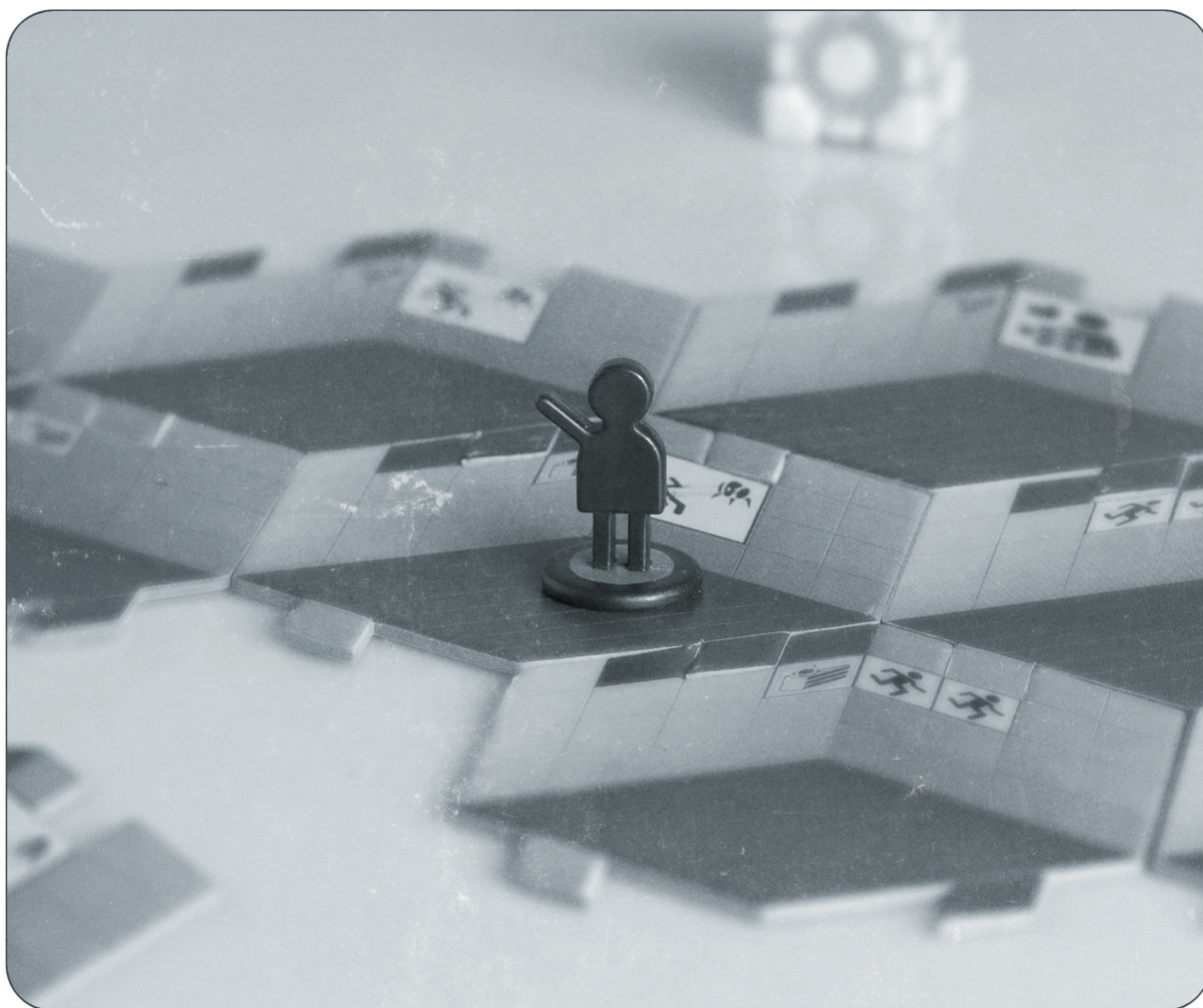




PORTAL[®]

*Nespolečenská hra
o sbírání dortů*



INSTRUKCE K TESTŮM A BEZPEČNOSTNÍ POKYNY



© 2015 VALVE / © 2015 CZE





Vítejte

SEZNAM SOUČÁSTEK	3
ÚVOD	4
Přehled.....	4
Laboratoř.....	5
PŘÍPRAVA HRY A VÍTĚZSTVÍ	6
Začátek hry	6
Doručení výchozího testačního subjektu.....	7
Vítězství ve hře.....	8
PRŮBĚH TAHU	9
1. Vykládání karet Aperture	10
2. Přesun vašeho testačního subjektu.....	11
3. Aktivace testovací místnosti	12
4. Recyklace testovací místnosti.....	13
Obvyklé pořadí tahu	15
DOPLŇKOVÁ PRAVIDLA	16
Vyložení portálové zbraně	16
Přesun portály	17
Získání testačního subjektu zdarma nebo karty Aperture	17
Míchání karet Aperture	17
Přeprava dortu.....	18
Zpopelnění dortu	18
Získání kostky společnosti a odměny střílny	19
Recyklace speciálních žetonů	19
ZÁVĚREČNÉ POZNÁMKY	20
Doporučení a strategie.....	20
Autoři	21–23





Seznam součástí

ÚPLNÝ SEZNAM SOUČÁSTEK

- A. 2 portálové žetony
- B. 18 panelů testovacích místností
- C. 1 herní podložka
- D. Instrukční manuál
- E. 8 (×4) kousků dortu
- F. 8 (×4) testačních subjektů
- G. 1 střílna
- H. 1 kostka společnosti
- I. 1 GLaDOS
- J. 20 karet postav/Aperture
- K. 4 karty portálových zbraní
- L. 1 aktivační karta na Steam





Vítejte

UPOZORNĚNÍ! Prosíme přečtěte ostatním hráčům lehce panovačným a blahosklonným tónem následující text:

Ahoj lidé.

Ted', když jste byli probuzeni z Tajného hibernačního trezoru™, je čas pokračovat v testech. Pro motivaci k lepším výsledkům jste byli rozděleni do divizí a byla vám přiřazena kombinéza vaší nové oblíbené barvy. Na nejvýkonnější divizi bude navždy pamatováno v historické knize, kterou píšu, a která ponese název:

„Tým rivalů: vědecký génius <vlozte barvu kombinézy>.“

Hodně štěstí!

Přehled

Portal je nespolečenská hra pro 2 až 4 hráče. Hra se odehrává na herním plánu podobném dopravnímu pásu a složeném z dlaždic, který je známý jako Laboratoře Aperture.

Cílem každého hráče je projít se svým testačním subjektem přes testovací místnosti laboratoří Aperture a získat štavnatý a lahodný dort. Pokud jeden z hráčů vede v počtu získaných kousků dortu, stává se jeho cílem zničení zbývajících soupeřových (nebo vlastních) testačních subjektů.

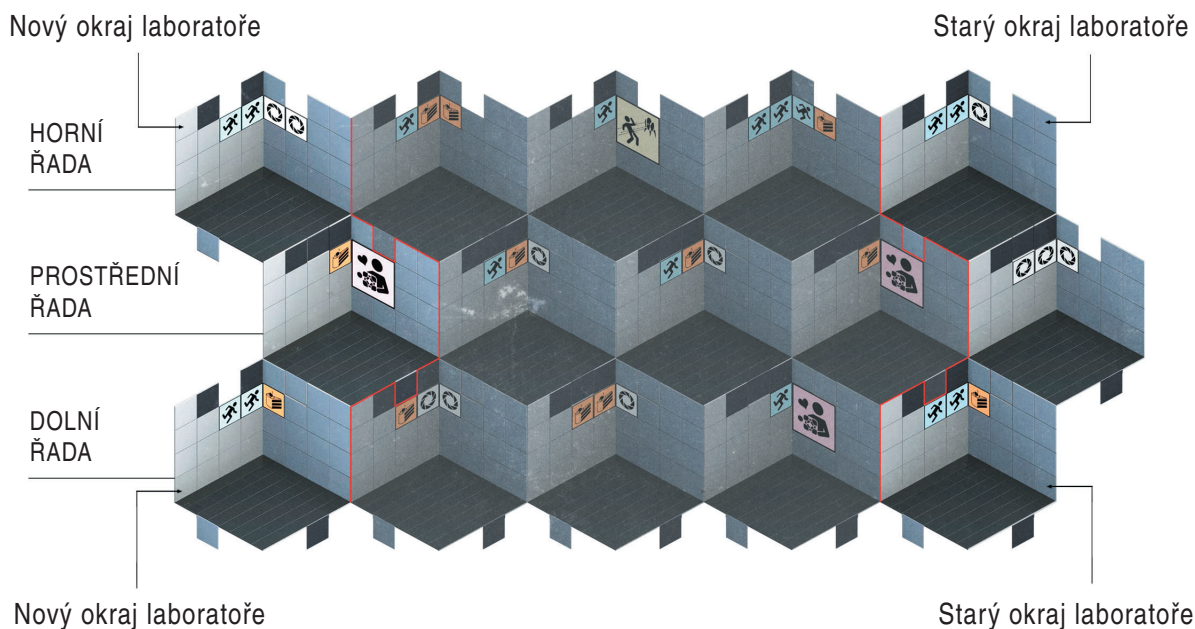
Pokud nemá žádný z hráčů v laboratoři (ve hře) žádný testační subjekt, hra bezodkladně končí, a hráč, který získal nejvíce kousků dortu, zvítězil. (viz VÍTĚZSTVÍ VE HŘE, strana 6.)

Poté, co se naučíte pravidla, trvá každá hra obvykle mezi 20 až 40 minutami.





Laboratoř



Laboratoř se skládá ze 3 řad spojených testovacích místností, které v průběhu hry mění tvar. Na začátku je každá řada široká 5 místností, ale její šířka může narůst o libovolný počet místností.

Testovací místnost nejvíce vpravo v každé řadě se nachází na „starém okraji“ laboratoře (viz obrázek nahoře). Místnosti na starém okraji mohou být aktivovány kvůli odměnám předtím, než budou otočeny a „zrecyklovány“ na druhý konec laboratoře.

Testovací místnost nejvíce vlevo v každé řadě představují „nový okraj“ laboratoře (znovu se podívejte na obrázek nahoře). Každý odměněný testační subjekt a porce dortu jsou „doručeny“ do místností na novém okraji laboratoře.





Příprava hry a vítězství

Pokud jste v laboratořích Aperture testování poprvé, připravte si prosím své receptory bolesti v souladu s následujícím nespolečenským zkušebním bezpečnostním protokolem.

Spouštím seznamovací příručku za 3... 2... 1...

Začátek hry

Náhodně otočte a zamíchejte hromádku panelů testovacích místností. Vytvořte laboratoř, která bude široká 5 testovacích místností a vysoká 3 řady (znovu se podívejte na laboratoř na straně 5).

Při každé hře tak zbydou 3 nevyužité testovací místnosti. Umístěte je někam stranou.

Zamíchejte karty Aperture a umístěte je na herní podložku lícem nahoru tak, aby hráči viděli svou příští dostupnou odměnu.



[Detail herní podložky]

Karty Aperture, které jsou v průběhu hry „odloženy“, se umísťují vedle na odkládací hromádku, stranou s postavami nahoru. Vrchní odhalená karta postavy z této hromádky upravuje pravidla pro všechny hráče.

Každý hráč si zvolí barvu své karty portálové zbraně a v průběhu hry sbírá testační subjekty a žetony dortu v této barvě.





Získání volného testovacího subjektu nebo karty Aperture



Každý hráč „doručí“ (4) testační subjekty do testovacích místností na novém okraji laboratoře (levá ruka, viz obrázek nahoře).

1. Testační subjekt ve vrchní místnosti
2. Testační subjekt ve střední místnosti
3. Testační subjekt ve spodní místnosti

Umístěte žetony portálů na starý okraj laboratoře do vrchní a spodní místnosti (pravá ruka, viz obrázek nahoře).

Hráč, který v poslední době jedl dort, začíná. První hráč odehraje svůj tah (viz Průběh tahu na straně 9) a hra pak pokračuje po směru hodinových ručiček.





Vítězství ve hře

V průběhu hry budou hráči získávat kousky dortu, které jsou doručovány do laboratoře. Hráči musejí být opatrní a své kousky dortu chránit před jejich zpopelněním ostatními hráči nebo stálým pochodem pokroku.

Hra neprodleně končí ve chvíli, kdy žádný z hráčů nemá v laboratoři ani jeden testační subjekt. V tomto okamžiku je vyhlášen vítězem ten hráč, který má v laboratoři nejvíce kousků dortu. V laboratoři se nacházejí jen takové kousky dortu, které jsou umístěné v testovacích místnostech.

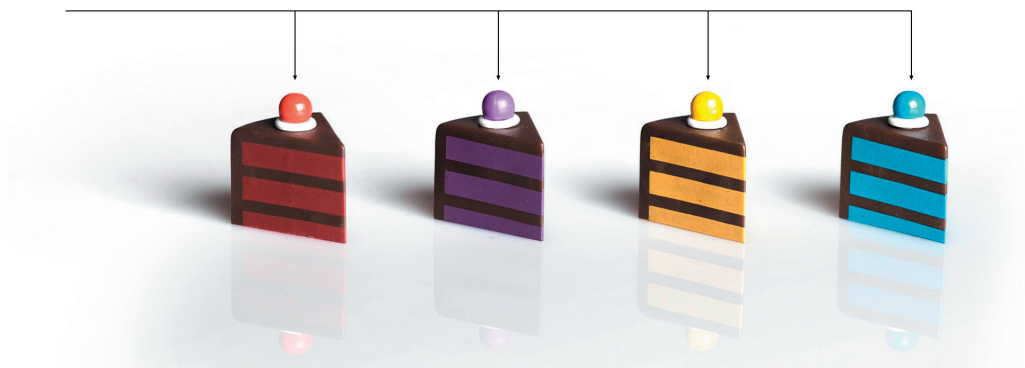
V případě nerozhodného výsledku vítězí ten hráč, který má v laboratoři nejvíce testačních subjektů.

Pokud je situace mezi divizemi stále nerozhodnutá, mohou přednést svůj případ v 10 či méně slovech jiným divizím (nebo komukoliv poblíž) a nechat o případu hlasovat. Žádné z těchto 10 slov nesmí obsahovat písmeno „C“.

Hodně štěstí!

Pokud bylo všem hráčům v průběhu hry zpopelněno všech 8 kousků dortu, hra také bezodkladně končí.

Dort





Průběh tahu

UPOZORNĚNÍ! Následující akce provádějte v tomto pořadí:

1. Vyložte karty Aperture
2. Přesuňte jednu skupinu svých testačních subjektů
3. Aktivujte testovací místnost
4. Zrecyklujte testovací místnost



Průběh tahu: krátké shrnutí

1. Pokud máte nějaké karty Aperture, můžete si zvolit vyložení jakéhokoliv jejich množství. Provedte speciální akce, které jsou na každé z vyložených karet vytištěny, a poté karty odložte, abyste odhalili novou postavu (lícem nahoru na odkládací hromádku). Postavy upravují obvyklá pravidla hry pro všechny hráče.
2. Zvolte jednu místnost, ve které se nachází jeden či více vašich testačních subjektů. Přesuňte některé či všechny ze svých testačních subjektů z této místnosti do přiléhající místnosti podle svého uvážení.
3. Aktivujte jednu z místností na starém okraji laboratoře (pravá ruka) umístěním žetonu GLaDOS do této místnosti. Hráč s nejvyšším počtem testačních subjektů v „aktivované“ místnosti získá odměnu z této místnosti. „Doručte“ všechny nově odměněné testační subjekty na nový okraj (levá ruka) laboratoře (dohromady, nebo jednotlivě).
4. Zrecyklujte „aktivovanou“ testovací místnost otočením jejího panelu na druhou stranu (během tohoto procesu se zpopelní všechny testační subjekty a kousky dortu, které se v této místnosti nacházejí). Pak tuto místnost přidejte k novému okraji laboratoře. Umístěte GLaDOSin žeton vedle starého okraje laboratoře.





1. Vykládání karet Aperture

Pokud nemáte žádnou kartu Aperture, tuto akci přeskočte. Nejvyšší počet karet, které můžete mít v ruce, je 3. Pokud máte v ruce již 3 karty, další si již dobrat nesmíte.

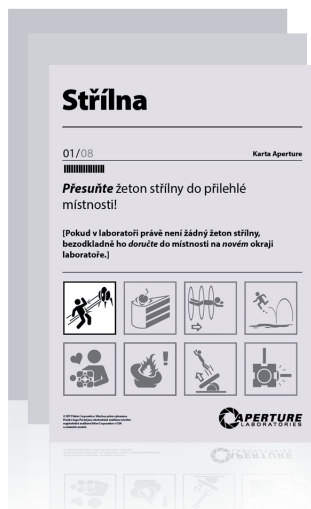
V opačném případě... Můžete vyložit z ruky tolik karet, kolik chcete. Můžete si libovolně prohlížet obě strany svých karet a vykládat je v jakémkoliv pořadí.

Za každou „vyloženou“ kartu Aperture bezodkladně proveďte speciální akce, které jsou na kartě vytištěny, a pak kartu odložte.

Odložené karty se pokládají na odkládací hromádku, stranou s postavou nahoru. Karta této postavy pak nahradí aktuálně používanou kartu postavy.

Hromádka karet Aperture

[další odměna navrchu]



Odkládací hromádka

[navrchu je odhalená aktivní postava]



Postava na vrchu odkládací hromádky upravuje a ruší obvyklá herní pravidla pro všechny hráče. Tato postava zůstává aktivní do doby, než je nahrazena jinou postavou.

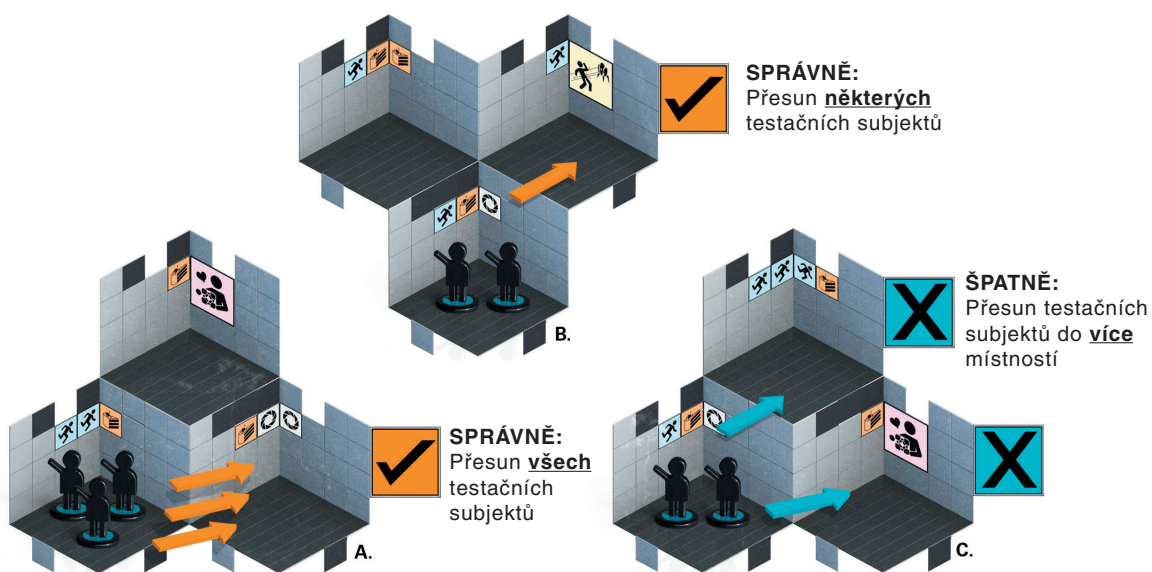
Karty Aperture mohou být také vyloženy k tomu, abyste vystřelili svou portálovou zbraní (viz vyložení portálové zbraně na straně 15).





2. Přesun vašeho testačního subjektu

Své testační subjekty musíte **přesunout** z jedné testovací místnosti do jiné, přiléhající testovací místnosti.



Například pokud testovací místnost obsahuje 3 z vašich testačních subjektů, můžete **přesunout** 1, 2, nebo 3 z nich do přilehlé místnosti. (viz schéma A a B nahoře.) Zároveň však nesmíte přesunout 1 testační subjekt do přilehlé místnosti a jiný testační subjekt do jiné přilehlé místnosti. (viz schéma C nahoře.)

Pokud jste „přesunuli“ jen 1 testační subjekt, automaticky získáváte buď další testační subjekt zdarma, nebo kartu Aperture. (Viz získání testačního subjektu zdarma nebo karty Aperture na straně 17.)

Počet testačních subjektů, které se mohou nacházet v jedné testovací místnosti, není nijak limitován.





1. Vykládání karet Aperture

Ve svém tahu musíte vybrat 1 ze 3 testovacích místností na starém (pravá ruka) okraji laboratoře a aktivovat ji umístěním GLaDOSina žetonu do této místnosti. Místnost, kterou jste vybrali, nemusí obsahovat žádný z vašich testačních subjektů (nebo vůbec žádný testační subjekt).

Hráč s nejvyšším počtem testačních subjektů v „*aktivované*“ testovací místnosti získává odměnu, která je vyobrazena na panelu této místnosti. Pokud se v „*aktivované*“ místnosti nenacházejí žádné testační subjekty, žádný z hráčů neobdrží odměnu. Odměnu neobdrží ani tehdy, pokud je to mezi hráči nerozhodně v počtu testačních subjektů.



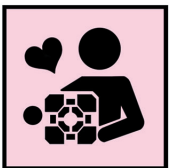
Každý symbol **testačního subjektu** získává testační subjekt pro hráče s nejvyšším počtem testačních subjektů v „*aktivované*“ místnosti. Takto získané testační subjekty jsou doručeny do testovací místnosti na novém okraji laboratoře a mohou být umístěny pohromadě, nebo zvlášť.



Každý symbol **kousku dortu** získává pro hráče s nejvyšším počtem testačních subjektů v „*aktivované*“ testovací místnosti 1 kousek dortu. Takto získaný kousek dortu je také doručen do testovací místnosti na novém okraji laboratoře (pohromadě, nebo zvlášť).



Každý symbol Aperture získává pro hráče s nejvyšším počtem testačních subjektů v „*aktivované*“ testovací místnosti 1 kartu Aperture. Hráči mohou mít ve své ruce nejvýše 3 karty. Pokud má hráč v ruce více jak 3 karty, už jich nemůže získat více. Karty mohou být využity pouze při akci „vykládání“ během dalšího tahu daného hráče.



Pro symboly **kostky společnice** a **střílny** platí: (viz Získání kostky společnice a odměny střílny na straně 19.)





4. Recyklace testovací místnosti

Bezpečnostní regulace společnosti Aperture Science vyžadují, aby všechny odměny z testů byly opatrně doručeny na místo určení před spuštěním standardních dekonstrukčních a euthanizačních procedur. Já zůstanu v každé aktivní testovací místnosti do doby, než ověřím, že byly dokončeny všechny dodávky odměn.

Poté, co byly všechny odměny doručeny, musíte **zrecyklovat** místnost, ve které se nachází žeton GLaDOS. Otočte panel této místnosti na druhou stranu a umístěte ho na nový okraj laboratoře. Aktivovaná místnost je zrecyklována za všech okolností, tedy i tehdy, pokud žádný z hráčů nezískal odměnu.

Recyklace zničí všechny testační subjekty v „recyklované“ místnosti. Zničené žetony testačních subjektů si jejich majitel sesbírá k dalšímu použití.

Všechny kousky dortu, které zůstaly v „recyklované“ testovací místnosti, jsou poté zpopelněny a musejí zůstat ve spalovně na herní podložce. Na rozdíl od testačních subjektů není možné zpopelněné kousky dortu znovu získat.

Ostatní žetony v „recyklované“ místnosti, jako jsou portály, v této místnosti zůstávají. (Viz recyklace speciálních žetonů, strana 19.)

„Zrecyklovaná“ testovací místnost může být přidána do řady podle vaší volby na nový okraj laboratoře. Platí však, že pokud je řada menší než 3 místnosti, musí být „zrecyklovaná“ místnost přidána na nový okraj této řady.

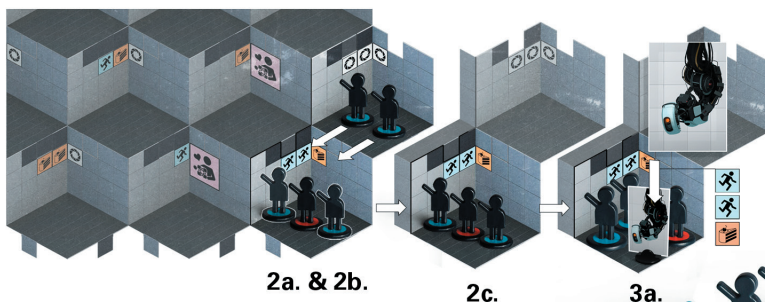
Poznámka: Pokud by mělo vyjmutí recyklované místnosti znamenat, že rozdělíte laboratoř na 2 části, nesmíte tuto místnost aktivovat.





Obvyklý průběh tahu [Schéma]

Modrý hráč si prohlédl vrchní kartu postavy na herní podložce, ale ta v tuto chvíli nemá žádný účinek.
1. Modrý hráč začal svůj tah s kartou Aperture v ruce, ale rozhodl se ji pro tento okamžik v ruce nechat.



2a. Modrý hráč si vybral testovací místnost, kde se nacházejí dva modré testační subjekty.

2b. Modrý hráč si vybral přesun obou modrých testačních subjektů, které se zde nacházejí, do přilehlé místnosti.

2c. Modrý hráč má za to, že v této místnosti má nejvíce testačních subjektů.

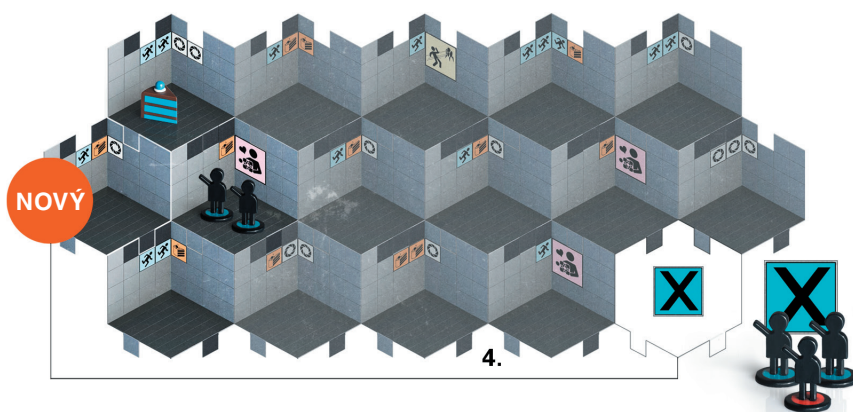
3a. Modrý hráč si vybral místnost na starém okraji. GLaDOS je umístěna do této místnosti, a tím se místnost aktivovala.

3b. Modrý hráč má v této místnosti opravdu nejvíce testačních subjektů a získává tak odměny zobrazené na panelu (2 testační subjekty a 1 kousek dortu).

3c. Odměna v podobě testačních subjektů a kousku dortu je doručena do libovolného počtu místností na novém okraji laboratoře.

4. Panel aktivované místnosti je otočen na druhou stranu a pak je ze starého okraje odstraněn. Následně je přidán na nový okraj laboratoře*.

* Testační subjekty a dort umístěné na recyklovaném panelu jsou zničeny.

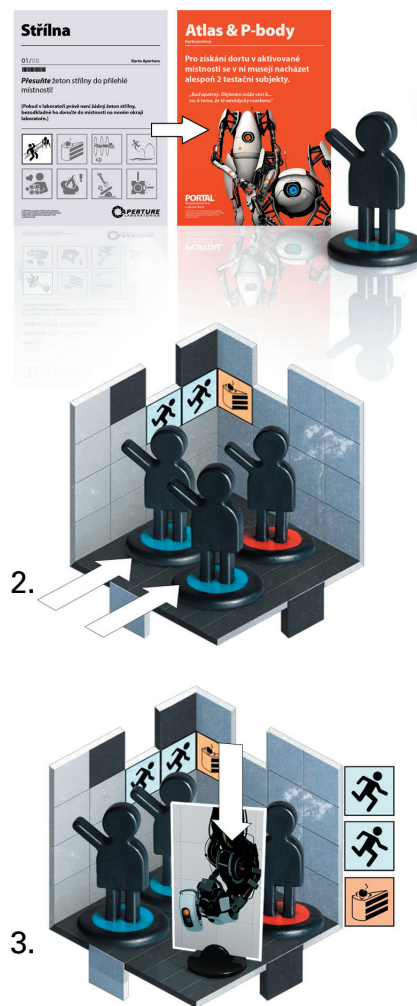




Obvyklý průběh tahu

Obvyklý tah vypadá přibližně takto:

1. Modrý hráč má kartu Aperture a rozhodl se ji „vyložit“. Poté provede speciální akce, které jsou na ní napsané, a kartu „odloží“, aby tak odhalil novou postavu lícem nahoru navrchu odkládací hromádky. Tato postava je aktivní po zbytek jeho tahu a ovlivňuje tah každého dalšího hráče do doby, než je vyměněna.
2. Modrý hráč „přesunul“ 2 modré testační subjekty z jedné testovací místnosti do přilehlé testovací místnosti. V této místnosti se již nachází 1 červený testační subjekt.
3. Modrý hráč umístil GLaDOSin žeton do místnosti na starém konci laboratoře, aby místnost „aktivoval“. Protože má v této místnosti nejvíce testačních subjektů, získal odměny vyznačené na tomto panelu: 2 testační subjekty a 1 kousek dortu (obr. 3). Modrý hráč „doručí“ nově získané testační subjekty a dort tak, že je umístí do místnosti na novém (levá ruka) okraji laboratoře.
4. Po doručení odměn „zrecykluje“ modrý hráč testační místnost tím, že otočí na druhou stranu panel této místnosti. Při tomto procesu zničí všechny 3 testační subjekty a poté přidá tento otočený panel na nový okraj laboratoře.





Doplňková pravidla

Ted', když máte dostatek sebevědomí ve cvičení požadovaných minimálních znalostí, můžeme se podívat na hlavní testovací metodiku, která se užívá při běžných testovacích postupech.

Vyložení portálové zbraň

Pokaždé, když hráč „vyloží“ kartu Aperture, může si vybrat, že si nebude všimnat akcí vytištěných na této kartě a místo toho „vyloží“ svou portálovou zbraň. Karta Aperture je stále umístěna stranou s postavou vzhůru, a to navrchu odkládacího balíčku.

Takový krok umožňuje tomuto hráči umístit 2 portálové žetony do 2 různých testovacích místností. Platí však, že ani jeden z žetonů nesmí být umístěn do místnosti na starém okraji laboratoře. Portálový žeton může na starém okraji skončit, ale nesmí tam být umístěn v průběhu vykládání portálových žetonů.

Ačkoliv portálová zbraň vyžaduje k *vyložení* kartu Aperture, není tu žádné omezení, kolikrát smí být během hry vyložena.

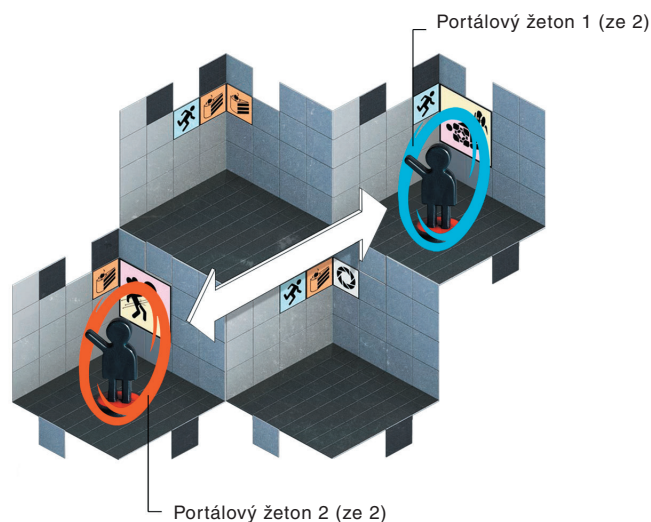




Přesun portály

Při přesouvání testačních subjektů považujte 2 testovací místnosti, ve kterých se nacházejí portálové žetony, za přilehlé.

To umožňuje testačnímu subjektu přesunout se z místnosti obsahující portál do jiné místnosti, která obsahuje portál.



Získání testačního subjektu zdarma nebo karty Aperture

Pokud hráč přesune jen jeden svůj testační subjekt během své akce „pohybu“, může si vybrat, zda získá buď testační subjekt zdarma*, nebo kartu Aperture 1.

* Testační subjekt zdarma je doručen na nový okraj laboratoře.

¹ Hráči mohou mít ve své ruce nejvýše 3 karty.



Míchání karet Aperture

Jakmile je sebrána poslední karta Aperture, zamíchejte všechny karty Aperture (kromě vrchní karty na odkládací hromádce s aktivní postavou) a nechte dalšího hráče sejmout vzniklý balíček a vytvořit tak nový balíček karet Aperture.





Přeprava dortu

Dort může být „přepraven“ testačním subjektem. Každý testační subjekt může během svého přesunu „přepravit“ 1 kousek dortu libovolné barvy.

Testační subjekty mohou vždy přepravit 1 kousek dortu libovolné barvy tehdy, když se přesouvají do jiné místnosti (a to i tehdy, když jsou přesouvány násilím za použití karty Aperture nebo karty postavy). Hráč, který vlastní testační subjekty, vybírá, jaký kousek dortu který z jeho testačních subjektů ponese.



Zpopelnění dortu

Někdy postava obdaruje hráče příležitostí „zpopelnit“ za odměnu své dorty. Hráč se může rozhodnout, který ze svých kousků dortu v laboratoři „zpopelní“.

Když je recyklována testovací místnost, zpopelní se všechny kousky dortu, které se v ní nacházejí. Pamatujte si, že kousky dortu, které jsou získány z recyklované místnosti, nejsou do této místnosti umístěny.

Zpopelněné dorty se na rozdíl od zpopelněných testačních subjektů k hráči nevracejí.





Získání kostky spolčnice a odměny střilny



Symbol **kostky spolčnice** umožňuje hráči, který má v dané místnosti nejvíce testačních subjektů, umístit do kterékoliv místnosti žeton kostky spolčnice. Protože kostka rozptýlí pozornost testačních subjektů, které se v místnosti nacházejí, v aktivované místnosti, ve které se nachází tento žeton, nemůže být získána žádná odměna.



Symbol **střilny** umožňuje hráči, který má v dané místnosti nejvíce testačních subjektů, přesunout žeton střilny do místnosti přilehlé k té, v níž se právě nachází. Pokud se v laboratoři v tuto chvíli nenachází žádný žeton střilny, musí ho tento hráč doručit do místnosti na novém okraji laboratoře.



Všechny testační subjekty, které se nacházejí ve stejné testovací místnosti jako žeton střilny, jsou okamžitě zničeny. Střilna nemá žádný účinek na darty ani jiné žetony v této místnosti.

Můžete být přesunuti nebo doručeni přímo do testovací místnosti, ve které se nachází střilna. Ve vašich posledních chvílích pak doporučujeme zaměřit se spíše na představu rychlého vítězství své divize, než na představu svých tříštících se kostí.

Recyklace speciálních žetonů

Pokud je recyklována místnost, která obsahuje žeton kostky spolčnice, střilnu a/nebo portálový žeton, tyto žetony se následně objeví i v nově zrecyklované místnosti (převrácený panel) na novém okraji laboratoře.





Závěrečné poznámky

Společnost Aperture Science by vám ráda poděkovala za spolupráci v této nespolečenské testační iniciativě. Nejvýkonnější barva pro vědu byla náležitě zaznamenána a přiřazena všem zbývajícím testačním subjektům jako jejich nová nejoblíbenější barva.

Získání kostky spolčnice a odměny střílny



Pokud vedete v počtu vlastněných kousků dortu, je na čase porozhlédnout se po příležitostech, jak zabít testační subjekty a zabránit tak hráčům v možnosti získat jich více. Pamatujte si, že vaše vlastní subjekty jsou nejsnadnějším cílem.



Pokud vám docházejí testační subjekty, nezapomeňte, že přesun jednoho testačního subjektu vám získá jeden testační subjekt zdarma nebo kartu Aperture.



Doručte své kousky dortu do nejširší řady plné nežádoucích testovacích místností, abyste je v laboratoři udrželi déle.



Pamatujte si, že můžete přepravit kousek soupeřova dortu blíže ke zpopelnění na starém konci laboratoře.



Vyhlížejte každou dostupnou kartu Aperture. Mohou být natolik silné, že mohou znamenat rozdíl mezi vítězstvím a prohrou.



Dávejte si pozor, v jakém pořadí vykládáte své karty Aperture. Poslední odhalená postava nemá obvykle žádný vliv na váš tah, zatímco vytváří příležitost pro dalšího hráče.





Autoři

VALVE jsou:

Aaron Barber, Aaron Halifax, Aaron Kearly, Aaron Leiby, Aaron Seeler, Abdul Ismail, Adam Foster, Adrian Finol, AJ Jorgensen, Al Farnsworth, Alan Yates, Alaric Teplitsky, Alden Kroll, Alex Hopmann, Alex Soudbinin, Alex Vlachos, Alexander Mark, Alfred Reynolds, Alireza Razmpoosh, Alison Krey, Amanda Evans, Andrea Wicklund, Andrew Burke, Andrew Kim, Andrew Loomer, Andrew Rideau, Andrew Wilson, Andrew Wolf, Andy Nisbet, Angie Teetzel, Antoine Bourdon, Ariel Diaz, Arisa Sudangnoi, Arsenio N. Navarro II, Augusta Butlin, Ben Huen, Ben Jackson, Ben Krasnow, Benjamin Walters, Bill Fletcher, Boyang Zhu, Brad Kinley, Brandon Idol, Brandon Reinhart, Brett English, Brett Sanborn, Brian Jacobson, Brian Levinthal, Bronwen Grimes, Bruno Carlucci, Burton Johnsey, C. Dean DeJong, Cameron Fielding, Carlos Madrid, Caroline Müller, Chad Weaver, Chandler Murch, Charlie Brown, Chase Martin, Chet Faliszek, Chippy Dugan, Chris Carollo, Chris Chin, Chris Douglass, Chris Green, Chris Grinstead, Chris Kadar, Chris Shambaugh, Chris Welch, Christen Coomer, Christine Phelan, Christopher Boyd, Claire Gottschalk, Connor Malone, Corey Fellows, Corey Peters, Dan Ballance, Dan Berger, Daniel Boutwell, Daniel Jennings, Dario Casali, Dave Feise, Dave Lesperance, Dave Riller, David Kircher, David Monroe, David Plell, David Sawyer, David Speyrer, David Underwood, David White, Dawn D. Dempsey, Denis Kravchenko, Derrick Birum, Derrick Gennrich, Dhabih Eng, Dina Nelson, Dirk Gregorius, DJ Powers, Dmytro Korendovych, Don Holden, Donald Beaugez, Doug Church, Doug Lombardi, Doug Wood, Drew Bliss, Elizabeth Ratto, Emily Kent, Emily Ridgway, Eric A. Strand, Eric Hope, Eric Kirchmer, Eric Lieberman, Eric Smith, Eric Strand, Eric Tams, Erik Carlson, Erik Johnson, Erik Robson, Erik Wolpaw, Ezra Ferguson, Fabrice Demurger, Fletcher Dunn, Fletcher Nelson, Florent Schiffer, Francesca Gola, Frank Taylor, Gabe Newell, Gabe Van Engel, Garret Buban, Garret Rickey, Gary Strowe, Gautam Babbar, Gordon Stoll, Grant McVicar, Greg Coomer, Greg Matelich, Grégoire Cherlin, Han Young, Harpreet Dhaliwal, Heather Campbell, Henry Goffin, Honping Lin, Ido Magal, Iikka Keränen, Ivan Simoncini, Izumi Chunovic, Jacob J. Smith, Jacob Urman, Jakob Jungels, James Cunliffe, James Orara, Jan-Peter Ewert, Jane Lo, Jared Christen, Jason Beach, Jason Brashill, Jason Mitchell, Jason Ruymen, Jay Pinkerton, Jay Stelly, Jean Rochefort, Jeep Barnett, Jeff Ballinger, Jeff Bellinghausen, Jeff Cain, Jeff Hameluck, Jeff Keyzer, Jeff Lane, Jeff Lind, Jeff Unay, Jeffrey Hill,





Autoři

Jeff Wade, Jenni Salmi, Jeremy Bennett, Jeremy Selan, Jerred Locke, Jerry Joiner, Jess Cliffe, Jesse Hatfield, Jesse Means, Jim Hughes, Jim Liming, Jim Murray, Jinwoo Lee, Joe Demers, Joe Ludwig, Joel Hatfield, John Cook, John Guthrie, John McCaskey, John McDonald, John Morello II, John O'Rorke, John Schoenick, John Vert, Jon Blakeley, Jon Lippincott, Jonathan Sutton, Joshua Date, Joshua Weier, Justin Ennen, Justin Lesamiz, Justin Yorke, Karen Prell, Karl Quackenbush, Karl Whinnie, Kassidy Gerber, Keenan Kriner, Keith Lango, Kelly Thornton, Ken Banks, Ken Birdwell, Kerry Davis, Kristian Miller, Kristopher Katz, Kurtis Chinn, Kutta Srinivasan, Kyle Davis, Kyle Sommer, Lainey Margheim, Landon Dyer, Laure Lacascade, Lauren Alexander, Lena Hur, Levi Makaio Miller, Liam Lavery, Louis Barinaga, Magnar Jenssen, Marc Laidlaw, Marcus Egan, Mark Richardson, Martin Beecroft, Martin Otten, Marty Evans, Mathew Markert, Matt Boone, Matt Charlesworth, Matt Logue, Matt Nickerson, Matt Rhoten, Matt T. Wood, Matthew An, Matthew Warren, Matthew Yukubousky, Matthias Kubr, Max Aristov, Mellissa Stanfield, Michael Coupland, Michael Sartain, Michele Fernandez-Cruz, Mike Ambinder, Mike Belzer, Mike Dunkle, Mike Lee, Mike Morasky, Mike Stevens, Miles Estes, Milton Ngan, Monty Goodson, Nathaniel Blue, Nick Maggiore, Paul G. Thuriot, Paul Graham, Phil Co, Phil King, Philip Lafornera, Pierre-Loup Griffais, Pieter Wycoff, Pongthep Bank Charnchaichujit, Quang D. Pham, Quentin Smith, Quintin Doroquez, Randy Lundeen, Ray Ueno, Reuben Fries, Ricardo Ariza, Rich Kaethler, Richard Lord, Ricky Uy, Robert Briscoe, Robin Walker, Roland Shaw, Romy Hatfield, Ronald Hu, Sam Lantinga, Scott Britt, Scott Dalton, Scott Leberecht, Scott Lynch, Scott Porcaro, Sean Jenkin, Sean Ness, Sergei Riabinin, Sergiy Migdalskiy, Shanon Drone, Sharon Wang, Shawn Zabecki, Stefan Landvogt, Steve Bond, Steve Jaros, Steve Kalning, Steve Kody, Taylor Sherman, Ted Backman, Ted Carson, Tejeev Kohli, Teryn Bence, Thad Wharton, Thomas Polz, Thorsten Scheuermann, Tim Larkin, Tobin Buttram, Tom Bui, Tom Giardino, Tom Kirkland, Tony DiJulio, Tony Paloma, Torsten Zabka, Tristan Reidford, Troy Reppas, V. Scott Balcerek, Viktoria Dillon, Vitaliy Genkin, Vivek Varadarajan, Wade Schin, Will Smith, Yahn Bernier, Yasser Malaika, Zachary Franks, Zoid Kirsch.





Autoři

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Zakladatel a spoluředitel: John Nee

Zakladatel a spoluředitel: John Sepenuk

Vývoj hry: Matt Hyra (Lead), Richard Brady, Marcos Payan, Nathaniel Yamaguchi

Grafický návrh: John Vineyard, Nancy Valdez, Erin Roach

VP, pracovní postupy: Leisha Cummins

VP, značka a vývoj produktu: Erika Conway

VP, kreativa: Adam Sblendorio

VP, vývoj nového obchodu: Bill Schanes

Herní testeři

Spencer Bateman, Michael B-V, Tom Driver, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent HeideIman, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Tom Twedell, a mnoho, mnoho dalších

Zvláštní poděkování Cryptozoic

Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Javier Casillas, Alex Charsky, Dan Clark, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Michael Kirchhoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Ryan Skinner, Yasmine Smith, Ben Stoll, Lisa Villaire, Mary Carmen Wilber, Chris Woods

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Překlad: Filip Stránský

Jazyková korekce české verze: Mgr. Marie Těthalová

Grafika: Vladimír Krist

Editor: Michal Ekrt





© 2015 VALVE / © 2015 CZE

