, ovšem neveřejného harmonogramu prací. V tom byl jako datum vydání uveden ne původní termín, ale ten, v němž hra nakonec opravdu vyšla.

Do této kategorie patří velká část titulů, které vyšly s několikaměsíčním zpožděním. Z našeho seznamu do nich jasně patří komiksová akce *XIII* a částečně též *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. Je jich ovšem mnohem více – například *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Will Rock*, *Sabotage* a další.

Možnost druhá: Vývojář-megaloman

Nebylo by ovšem fěr svalovat veškerou vinu za nedodržené sliby na vydavatele. Většinou sice působí nejen jako distributor, nýbrž i jako investor, a jako takový má ve výrobním procesu hlavní slovo, jenže ne vždy má možnost vyjednávat z pozice síly. To mu může projít u

běžných vývojářských studií, ale co s celebritami? Jsou to John Carmack a George Broussard, podle koho se řídí harmonogram prací, a nikdo jim do toho nemůže mluvit. Při jakémkoliv náznaku konfliktu totiž mohou dát svému vydavateli nůž na krk s tím, že přejdou ke konkurenci. Investor je v tu chvíli bezmocný. Nezbývá mu nic jiného, než sledovat kalendář, vzdychat nad propásknutými termíny a doufat, že hra vůbec někdy spatří světlo světa a jeho peníze se mu někdy – možná – vrátí.

Nutno říct, že ne vždy to je na škodu věci. Takto volnou ruku mají například studia Blizzard a id Software a jejich projekty patří pokaždé mezi naprostou špičku. Problém však nastane ve chvíli, kdy na hře začne pracovat megaloman toužící zapsat se do historie jako tvůrce nejlepší hry všech dob. Ten totiž chce mít ve svém projektu všechny vymoženosti, jež mu moderní technologie umožňují. Jenže si neuvědomí, že ony technologie letí kupředu mnohem rychleji, než je v lidských silách je využít. Ve výsledku to vypadá následovně. Objeví se například nový skeletální systém a software pro synchronizaci pohybu rtů s mluvenou řečí. Náš guru se rozhodne, že se jeho hra bez těchto věcí neobejde, ačkoliv původně něco takového vůbec nebylo v plánu. Programátoři tedy začnou s implementací nových prvků do enginu, ale to zabere určitý čas. Během něj se na trhu objeví několik her, které našeho šéfa studia inspirují k dalším vylepšením. Hra se musí přepracovat dle jeho vizí. Pak se však ukáže, že kvůli neustálému zdržování je engine zastaralý a je zapotřebí přejít na nový. Konverze pochopitelně není hned a náš megaloman má dost času vymýšlet nové a nové detaily, kterými by mohl své dítko vyšperkovat. A tak to jde stále dokola. Hra získá nálepku „vaporware“ – jen se o ní mluví, ale skutek utek.

Projekt nakonec spolyká tolik peněz, jako tři jiné áčkové projekty. Investice se přitom vrátit může, ale také nemusí. Je totiž velká pravděpodobnost, že hráče znechutí několikaleté čekání natolik, že si hru nekoupí už z principu. Příklady? *Max Payne*, který nakonec nezklamal. *Daikatana*, která nedokázala překročit vlastní stín. A pochopitelně *Duke Nukem Forever*, kterého už většina lidí považuje za špatný vtíp.

Možnost třetí: Příliš brzy

Vývoj špičkové hry trvá v současnosti většinou dva až tři roky, výjimkou ale nejsou ani čtyři léta. Jenže to tak nebylo vždy. Ještě počátkem devadesátých let na to například stačilo pouhých dvanáct měsíců. Aby ne – hardware počítačů byl tehdy slabší, takže programy nemohly být tak sofistikované. Nikdo neztrácel čas motion capturingem, nikdo se nesnažil o fotorealismus textur. Podstatná byla myšlenka a herní systém.

Jenže pak se začala situace měnit a vývoj se začal prodlužovat. Většina firem na to zareagovala jednoduše. Místo aby k oficiálnímu oznámení projektu došlo ihned při zahájení prací, čekají s ním teď až na chvíli, kdy se vydání přiblíží na dohlednou dobu. Pár společností však zůstalo u zaběhaného systému, a jakmile se projekt rozjel, věděl o tom celý svět. Z dnešního pohledu je jasné, že to byla chyba. Hráči totiž zapomenou na varování, že se titulu dočkají až za pár let; vědí jen, že čekají už neskutečně dlouho, a pořád nic. Příliš brzy oznámená hra se navíc vystavuje riziku, že se termín ukáže jako nereálný (viz níže).

Titulů, na něž jsme nabroušení trochu neprávem, naštěstí není mnoho. Většinou se jedná o dlouho očekávané pecky renomovaných výrobců, kteří si mohou dovolit namlsat zákazníky několik let před plánovaným vypuštěním na trh. Tento osud potkal například *Doom III*, *World of Warcraft* a svým způsobem i *Hidden & Dangerous 2*.

Možnost čtvrtá: Komplikace

Vývoj počítačové hry je běh na dlouho trať a nikdo nemůže odhadnout, co se stane za rok nebo za dva. Odejde klíčová osoba? Bude zapotřebí přepracovávat celý koncept? Změní se herní standardy a požadavky zákazníků? Zkrachuje náš vydavatel? Dostanou Američané v Iráku na frak, a náš námět by pak byl politicky nekorektní? To nemůže nikdo dopředu

odhadnout, takže zamlčování informací není v tomto ohledu nezdravým tajnůstkářstvím, nýbrž nezbytnou opatrností.

Často se také ukáže, že si vývojáři ukousli moc velké sousto a jednoduše na to nestačí. Jenže už nemohou couvnout. V četných rozhovorech veřejnost nakrmili sliby o originalitě pojetí a grafické dokonalosti a najednou zjišťují, že jejich projekt nijak nevybočuje z běžného průměru. Mají na výběr jen dvě možnosti. Buď se hra vrátí na prkna projektantů a vše se od základů změní, ovšem za cenu výrazně zpožděného vydání, nebo se termín stihne, ale hra v konkurenci s ostatními tituly neuspěje a společnost ztratí své renomé. Ano, opravdu mluvíme o titulu *Counter-Strike: Condition Zero*.

Objektivních příčin pro zdržení ovšem může být mnohem více. Ukázkovým příkladem je v tomto směru akční *Halo*. Pokud by nedošlo k žádným změnám, vyšla by hra jen s minimálním zpožděním. Jenže přišel Microsoft a zajistil si exkluzivitu pro svou konzoli Xbox. Plány na verzi pro PC šly na dlouhý čas k ledu. Co na tom, že na ni čekaly statisíce natěšených hráčů z celého světa.

Slušnost především

Neradi bychom, aby to vypadalo, že si z vývojářů děláme cvičný terč. Jejich práce si velice vážíme – vždyť přece obstarávají zábavu pro miliony lidí a nám samotným dokonce obživu. Snažili jsme se vám pouze předestřít hlavní důvody, proč někteří z nich nedokáží dostát svým slibům, a to často opakovaně. Nejedná se pokaždé o lenost, vypočítavost nebo zlý úmysl. Na druhou stranu se najdou i případy, kdy za vším vězí arogance a velikášství – a v tu chvíli je dobře na to upozornit. Snažme se však být tolerantní. Kdo ví, kdy se sami ocitneme na druhé straně barikády a ostatní nás budou bombardovat stížnostmi, že si z nich už několik let děláme jen legraci, a že si tedy ten náš projekt můžeme strčit... Vždyť to znáte, co se v takových případech říká.

Pavel Mondschein

03G0000

Doom III

Výrobce: id Software

Vydavatel: Activision

První informace: červen 2000

Původní termín dokončení: neoznámeno

Současný termín dokončení: neoznámeno

Historie: Za vydání třetího dílu akční série *Doom* se všichni milovníci stříleček modlili už od roku 1994, kdy vyšel *Doom II*. Jeho duchovní otec John Carmack byl pro, ale zbytek vedení id Software zastával opačný názor. Až v polovině roku 2000 se Carmackovi podařilo – za použití argumentu „jestli se vám to nelíbí, tak mě vyhodte“ – svou myšlenku na *Doom III* prosadit. A již v únoru následujícího roku prezentoval na japonské výstavě Macworld 2001 engine pro tento připravovaný trhák. O rok později vydali id Software pár obrázků, ale jinak o svém projektu zarytě mlčeli. Ne že by to bylo co platné – v listopadu loňského roku unikla alfaverze se třemi úrovněmi, čímž šly veškeré snahy o informační embargo k čertu. Alespoň jednu věc se podařilo vývojářům před světem utajit: datum vydání.

Důvod zdržení: Nejedná se o zdržení jako takové – vývoj špičkového projektu často trvá tři a více let. Rozdíl je pouze v tom, že John Carmack nečekal s oznámením na dobu, kdy už bude část hry hotová, ale podělil se o své pocity hned, jak dostal svolení.

Jak to vidí GameStar: id Software nikdy nikam nespíchali, důležitá je pro ně kvalita. Hru by vývojáři jistě stačili připravit do konce letošního roku, ale budou-li chtít, může to být i konec roku 2004. Nebo 2005.

Duke Nukem Forever

Výrobce: 3D Realms

Vydavatel: Infogrames/Take 2 Interactive

První informace: jaro 1997

Původní termín dokončení: leden 1998

Současný termín dokončení: neoznáměno

Historie: Někdo si z nás dělá legraci. Se vši úctou ke společnosti 3D Realms – pět let zpoždění, to už je opravdu silná káva. Oficiální ohlášení této 3D first person akce proběhlo na jaře 1997, datum vydání byl stanoveno na leden 1998. A ono nic. O rok později – stav beze změn. Oslavili jsme nové milénium a pořád ticho po pěšině. S vydáním hry *Max Payne* se zdálo, že se blýská na lepší časy; na CD jsme totiž mohli najít oficiální video s in-game záběry z *DNF*, kde bylo jasně uvedeno: „Hra vyjde koncem tohoto roku.“ A co se stalo? Netřeba říkat. Chápeme, že vývojáři to nemají lehké. Chtějí vytvořit titul, který by převálcoval konkurenci na všech frontách, jenže to ne a ne trefit. Někdo by jim měl taktně naznačit, že pokud si nepospíší a nedají hráčům alespoň něco, můžou si už navždy strčit všechny své projekty za klobouk.

Důvod zdržení: Změny používaného enginu – tak zní oficiální (a tedy nejméně pravděpodobné) vysvětlení.

Jak to vidí GameStar: Buď se *Duke Nukem Forever* objeví do konce tohoto roku, nebo nikdy. Pokud bychom si měli vsadit, vybrali bychom si spíš druhou variantu.

Hidden & Dangerous 2

Výrobce: Illusion Softworks

Vydavatel: Take 2 Interactive

První informace: prosinec 1999

Původní termín dokončení: prosinec 2000

Současný termín dokončení: 2. čtvrtletí 2003

Historie: Práce na hře *Hidden & Dangerous 2* začaly již koncem roku 1999, tedy krátce poté, co se na trh dostal první díl. Původní termín nastavený vydavatelem údajně sami vývojáři považovali za nereálný, zvláště vzhledem k přechodu na nový engine LS3D. Během roku 2001 se měl jeden z nejslibnějších českých projektů objevit na pultech obchodů. Jenže pak přišly zásadní změny v designu misí i příběhu, vše se přepracovávalo do nové podoby. Po odchodu hlavního designéra Tomáše Pluhařika se pak hra vracela zpět do původní podoby. Navíc probíhaly dokončovací práce na titulu *Mafia: The City of Lost Heaven* a *H&D 2* muselo jít v mnoha ohledech na vedlejší kolej. Nyní se vývoj vrátil do plných obrátek a již brzy bychom se hry měli dočkat.

Důvod zdržení: Přechod na nový engine a zásadní úpravy v designu.

Jak to vidí GameStar: *Hidden & Dangerous 2* podle nás vyjde nejdříve půl roku po *Vietcongu* z dílen českého Pterodonu (součást Illusion Softworks), aby nedošlo ke vnitřní konkurenci. Mezi vydáním *Mafie* a *GTA III* uplynulo dokonce devět měsíců, ačkoliv byla hra prý již nějaký čas připravena k vydání.

Halo

Výrobce: Bungie Studios/Gearbox Software

Vydavatel: Microsoft

První informace: červenec 1999

Původní termín dokončení: léto 2000

Současný termín dokončení: léto 2003

Historie: Jen málo her vyvolalo takovou vlnu očekávání jako *Halo*. Jak předběžné informace, tak zveřejněné screenshoty ukazovaly na neobvyklost a poutavost tohoto projektu. Jenže pak přišlo léto 2000 a vývojáře z Bungie získal do své stáje Microsoft, který právě sháněl áčkové tituly pro svou konzoli Xbox. V září téhož roku pak padlo rozhodnutí, že *Halo* vyjde primárně pro tuto platformu a pécéčkáři si budou muset na konverzi počkat „až bude čas“. A ten se hledal velice těžko. Od listopadu 2001, kdy vyšla xboxová verze, jsme se sice dočkali mnohých ujištění, že se tato hra na PC dříve či později objeví, ale to bylo všechno. Až v červenci 2002 Microsoft oznámil, že přepracováním pověřil vývojáře ze studia Gearbox Software.

Důvod zdržení: Původně pécéčkový projekt přešel na konzoli Xbox a plány na vydání pro původní platformu šly navzdory mnohým prohlášením na dlouhý čas k ledu.

Jak to vidí GameStar: Gearbox dostal na konverzi celý rok. Šance na splnění daného termínu je tedy poměrně vysoká.

Counter-Strike: Condition Zero

Výrobce: Rogue Entertainment/Gearbox Software/Ritual Entertainment

Vydavatel: Sierra Entertainment/Vivendi Universal

První informace: květen 2001

Původní termín dokončení: jaro 2002

Současný termín dokončení: 3. čtvrtletí 2003

Historie: *Counter-Strike* patří – navzdory svému pokročilému věku – mezi nejhranější on-line akce současnosti. Společnost Sierra tedy přišla počátkem roku 2001 s geniálním nápadem: vytvořit singleplayerovou verzi, a hru tak zpřístupnit i lidem bez připojení k internetu. Jenže koncept *Condition Zero* se ukázal být tvrdším oříškem, než se zpočátku zdálo. Vylámaly si na něm zuby už dvě vývojářská studia a vlastně i vydavatel – práva přešly na (po uši zadlužený) francouzský kolos Vivendi Universal. Ten před pár týdny odsunul datum vydání o několik měsíců až na podzim letošního roku.

Důvod zdržení: Neschopnost přepracovat oblíbený herní systém multiplayeru do módu pro jednoho hráče. Situaci neulehčují ani neustálé výměny vývojářů.

Jak to vidí GameStar: Na to, že se jedná vlastně jen o vytvoření inteligentních botů a nových misí, se projekt vleče už strašně dlouho. A nikde není záruka, že se současný termín stihne.

World of Warcraft

Výrobce: Blizzard Entertainment

Vydavatel: Vivendi Universal

První informace: září 2001

Původní termín dokončení: 2003–2004

Současný termín dokončení: neoznámeno

Historie: Mohlo by se zdát, že on-line RPG *World of Warcraft* se do našeho seznamu dostalo neprávem. K oficiálnímu oznámení totiž došlo teprve na londýnském veletrhu ECTS v roce 2001, a ačkoliv nikdo neřekl přesný termín dokončení prací, zasvěcené odhady hovořily o letošním nebo příštím roce. To ovšem nic nemění na skutečnosti, že mezi ohlášením a příchodem na trh uplynou minimálně dva roky. Pravděpodobnější však je, že to bude mnohem později. Z čeho tak usuzujeme? *World of Warcraft* zatím nedospěl ani do fáze betatestu, která bude jistě trvat hodně dlouho, a kromě informací zveřejněných během oficiálního oznámení na veřejnost proniklo jen několik drobných střípků. Intenzivní hype her od Blizzardu přitom probíhá většinou zhruba rok. Takže zatím je vše v nedohlednu.

Důvod zdržení: Zaměstnanci Blizzardu jsou perfekcionisté. Co k tomu říct víc? Pokud mají na výběr mezi půlročním zpožděním a uspěchaným betatestem, sahají bez dlouhého váhání po první variantě.

Jak to vidí GameStar: Letos se hry *World of Warcraft* nade vši pochybnost nedočkáme. Když bude dobrá konstelace hvězd, tak příští rok. Ale raději se nevsadíme.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Výrobce: Core Design

Vydavatel: Eidos Interactive

První informace: březen 2002

Původní termín dokončení: podzim 2002

Současný termín dokončení: duben 2003

Historie: Nejnovější díl série akčních adventur *Tomb Raider* s Larou Croft drží zajímavý rekord. Ačkoliv k oficiálnímu oznámení došlo teprve zhruba před rokem, stačili vývojáři termín vydání odsunout již čtyřikrát. Z podzimu 2002 se stal prosinec 2002, pak únor 2003, březen 2003 a nakonec duben 2003. Přitom se nejdřív zdálo, že všechno půjde jako po másle. Vývoj totiž začal počátkem roku 2000 a ještě v létě 2002 se vývojáři drželi harmonogramu. Jenže na poslední chvíli zmeškali předvánoční horečku, a v tu chvíli bylo jasné, že zdržení bude větší. Jen blázen by totiž přišel s hitem tohoto kalibru ve chvíli, kdy peněženky hráčů provětraly svátky klidu, míru a zběsilého paření. Vydavatel nás tedy začal opatrně – pomocí právě oné série postupných odkladů – připravovat na to, že hra vyjde v následující lukrativní sezoně: před letními prázdninami.

Důvod zdržení: Doladování detailů nabouralo pečlivě připravený harmonogram prací, čímž hra zmeškala předvánoční trh. A pak už nebylo proč spěchat.

Jak to vidí GameStar: Podle našich informací je hra již nějakou dobu více méně dokončena. V obchodech se však objeví až ve chvíli, kdy to bude pro vydavatele nejvýhodnější.

XIII

Výrobce: Ubi Soft

Vydavatel: Ubi Soft

První informace: listopad 2000

Původní termín dokončení: počátek 2003

Současný termín dokončení: 3. čtvrtletí 2003

Historie: Počátkem listopadu 2000 vydala společnost Ubi Soft tiskovou zprávu, ve které oznamovala získání licence na oblíbenou komiksovou sérii *XIII*. O rok a půl později, tedy v březnu 2002, také konečně vývojáři přišli s nějakými konkrétnějšími informacemi a předpokládaným datem vydání. Jenže pár měsíců před vypršením uvedeného termínu sdělili veřejnosti jedno malé sladké tajemství: hra vyjde o půl roku později, než se předpokládalo. Pravděpodobně to však tušili již od samého začátku a jen chtěli, aby se o *XIII* psalo s velkým předstihem. Pokud ne, je to s Ubi Softem opravdu špatné. Co si myslet o společnosti, která necelých deset týdnů před dokončením projektu zjistí, že je na něm zapotřebí ještě půl roku usilovně pracovat?

Důvod zdržení: Oficiálně prý vylepšování hratelnosti a implementace nových prvků. Ne, že bychom tomu věřili.

Jak to vidí GameStar: Nevidíme důvod, proč by hra nemohla na podzim tohoto roku opravdu vyjít.

Někdy jsme se dočkali...

Jakmile se hra ocitne ve spirále neustálých odkladů, zvyšuje se riziko, že se jí nakonec nikdy nedočkáme. Uvést na trh titul, který se měl v obchodech objevit již před několika lety, si totiž žádná hodně sil a odvahy.

Někdy se to vyplatí. Například česká *Mafia: The City of Lost Heaven* rozhodně nepatřila mezi žádné propadáky. Přitom se někde zapomněla více než dva roky. Ve vývoji byla od začátku roku 1999 a první termín vydání byl 30. října 2000. Dočkali jsme se sice až na podzim loňského roku, ale v tomto případě trpělivost opravdu přinesla růže.

Podobný případ představoval i akční *Max Payne* od vývojářů z finského Remedy. Kdo jej viděl roku 1998 na veletrhu E3 v Los Angeles, ten si musel myslet, že nejpozději do roka a do dne si jej bude moci zahrát. A vida, v obchodech se *Max Payne* ocitl až v polovině roku 2001, tedy čtyři roky po oné prezentaci. Nenašel se ale snad nikdo, kdo by chtěl toto monstrózní zdržení výrobcům vyčítat.

Naprosto jinou situaci představovala *Daikatana* dříve respektovaného Johna Romera. Roku 1996 začal připravovat na „nejlepší akční hře všech dob“ a zdálo se, že toto nabubřelé tvrzení nebude daleko od pravdy. Jenže pak Romero uviděl *Quake 2* a zezelenal závistí. *Daikatana* se začala celá přepracovávat. Trvalo až do poloviny roku 2000, než byl Romero s její podobou jakž takž spokojen. Jenže hráči jí neodpustili množství nedodělků a hlavně skutečnost, že kvůli jejímu velice prodraženému vývoji musel Eidos propustit zaměstnance Looking Glass Studia, tvůrce slavné – a hlavně kvalitní – série *Thief*.

Nyní se na pultech obchodů objevil další dlouho odkládaný titul – vesmírná strategie *Master of Orion III*. Tomuto projektu se vývojáři začali věnovat počátkem roku 2000 a slibovali, že do konce roku následujícího jej uvedou na trh. Kdo jim věřil, prohloupil. Sérií odkladů jsme se nakonec ocitli až v letošním únoru – tedy o zhruba 15 měsíců později. Zatím se nezdá, že by *Master of Orion* dopadl u hráčů stejně špatně jako *Daikatana*, ale kvalit druhého dílu vydaného v roce 1996 z dlouhodobého hlediska asi dosahovat také nebude.

... a někdy zase ne

Samozřejmě se tu a tam objeví i nějaká hra, kterou zdržovací taktika zahubí. Překvapivě jich je poměrně málo – vydavatelům je většinou líto investovaných prostředků a doufají, že se jim peníze vrátí. Jenže někdy je razantní řez jediným východiskem, jak se vyhnout neskonale blamáži.

Milovníky žánru RPG zarmoutila v červenci roku 2001 zpráva, že slibně vypadající projekt *Torn* už nikdy nespasí světlo světa. Koncept prý byl zajímavý, ale hratelnost nestála údajně za moc. Ještě štěstí, že se nejednalo o žádný kultovní projekt... jako v případě hry *Ultima Online 2*. Na ní pracovali zaměstnanci studia Origin od konce 90. let jen proto, aby na slavnostní tryzně koncem března 2001 obřadně spálili veškeré dokumenty týkající se této hry, jejíž vývoj vydavatel oficiálně zastavil.

Poněkud bizarní situace nastala nedávno kolem hry *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory*. Původně se mělo jednat o „pouhý“ datadisk k oblíbenému akčnímu titulu z konce roku 2001, pak se však vydavatel rozhodl prezentovat jej jako samostatný produkt. Jenže čas ubíhal a ukázalo se, že singleplayerová část není tak dobrá, aby stálo za to ji prodávat. Aby se zainteresované firmy vyhnuly blamáži, rozhodly se soustředit se nadále jen na multiplayer, který bude po dokončení k dispozici zdarma na internetu. Zajímavé řešení.