



COLDOWN

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN ZDARMA

3. ČÍSLO: ČERVEN 2023

S KÓDEM NA HRU PRO SWITCH UVNITŘ!

Česká Silica mixuje FPS a RTS

Neznámé perly: Wild Terra Online

V Manor Lords postavíme středověké město



SUPER TILT BRO.

New online game for the NES



SUPER TILT BRO.
NOVÁ BOJOVKA PŘINESE
ONLINE MULTIPLAYER NA NES

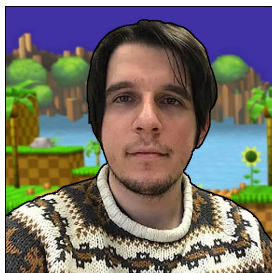
COOLDOWN #3

Toto číslo vyšlo 1. 6. 2023

Vydává v elektronické verzi Marcel Mojžíš, autor webu freeport7.cz

Kontakt: redakce@freeport7.cz

Milí čtenáři,



už potřetí píšeme editoriál pro Cooldown a těší nás, že si časopis našel své fanoušky, děkujeme všem za ohlasy na našem facebooku! Nepolevujeme, a tak třetí měsíc po sobě vydáváme další číslo, nakonec z Cooldownu bude snad opravdu měsíčník...

Na co se můžete těšit tentokrát? Opět nabízíme náhled na trojici zajímavých českých her, velký rozhovor s nezávislým vývojářem velmi slibně vypadající point and click adventury, nebo exkluzivní téma mapující počátky videoherního průmyslu! Nechybí ani Mangazine od Magdulě, tentokrát s tipem pro čtenáře, nebo retro koutek s revoluční hrou pro Nintendo Entertainment System.

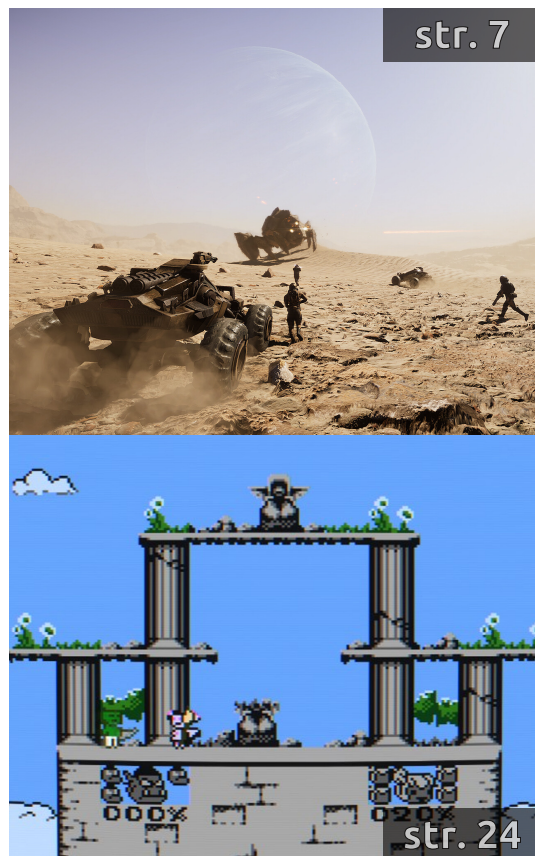
Jako bonus jsme do vydání ukryli dva kódy pro hru Pixel Boy na Nintendo Switch od Petra Fismola z AppsGears. Děkujeme za poskytnutí kódů a vám přejeme šťastný lov!

Ať už nás čtete v e-booku, na počítači nebo pěkně postaru na papíře, přejeme příjemné čtení, hodně videoherních úspěchů a léto plné zážitků. Když to dobře dopadne, za měsíc jsme tu zas.

Děkujeme!

Marcel Mojžíš, šéfredaktor
@moyzis92

Magdulě, redaktorka



Obsah

ČESKÉ TITULY	5-7
Mall Craze	5
Bzzzt	6
Silica	7
ROZHOVOR	8-14
Aaron Gwynaire: "Vždycky jsem chtěl vytvořit hru jako byl Myst či Riven"	8
TÉMA	15-19
Arkádové kořeny videoher	15
MANGAZINE	20
Tatsu	20
Live a Live	20
NEOBJEVENÉ PERLY	21
#01: Wild Terra Online	21
NEZÁVISLÉ HRY	22-25
Manor Lords	22
Super Tilt Bro. přinese online multiplayer na NES	24
SOFTWARE	26
Scribus: program pro sázení textu zdarma	26
GAME OVER	27

V českém tycoonu Mall Craze budeme spravovat obchodák



Manažerské strategie sice letěly nejvíce ke konci 90. let, ale i dnes máme z čeho vybírat. Cities Skylines, Planet Zoo nebo Rise of Industry jsou toho důkazem. Souhrnně se tyto hry ve videoherním žargonu označují jako tycoony. Klasikami žánru jsou povedené Transport Tycoon, Rollercoaster Tycoon či Sim City...

Nejnovějším českým zástupcem žánru bude brzy Mall Craze – tycoon o budování obchodního centra – programovaný jediným vývojářem Milanem Timčenkem, jenž má za sebou úspěšný Kickstarter.

Vývojář si pro Mall Craze vybral Unreal Engine a staví na low poly grafice, hra tak vypadá stylizovaně. To potvrzuje Milan Timčenko i ve svém vývojářském deníku. Hráči si bu-

dou moci užít stavbu budov, obchodů a nakupování jejich vybavení, nebo rozšiřování centra do výšky a spojování poschodí pomocí eskalátorů. Starat se bude nutné také o bezprostřední okolí jako jsou parkoviště či zeleň. To všechno za přítomnosti až 500 návštěvníků v 60 FPS na sestavách typu AMD FX-8350 a novějších. Zahrát si tak bu-

„Postavte a spravujte své vlastní obchodní centrum! Stavte obchody, restaurace, fitness centrum a nebo kino. Najímejte zaměstnance, stávejte se o potřeby zákazníků, propagujte své centrum a vylepšujte svou nabídku produktů.“

Milan Timčenko

dou moci i majitelé starších sestav. Hra ideově vychází z Mall Tycoonu, inspiruje se pak dalšími klasikami – Zoo Tycoonem a Rollercoaster Ty-

coonem.

Dočkají se však jen PC hráči. Na Steamu vyjde hra 19. září 2023 jako early access. V předběžném přístupu pak vydrží zhruba rok. Plná verze 1.0 je tak očekávána v průběhu roku 2024. I v early accessu si však máme užít komplexní budovatelskou strategii. Nezbývá než držet palce... Detailní dev blog má Milan Timčenko zpracován na svém Youtube kanálu MallCraze.



Marcel Mojžíš

Plošinovka Bzzzt se inspiruje tím nejlepším z 80. let

Dalším z žánrů dlouho opomíjených jsou dvojrozměrné plošinovky. Jejich znovuzrození před 13 lety odstartovalo povedené Limbo, avšak tituly jako Celeste, Hollow Knight, Dead Cells a další udržují zájem o tento retro žánr i dnes, přicházejí s novými nápady a díky tomu se těší popularitě hráčů. O přízeň se bude ucházet nový český zástupce – plošinovka Bzzzt!

Hru vyvíjí zkušený developer Karel Matějka alias KO.DLL, jenž se podílel např. na titulech Brány Skeldalu, Mafia či Operation Flashpoint. Autor poprvé představil demo svých nápadů pro plošinovku Bzzzt před třemi lety prostřednictvím svého Patreonu. Demoverze je volně ke stažení na Steamu.

Sám vývojář uvádí jako inspiraci plošinovky z 80. let a na ukázkách hratelnosti to je opravdu poznat. Bzzzt bude

pixelartová moc pěkně vypadající plošinovka s nekompromisní obtížností, přesně po vzoru klasik jakými jsou Super Mario Bros nebo Sonic the Hedgehog. Hráč se ujme role robůtka ZX8000, který jako jediný může zachránit svět před zlým profesorem Badbertem. Příběh ale v žánru nikdy nehrál první housle. Důležitější je vlastní pohyb postavy, schopnosti, které nabyde a variabilita prostředí.

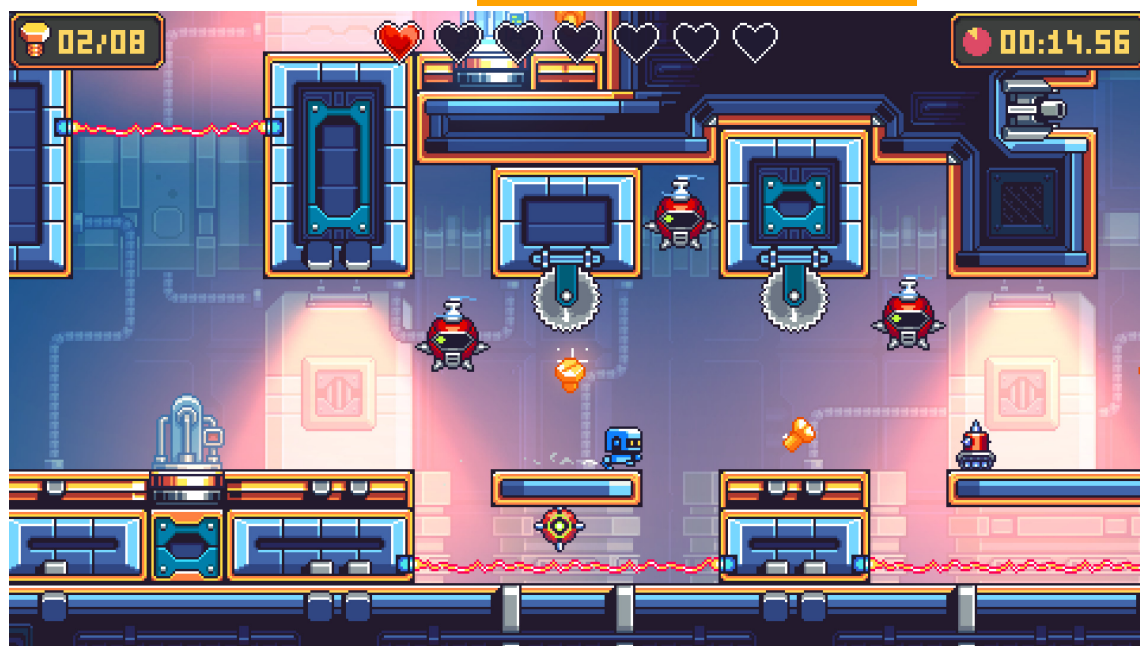
„Možná je to mou posedlostí pixelartem, možná je to kouzlem starých her, které v hráčích probouzí představivost, nebo se prostě jen cítím dobře v minulosti. Přesto jsem se rozhodl, že zkusím znovu tvořit hry starým způsobem. Chtěl jsem zjistit, jestli to zázračné kouzlo osmdesátých let může stále fungovat. A protože se na internetu neválejí žádné plány stroje času, jediným způsobem, jak tohoto cíle dosáhnout, bylo znovu naskočit na tenhle indie kolotoč.“

Karel Matějka

Každá úroveň má přinést nové výzvy, neokoukané překážky a mechaniky tak, aby hráč využil veškeré schopnosti hlavní postavy, mezi které patří např. dash jako v Celeste nebo možnost proměnit se v létající jiskru pro přesun na jinak nepřístupná místa.

Hra vyjde 20. července na PC, avšak vzhledem k tomu, že distributorem bude český Cinemax s bohatou historií her pro konzole Nintendo, můžeme očekávat, že dojde v budoucnu k releasu na Switch, bude-li hra úspěšná. Autor již tuto možnost naznačil.

Český obchod Xzone.cz nabídne exkluzivně fyzickou edici s artbookem, pohlednicemi, samolepkami, magnetkou a kódem ke stažení hry za 499,-.



Marcel Mojžíš

Zajímavá kombinace FPS a RTS Silica vyšla díky Bohemce v early accessu



Bohemia Interactive, studio známé ve světě především díky herní sérii Arma, před lety spustilo projekt Bohemia Incubator, kde pomáhá malým developerům s vydáním jejich titulů. Do předběžného přístupu tak zamířil zajímavý žánrový mix Silica.

Jedná se o sci-fi křížence střílečky z první osoby a realtime strategie z pera zkušeného vývojáře a bývalého zaměstnance Bohemia Interactive Martina Melichárka (Arma 2, Take On Mars), který na hře pracuje ve velké míře sám. Titul se zalíbil vývojářům z Bohemky, a tak se vyvíjí už pod záštitou Bohemia Incubatoru.

Hráči se v Silice podívají na fiktivní planetu Baltarus obývanou roztodivnými brouky žijícími mezi písečnými Dunami a ujmou se buď role

stratéma komandujícího jednotlivé jednotky z vrchního pohledu, nebo konkrétního vojáka z pohledu první osoby, za účelem získat z planety vzácnou surovinu Balterium. Hra je to převážně multiplayerová a jednotlivé herní módy propojuje, takže hrajete-li za vojáka, hra připomíná FPS ve stylu Starship Troopers, pokyny vám pak uděluje jiný hráč a obráceně – jste-li komandér, rozdáváte povely dalším hráčům jako v real time strategii. Úspěch jednotlivých misí je tak přímo závislý na míře spolupráce mezi účastníky. Offline hraní s boty je rovněž k dispozici.

„Nápad je starý asi 15 až 20 let. Vždycky jsem si chtěl udělat hru, kterou je možné hrát jako RTS a FPS a kde je možné plynule mezi módy přepínat. Až teď bych ale řekl, že to technologie umožňuje.“

Martin Melichárek pro Indian.tv

Jak jste možná postřehli z předchozího odstavce, vizuálně je hra poctou dílu Franka Herberta, ale nejedná se o kopii, spíše o inspiraci prostředím. Co se týče gameplaye, nabízí hra 5 druhů pěších jednotek, více než 10 typů různých vozidel (tanku, 4x4 čtyřkolky, obrněného transportéru, raketometu aj.) a celkem 8 různých variant původních hmyzích obyvatel Baltaru. Hrát tak můžete za obě strany a hratelnost se bude lišit podle zvoleného „povolání“. Proti sobě mohou nastoupit i frakce stejné rasy.

Silica je nyní na Steamu v předběžném přístupu za 19,99€.



Marcel Mojžíš

Aaron Gwynaire: Vždycky jsem chtěl vytvořit hru jako byl Myst či Riven



Na webu jsme informovali o několika klasických point and click adventurách, které byste neměli minout – Return to Monkey Island, Mozart Requiem – ale téměř jsme vynechali adventury z první osoby. V poslední době jsme zmínili jen českou sagu Král Jister, jež vycházela z původní textovky. Přitom first person adventury ve videoherní historii mají své místo a pokud jste zatím neměli tu čest, směle vám doporučíme sérii Atlantis nebo Myst.

Právě druhé jmenované je podobná aktuálně připravovaná adventura Neyyah s povedenou předrendovanou grafikou jediného autora. Aaron Gwynaire má na starosti vše – od příběhu, přes ozvučení až po grafiku a právě o tom je dnešní rozhovor

Ahoj, Aarone! Mohl by ses našim čtenářům představit? Odkud jsi a jak tě napadlo dělat videohry?

Jmenuji se Aaron Gwynaire, pocházím ze Spojeného království a pracovně střídám Anglii a Západní Austrálii. Jsem jediným vývojářem ve společnosti Defy Reality Entertainment a vytvářím first person point and click adventuru Neyyah. Vždycky jsem byl kreativce, ať už šlo o nahrávání, skládání hudby, psaní příběhů/knih, malování, kreslení nebo 3D díla... Zkraje dospívání jsem se začal zajímat o vývoj videoher. Myšlenka, že bych mohl všechny své tvůrčí aktivity zahrnout do jedné věci, mě nadchla! Je to velmi naplňující zkušenost.

Jak ses dostal k programování?

Tohle je zajímavá historka!

Když jsem byl mladší, začal jsem se věnovat 3D modelování. V té době jsem se opravdu cítil zaujatý vývojem her. Věděl jsem, že se musím zkusit naučit kódovat, a fakt jsem se o to tehdy pokoušel. Upozorňuji, že to bylo v polovině roku 2000, což byla doba vytáčeného připojení, takže internet nebyl tak snadno dostupný. Myslím, že jsem k výzkumu používal i stroje ve škole! Vlastně jsem se všechno, co jsem potřeboval vědět, naučil sám, protože 3D modelování se ve škole neprobíralo. Když ale přišlo na programování, můj mozek se k němu prostě nedokázal přimět... Myslím, že to pro mě nebylo dostatečně vizuálně stimulující, a tak jsem neměl zájem o nic, co se týkalo kódu. Vzpomínám si, že jsem zkoušel program DarkBASIC, který byl jako Vi-

sualBASIC, ale pro tvorbu 3D her. Dostal jsem se až k vygenerování "Hello World" na obrazovce a to bylo všechno!

Osvojil jsem si tam ale programy jako Adventure Maker a posléze Visionaire Studio 5, které nyní používám k vytvoření (raději užívám slovo vytvoření, než programování, jak se dozvíte později) svého současného projektu Neyyah. Aplikace mi umožnila naučit se základy principů programování, díky nimž mohu vytvářet point and click hry, jako byly Myst nebo Riven z roku 1993. Tento framework byl vytvořen mnohem vizuálnějším způsobem a pokračuje i ve Visionaire Studiu 5, kde se generují funkční části na každé „scéně“ hry, což mi umožňuje přehrávat zvuky, když potřebuji, přimět hráče, aby se pohyboval dopředu, díval se nahoru nebo dolů, otáčel se doleva nebo doprava, nebo třeba přibližoval určité části scény, vybíral, jaký kurzor se má zobrazit atd.

Pro můj vizuální mozek je Visionaire Studio 5 ideální a zároveň mi umožňuje vytvořit typ hry, který chci. Ačkoli je Visionaire široce používán pro klasické klikačky z pohledu třetí osoby jako jsou Broken Sword, Monkey Island a The Longest Journey, byla radost s tímto enginem pracovat a vytvořit navigační systém ve stylu Mystu či Rivenu.

Pracoval jsi někdy ve videoherním průmyslu nebo ses všechno naučil sám?

Nikdy jsem nepracoval

v herním průmyslu. Po ukončení školy jsem pokračoval ve studiu umění a hudby a málem jsem šel studovat videoherní vývoj, ale nakonec jsem se vydal pracovní cestou a později jsem se ve 20 letech přestěhoval do západní Austrálie, kde jsem se více věnoval hudbě. V té době jsem měl za sebou malé demo hry, kterou jsem začal vyvíjet kolem roku 2011, nazvanou Portals: Journey to the Lost Pearl Islands. Ta se později stala odrazovým můstkem pro Neyyah.

Během střední školy jsem se naučil 3D modelovat v programu Anim8or, který je pořád k dispozici zdarma! Je to skvělý freewareový program, díky němuž jsem získal základní znalosti a pochopení 3D modelování. Jelikož jsem vždy rád pracoval s hlínou nebo plastelínou jako s uměleckou formou, byl pro mě přirozený příklon k 3D renderingu – je to stejné, jen ve virtuálním prostoru!

Po střední škole jsem se dále věnoval umění a designu, studoval jsem Art Foundation Course na vysoké škole, kde jsem poprvé okusil Adobe Photoshop, a také jsem se v Adobe Premiere věnoval práci se zeleným plátnem a mohl jsem dále využívat své dovednosti 3D modelování v kurzech animace. Většina mé dosavadní práce je však výsledkem samostudia, zejména Blenderu...

V roce 2018 jsem se poprvé vrhl na modelovací program Blender, který v současnosti používám k vytváření světa

Neyyah. Byl to obrovský zlom. Najednou jsem mohl používat path tracing v renderování, které poháněl úžasný Cycles engine integrovaný do Blenderu. V jednu chvíli jsem provedl zkušební render a na 3D modelu, který jsem vytvořil, nebyly žádné textury – jen tak, víte, abych si takříkajíc otestoval vodu – ale když se tento render spustil (naběhlo nasvícení a pixely se začaly formulovat), okamžitě jsem si pomyslel: „Tohle mi strašně připomíná Riven!“. Stejný nádech, vrhání stínů... Byl v tom realismus, který jsem v jiných 3D programech nikdy předtím neviděl. Jak jsem již uvedl, pro většinu své práce ve 3D jsem používal Anim8or, ale v mládí jsem také fušoval do Bryce 3D, bez úspěchu. Poznámka na okraj: když jsem v dospívání hledal 3D programy, které bych se mohl naučit a používat, zkoušel jsem Blender, ale při nedostatku přístupu k internetu mi program připadal tak ohromně komplikovaný, až mě to děsilo, a tak jsem se mu dál nevěnoval.

Netušil jsem, že se později k Blenderu vrátím a že to určí směr mého života, který mě dovede až tam, kde jsem teď – vývojářem her na plný úvazek, jenž tvoří svět pro lidi k prozkoumávání, a za zády s vydavatelem!

Kdo bude hru vydávat?

Budou to Microprose, podepsal jsem kontrakt na začátku roku 2021.

Můžeš čtenářům popsat žánr své hry a prozradit,

o čem bude vyprávět její příběh?

Neyyah se řadí do žánru adventur z pohledu první osoby. Ve hře hrajete sami za sebe a prozkoumáváte svět prostřednictvím předrenderované 3D grafiky, navigace point and click z obrazovky na obrazovku, jako tomu bylo v hrách *Myst* a *Riven* z roku 1993. Neyyah přirozeně začala působit značně filmově a spolu s hranými sekvencemi, kdy postavy ve hře ztvárňují skuteční herci, se důraz silně přiklonil k příběhu a prvkům budování světa, čímž se vytvořilo jádro duše Neyyah. Z toho vyplynuly hádanky, které prostupují celým světem jako přirozené překážky, vetknuté do historie a struktury tohoto světa.

Snažím se neodhalovat příliš mnoho, pokud jde o příběh Neyyah, a ani o postavách jsem toho moc neprozradil. V podstatě se Neyyah odehrává ve světě rozvráceném

zradou a zahaleném tajemstvím a ne všechno je takové, jak se zdá... Jste vytrženi z každodenního života, vrženi do jiného světa a ocitnete se na místě zvaném Olujay, kde vás přivítá muž jménem Vamir, který je hlavním vědcem na Olujay a potřebuje vás urychleně dostat do Neyyah! Po příletu na Neyyah se věci nevyvíjejí podle plánu a vy skončíte uvěznění bez možnosti návratu na Olujay... Kontakt s vnějším světem je přerušen. Nezbývá vám nic jiného než putovat po ostrovech Neyyah, procházet různými portály a setkávat se se zbytky starobylého světa, spoutaného duchy tragické minulosti a nyní ovládaného šíleným olujařským vůdcem Smollaxem... Poznejte svět Neyyah, odhalte Vamirův výzkum na Neyyah a pomozte zachránit dva světy, které byly rozděleny. Vaše rozhodnutí pomohou utvářet jejich budoucnost, stejně tu vaši.

Jaké zajímavé herní mechaniky jsi do hry implementoval, abys hru odlišil?

Od začátku jsem věděl, že chci vytvořit předrenderovanou point and click hru typu *Myst* nebo *Riven*... Odjakživa jsem chtěl udělat takovou hru, takže pro mě bylo přirozené, že jsem se po letech věnovaných hudbě vrátil k vývoji her. To samo o sobě činí Neyyah zcela odlišnou od všeho ostatního, co vzniká. Zdá se, že většina adventur, které vycházejí, jsou buď point and click hry z pohledu třetí osoby (založené na pixel artu, ručně kreslené), nebo free roam hry z pohledu první osoby. Neyyah je však 2D point and click hra, která obsahuje předrenderovanou 3D grafiku – včetně grafiky s path tracingem – což vytváří obrovskou míru fotorealismu, přehlednosti a uvěřitelnosti. To ovšem také přispívá ke skvělé přístupnosti v tom smyslu, že hra nevyžaduje ani





obrovsky drahý hardware.

Neyyah zaujme i hráče, kteří mají rádi point and click hry založené na práci s inventářem, protože ačkoli je Neyyah silně ovlivněna hrou Myst, využívá tři různé inventářové systémy: hlavní inventář pro předměty jako jsou klíče a další předměty nalezené ve hře, dále inventář zvaný „Payeeta Case“, který obsahuje specifické předměty zvané Payeetas, a pak inventář Maps and Journals, který obsahuje průvodcovské mapy a deníky/knihy, které hráč může sebrat v herním světě a během hraní se na ně kdekoli odkazovat.

Přestože jsem zachoval původní navigaci mezi obrazovkami jako je v hrách Myst a Riven, přidal jsem do hry volbu nazvanou Journey Mode, která obsahuje mnohem více videosekvencí. To hráči umožňuje sledovat předrenderované animace mezi přechody nahoru nebo

dolů po schodech, žebřících a dalších místech v prostředí. To zvyšuje imerzi při objevování herního světa, podobně jako ve Schizm, Reah a Atlantis od Cryo Interactive, které obsahovaly obdobné videosekvence.

Momentálně nahrávám hudbu, což zahrnuje mj. implementaci všeho možného pro volbu nazvanou Music Lover... Tato varianta umožňuje hráči slyšet během hraní více hudby, např. v místech, kde ve výchozím nastavení hraje pouze zvuková kulisa. Osobně se mi líbí prostory mezi hudebními tóny a typickými ambientními zvuky prostředí, rozdělujícími lokace, které tak lze obohatit o vlastní hudební motivy. Víím také, že spousta hráčů hudbu ve hrách miluje, takže tato možnost ji nabízí!

Navigační ukazatele jsou hodně podobné Mystu a Rivenu a mnoha dalším point and click hrám z pohledu

první osoby z 90. let či počátku nového tisíciletí. Máte zde klasické směry vpřed, vlevo a vpravo, ale jsou tu i další kurzory, které ukazují, kdy lze předmět sebrat nebo přiblížit a navíc je tu ještě možnost mít ukazatele směru vpřed-vlevo nebo vpřed-vpravo, což je inspirováno spíše hrami ze série Rhem! Jasněji se tak rysuje směr vpřed, kterým se hráč může chtít vydat. Systém kurzorů je mnohem podrobnější, přehlednější a definovanější než v Rivenu, takže se vyhnete frustraci z toho, že se snažíte kliknout na všechno na obrazovce, abyste viděli, s čím lze interagovat, nicméně pozorování a znalost světa je stále nutností k tomu, abyste mohli pochopit a postupovat vpřed ve světě Neyyah. Systém pohybu nabízí také možnost nazvanou Faster Travel (Rychlejší cestování), kdy hráč může přeskakovat uzly a pohybovat se tak v herním světě rychleji. Všechny tyto mechanismy po-

máhají rozšířit paletu hratelnosti hry Neyyah a poskytují rozličné způsoby, jak se ve hře pohybovat.

Snímky mi připomněly klasičky žánru jako Myst nebo atmosféru her Benoîta Sokala. Co bylo tvou inspirací?

Neyyah čerpá inspiraci z různých oblastí: z mého osobního života, filmů, hudby a her, které jsem si v průběhu let oblíbil. Především, hra Neyyah se začala vyvíjet v Západní Austrálii. Pocházím z Anglie, tak jsem bezesporu čerpal z pobřežních oblastí, v jejichž okolí jsem vyrůstal – z obranných věží Martello, pevností a dalších venkovských letitých míst v Suffolku v Anglii. Ale teplo, podnebí a vřelost Austrálie jsou v celém Neyyahu velmi patrné. Chtěl jsem, aby to bylo slunné teplé místo, a to se také shoduje se způsobem, jakým byl vykreslen Riven. Tato hra je pro mě velkou inspirací. Barvy a tóny, které

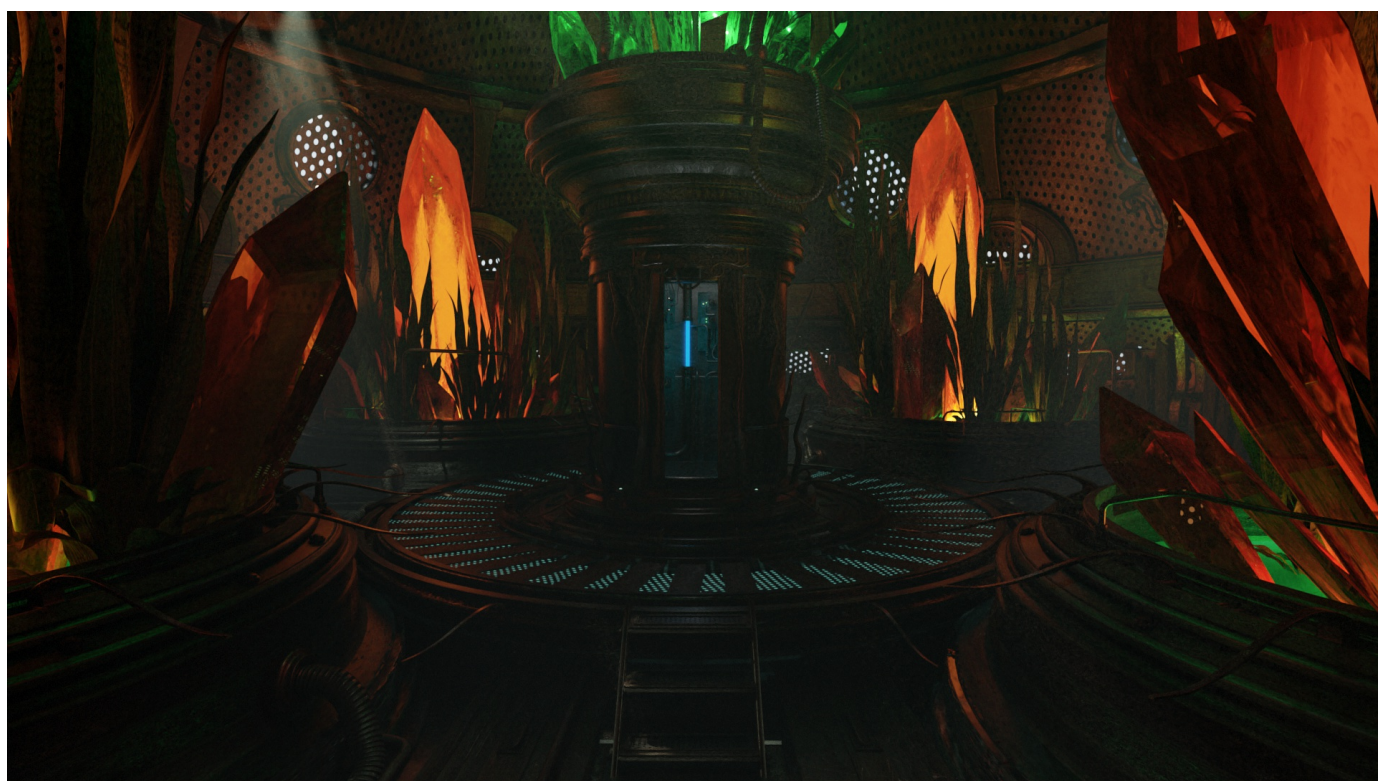
jsou v Neyyah vidět, se blíží barevné paletě hry Riven – zaměřil jsem se na desaturaci, směřování barev do šedé škály pro vzhled více realistický, než výrazný či pestrý.

Další oblíbenou skvělou hrou je Tomb Raider a i když jsem se výtvarným stylem tolik neinspiroval, pocit dobrodružství a osamění, jaký je v původní hře, jsem při navrhování Neyyah převzal, i když možná spíše na podvědomé úrovni. První tři původní hry Tomb Raider patřily v dětství k mým nejoblíbenějším.

Dalšími inspirativními hrami jsou Dragon Lore II: Heart of the Dragon Man, využívající předrenderované vizuální efekty a více videopřechodů, přičemž další hry jako Might and Magic 7: For Blood and Honour a Robin Hood: The Legend of Sherwood Forest jsou zdrojem inspirace pro svůj smysl pro dobrodružství, průzkum a také hudební doprovod! Jsem jediným vývojá-

řem hry Neyyah, takže se nezaměřuji pouze na inspiraci založenou na výtvarném umění, ale také na inspiraci hratelností, zvukem, příběhem, hádankami a hudbou. Když jsem začal skládat hudbu pro Neyyah, na mysl mi každopádně přišly i hry ze série Broken Sword. Ke skládání a nahrávání OST používám klávesy Yamaha PSR E463.

Co se týče bytostí, ty jsou pro hru vymodelovány a animovány ve 3D, jednotlivé lidské postavy se však natáčejí jako živé hrané sekvence. To určitě připomene staré FMV hry z 90. let a počátku nového tisíciletí. Dává mi smysl, že pokud lze společně s trochou fantazie, designu a dodatečnými úpravami ve Photoshopu s Blenderem vytvořit velmi realisticky vypadající 3D rendery, pak by se v tomto světě měli vyskytovat skuteční lidé, aby byl svět ještě věrohodnější a působivější!



Vyvíjíš hru sám, nebo máš na pomoc nějaké freelancery?

Původně jsem začínal úplně sám! Stále jsem jediným vývojářem Neyyah, vytvářejícím všechny její příběhové prvky a hádanky, 3D grafiku, návrhy, zvukový design, hudbu a engine. Postupem času jsem však využil i pomoci dalších talentovaných lidí.

Jedním z příkladů je spolupráce s umělcem Zacharym Macintyrem pracujícím v Blenderu na vytvoření shaderu oceánu pro Neyyah, aby

běhové aspekty hry, se také podílela na úpravě scénáře, asistovala při režii celých hraných sekvencí Neyyah – organizovala natáčecí den a zároveň vyráběla kostýmy podle mých vlastních návrhů. Bylo úžasné pracovat jeden vedle druhého a rozhodně máme v plánu se tomu věnovat také v budoucnu prostřednictvím Defy Reality Entertainment. Čekají nás skvělé časy!

Spolupracuji také s umělci z vydavatelství Microprose, kteří mi pomáhají

a umožnil mi komunikovat s mým publikem prostřednictvím sdílení exkluzivního obsahu ze zákulisí a odměňování patronů videohovory, podepsanými tapetami na plochu a dalšími věcmi. Patreon existuje dodnes, takže se na něj rozhodně podívejte – www.patreon.com/defyrealityentertainment. Poté, když jsem pracoval jako pečovatel, mě oslovilo australské vydavatelství Microprose. To byl koncem roku 2020 nezapomenutelný a zlomový okamžik ve vývoji Neyyah. V lednu 2021 jsem přešel na plný úvazek pod Microprose, kteří vývoj Neyyah financují. Sen se stal skutečností!

Jak dlouho už Neyyah vyvíjíš?

S Neyyah jsem začal v červenci 2018, takže to je téměř 5 let vývoje! Byla to úžasná cesta!

Kdy hra vychází a bude k dispozici i fyzická kopie?

Předpokládané datum vydání je někdy v příštím roce, ale zatím není stanoveno a ani se společností Microprose nebylo nic projednáváno. V říjnu tohoto roku však vydám demo pro Steam Next Fest! Po uvedení na Steamu je v plánu vydat fyzickou edici Neyyah prostřednictvím Microprose a možná se podíváme i na speciální edice!

Jaká je očekávaná cena plné hry?

Cenový model jsme zatím neřešili.

Kde můžeme sledovat proces vývoje a získat více



vypadal jako nyní. Jednalo se o kombinaci toho, co jsem v té době nastavil v Blenderu, a některých jeho prací, které v Blenderu vytvořil. To bylo v roce 2018.

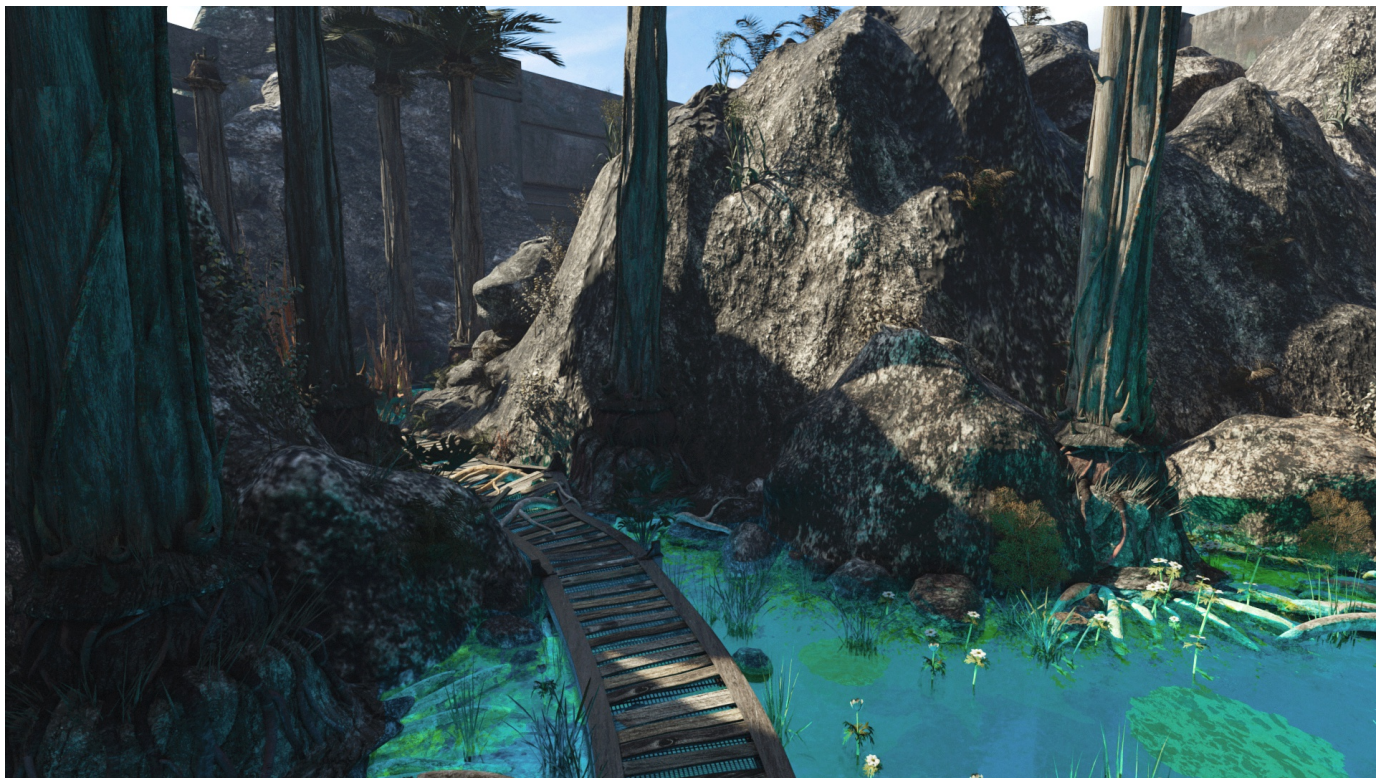
O něco později jsem si nechal pomoci s prací ve Visionaire Studiu. Uživatelské rozhraní ve hře vzniklo za pomoci Christophera Summery a rozběhnout hudbu a zvuky v engine by nebylo možné, kdyby nebylo Simona z discord serveru Visionaire.

Moje žena Nanci, která Neyyah od začátku podporovala a doladřovala rané pří-

s ožíváním tvorů a vizuálními efekty pro Neyyah! Já vytvářím koncepty a profily jednotlivých tvorů ve hře a režijuji scény, ve kterých se objeví a Microprose se stará o modelování, rigging a animaci.

Využíváš nějaké finanční podpory nebo vývoj sponzoruješ sám?

Původně jsem pracoval z domova jako učitel hudby a pracoval jsem na Neyyah, zatímco moje žena Nanci mě v učení také významně podporovala. V roce 2019 vznikl Patreon, který jednoznačně pomohl hru financovat



informací o hře?

Informace o pokrocích se objevují napříč sociálními sítěmi. Facebook a Twitter jsou hlavním zdrojem sdílení práce na Neyyah, Instagram se hodí především pro sledování vizuální stránky a Patreon nabízí exkluzivnější obsah, jako je například uvedení jména v titulcích hry jako podporovatele, přístup k podepsaným tapetám na plochu, které se rozdávají každý měsíc, a také sdílení hlubších informací o procesu vývoje hry, nebo sdílení obsahu dříve, než je publikován! Kanál na Youtube nabízí širokou škálu dev logů, které zkoumají mou práci v Blenderu, Visio-naire, Photoshopu, Cakewalku a mohou být velmi cenné při učení se novým věcem v modelování, zvukovém designu, hudební produkci atd.

Podívejte se na odkazy:

Facebook: www.facebook.com/DefyRealityEnter-

tainment

Twitter: www.twitter.com/NeyyahGame

Instagram: www.instagram.com/defyreal-ityentertainment

Youtube: www.youtube.com/AaronGwynaireGame-Dev

Patreon: www.patreon.com/defyreal-ityentertainment

Chtěl bys našim čtenářům ještě něco vzkázat nebo zmínit, co nepadlo ohledně hry Neyyah?

Neyyah pro mě není jen hra. Je to svět. Způsob života. Je to entita s vlastní duší a vidět, jak roste a jak za vývojem hry stojí krásná komunita, která se těší, až bude moci proskočit portálem v okamžiku, kdy se jim hra dostane do rukou, je ohromující! Jsem tak vděčný a šťastný, že dělám to, co dělám, že miluji svou práci a přináším radost ostatním,

dokonce ještě před tím, než hra vyjde! Chystám v budoucnu ještě několik skvělých novinek. Neyyah už má první fan art od umělce Micka Meiera, takže se těšte na brzkou ukázkou jeho úžasné práce. Neyyah nedávno odhalil svůj první hudební doprovod. Navíc bude ještě letos vydána demoverze! Poprvé si hráči mohou hru vyzkoušet, dobrodruzi se mohou zatoulat do Neyyah... Rozhodně si hru wishlistujte na Steamu, kde se objeví další oznámení!

Těším se, až se s vámi budu moci podělit o svět Neyyah!



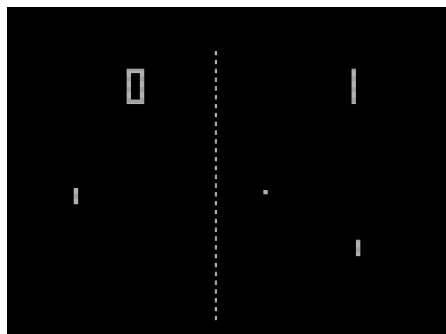
Marcel Mojžíš

Arkádové kořeny videoher

Videoherní průmysl je dnes větší než filmový nebo hudební, ale nebylo tomu tak vždycky. Počátky her v 70. letech nedávaly tušit, co se vyvine z pouhého pinkání jedné kostičky po obrazovce. Za 50 let překotného videoherního vývoje se vizuál změnil k nepoznání a technický pokrok dal vzniknout zcela novým žánrům. Původní vzdálené reprezentace skutečnosti v minimálním rozlišení a s jednociferným počtem barev nahradily fotorealistické postavy a světy mnohdy zaměnitelné se skutečností, jak tu a tam dokazují televizní zprávy nebo válečná internetová propaganda, kde je např. vojenský simulátor Arma 3 od českých Bohemia Interactive jako doma. Pojďte se společně s námi podívat na několik her, jež definovaly videoherní průmysl, když byl ještě v plenkách.

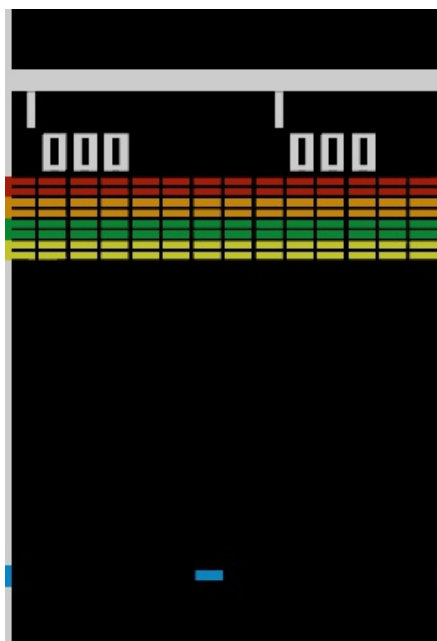
Počátky dvou rozměrů

Pong (1972)



Tuhle arkádu ze sedmdesátých let asi není třeba představovat. První hra svého druhu a jedna z nejstarších videoher. Graficky se hra omezila na černou a bílou a gameplay připomínal

zjednodušený ping-pong. Pong vydala firma Atari v době, kdy v barech a hernách dominovaly pinballové automaty. A elektronický Pong nebyl hratelností daleko, navíc ještě přidal velmi oceňovanou možnost kompetitivního hraní pro dva hráče najednou. První hry byly víceméně variacemi na Pong a přidávaly nové funkce či nápady, jako např. Atari Breakout od designéra Steva Wozniaka (známého též jako spoluzakladatele firmy Apple), kde bylo úkolem rozbit barevné plošiny pomocí odrazů kuličky.



Space Invaders (1978)

Variace na pinkání kuliček záhy vystřídal žánr 2D stříleček, většinou z vesmírného prostředí, kde hráč ovládal jednoduchou raketku a střílel po všem, co se pohnulo. Legendární status si vydobyla hra Space Invaders od firmy Taito z roku 1978. Hra se stala velkým hitem po celém světě a je považována za jednu z nejvýznamnějších her v his-

torii. Hra Space Invaders prakticky založila žánr shoot em up stříleček, kde hráči odolávají vlnám nepřátel a snaží se přežít. Grafické assety byly pokročilejší než v Pongu, avšak displej rovněž vykresloval jen černou a bílou. Barevné efekty byly originálně nasimulovány barevným celofánem překrývajícím část obrazovky.



Pac-Man (1980)

Výčet retro arkád by nemohl být kompletní bez první hry, která měla být dle slov designéra studia Namco Tóru Iwataniho stejně přístupná mužům i ženám. Iwatani byl opravdový vizionář a odhadl, že většina her byla dosud spíše mužskou záležitostí. Vymyslel tak bludiště se žlutým pukem a barevnými duchy jako hru pro muže, ženy i děti. Založil tak nový žánr „bludišťovek“ vymykající se tehdejšími videohrami, převážně variacím na Pong nebo Space Invaders. Hra využívala tehdy revoluční RGB zobrazovač umožňující větší barevnou variabilitu bez nutnosti použít barevný celofán. Technologii

TÉMA

Namco použilo poprvé u Galaxianu, který byl nepřekvapivě klonem Space Invaders.



Donkey Kong (1981)

Nintendo nejprve selhalo s další napodobeninou Space Invaders a není divu, trh byl podobnými hrami přesaturován a zejména v USA se schylovalo k velké videoherní recesi. Vývoje her se tak ujal Šigeru Miyamoto, aby založil žánr, který je s dílčími obměnami hraný dodnes. Nintendo vydalo hru Donkey Kong, kde představilo jednak nový princip pohybu ve 2D prostředí odlišného od bludišť typu Pac-Man, a dále též nového hrdinu, jenž nedávno oslavil 35 let – Maria. Hlavní hrdina se na nakloněných plošinách vy-



hýbal sudům, aby vylezl až na vrchol a zachránil svou lásku před Donkey Kongem. Plošinová formule byla dále vylepšována např. hrou Pitfall! z Atari (níže na snímku) nebo Jump Bug, který představil scrollování. Opravdový megahit ale měl teprve přijít o čtyři roky později.



Super Mario Bros. (1985)

Boom scrollovacích plošinovek odstartovala hra Super Mario Bros, ve které designéři Šigeru Miyamoto a Takaši Tezuka uplatnili poznatky z předchozích titulů. Nin-



tendo strávilo vývojem 3 roky a výsledkem byla nejvlivnější plošinovka na světě s hromadou nových nápadů a společně s konzolí NES se zasadila o resuscitaci trhu s videoherními konzolemi, který kvůli přesaturování a nevalným hrám zažíval od roku 1983 do roku 1985 recesi. Instalatér v bezpočtu levelů prochází Houbovým Královstvím s jediným cílem – zachránit princeznu Peach, kterou unesl King Koopa, poz-

ději Bowser. K tomu mu pomáhají sběratelské předměty. Mario zpopularizoval scrollování a plošinovky se tak čím dál více podobaly tomu, co známe nyní, kde se kamera pohybuje společně s postavou namísto stacionárních levelů a střihů mezi obrazovkami a hráč ovládá postavu v převážně horizontálním pohybu, přeskakuje překážky a s pomocí různých předmětů poráží všelijaké nepřátele.

The Legend of Zelda (1986)



Stejná dvojice designérů od Nintendo rok po hitu s Mariem představila další dlouhotrvající franšízu – The Legend of Zelda. To, čím byl Mario pro plošinovky, byla Zelda pro akční adventury či příběhová RPG. Nabízela nové pojetí hry, kdy hráč objevoval veliký a otevřený svět, který byl mnohem méně lineární než u klasických plošinovek, a hra kladla též větší důraz na nějaký příběh a tedy i motivaci hráče hru dohrát. Jednalo se o 2D hru z pohledu shora, kde Link, hlavní postava, procházel různými scénériemi království Hyrule, aby zachránil princeznu Zeldu ze spárů zlého Ganona, jehož cílem bylo získat mocný artefakt, roztržštěný Zeldou a ukrytý v různých částech světa Hyrule. Hráč tak musel

všechny části nalézt a s jejich pomocí Ganona porazit. V průběhu dobrodružství Link nachází a získává různé předměty, které dále zlepšují jeho schopnosti (srdce navyšující životy, prsteny snižující poškození nebo meče, které Linkovi umožňují způsobit nepřítelům větší poškození).

Třetí rozměr

Battlezone (1980)



3D hry byly kvůli limitacím HW nejprve „na oko“ trojrozměrné, konzole počítala stále ve 2D prostředí. První takovou hrou byl tankový simulátor z první osoby Battlezone zobrazující vektorovou grafiku věrně imitující 3 rozměry, který nejprve vyšel na arkádových automatech a následně byl portován na Atari 2600. Opravdový tankový gameplay ale nabízely ony arkádové automaty, byly opatřeny dvěma joysticky a periskopem pro co nejvěrnější simulaci tankových bitev. Hráč z pohledu první osoby ovládal tank a čelil různým typům tanků či UFO a útočil na skóre. Nepřátelské tanky bylo nutno zaměřit pomocí radaru a zneškodnit dříve, než ony zneškodní hráče. Jednoduchá premisa v na tu dobu působivém first person provedení.

I, Robot (1984)



Atari zkoušelo mimo Battlezone či Tempest, kde využívalo pseudo 3D, i opravdové trojrozměrné hry vykreslené v reálném čase za pomoci polygonů. V roce 1984 tak vyšla opravdu první 3D hra I, Robot. Automaty byly vybaveny 3D koprocesorem, tehdy velký technologický milník. Hratelností se jednalo o mix plošinovky a střílečky z třetí osoby. Dobové recenze ale byly spíše negativní, a ač chválily technologii, stěžovaly si na nezábavný gameplay. Hra byla komerčním propadákem a jednalo se o poslední arkádovou hru vydanou společností Atari, Inc. Krátce poté byla společnost rozdělena, divize domácích konzolí a osobních počítačů byly prodány a přejmenovány na Atari Corporation.

Wolfenstein 3D (1992)



V devadesátých letech se hraní postupně dostávalo do domácností. Legendární pseudo 3D střílečkou té doby byl

Wolfenstein od Toma Halla a Johnů Romera a Carmacka z id Software, kteří nastavili laťku pro žánr koridorových FPS z první osoby. Ač vypadalo prostředí trojrozměrně, technologicky bylo blíže Battlezone než I, Robot. Hra využívala celé plochy a jednoduché 2D textury zasazené do prostředí tak, aby imitovalo 3D pohyb, ač byla hra počítána v čistě dvojrozměrném světě. Hlavní postavou byl William B. J. Blazkowicz, americký agent s polskými kořeny, a jeho cíl byl jednoduchý – zničit nacisty jednou provždy za pomoci různých střelných zbraní. Ač autoři nečekali velký úspěch, hra se prodávala jako teplé rohlíky a sbírala jednu cenu za druhou. Dodnes je Wolf brán jako legenda a první hra svého druhu, která společně s Doomem (1993) ukázala cestu celému hernímu odvětví.

Virtua Fighter (1993)



Bojovky byly ve videoherním světě známy už od osmibitů a zpopularizovala je zejména hra Street Fighter II (1991) od Capcomu. SEGA ale společně s designérem Ju Suzukim přenesla žánr do třech rozměrů. Na obrazovce byly dvě plně trojrozměrné postavy bojující na omezené ploše s předrenderovaným pozadím. SEGA zabodovala a Vir-

TÉMA

tua Fighter se stal nejprodávanější hrou historie společnosti. Úspěch zopakovala ještě s druhým dílem. Obě dvě hry se staly předlohou pro bojovky jako Tekken (1994), Dead or Alive (1996) a další.

Sega Rally Championship (1994)



SEGA v první polovině 90. let měla se svým 3D veliký úspěch a jejich rallye simulátor nebyl výjimkou. SEGA přišla s technologicky pokročilou hrou jak z hlediska grafiky, tak fyziky automobilů. Předností Sega Rally Championship byla možnost jezdit na různých po-

vrších s různou frikci a odpovídajícími jízdními vlastnostmi. S proměnlivým povrchem a odpovídající fyzikou tak Sega Rally Championship drží prvenství v žánru závodních her.

Ultima Online (1997)

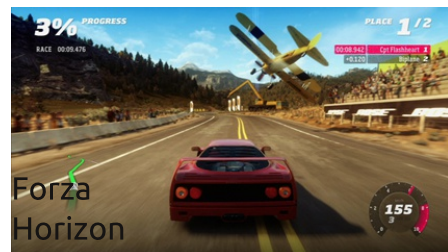
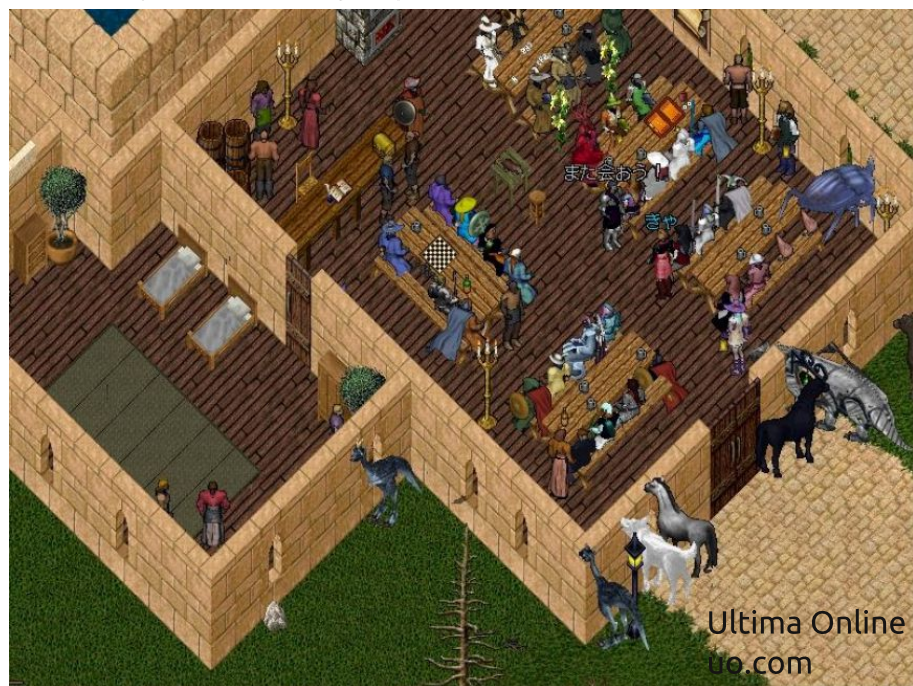
Aby těch novinek v 90. letech nebylo málo, objevil se lidem dostupný internet, který od základů změnil způsob komunikace a nevyhnul se ani hernímu průmyslu. Úplně první masivně multiplayerovou hrou byla hra na hrdiny Neverwinter Nights (1991), původně stolní RPG převedené do online dungeonovky s ovládáním vycházejícím ze starších online MUD textovek. Na online dungeon navázal Meridian 59 v klasickém first person krokovacím formátu, jaký známe u klasických dungeonovek (Dungeon Keeper, Legend of Grimrock). Žánr MMORPG ale prakticky založila hra Ultima Online, která zkombinovala na svou dobu celkem pokrokové grafické rozhraní, technologii

internetu a skvělý nápad Richarda Garriotta. Cílem bylo vytvořit uvěřitelný svět pro tisíce lidí hrajících zároveň s co největší mírou svobody a s dostatečným počtem aktivit. Na ruku šel vývojářům i stále více využívaný internet, který se v druhé polovině 90. let rozšířil natolik, aby si hru mohlo zahrát i větší množství hráčů. Svými mechanikami rozmetala Ultima předchozí pokusy o online RPG a stala se předlohou pro další hry žánru jako EverQuest či World of Warcraft. Mimochodem jak Meridian 59, tak Ultima Online jsou stále aktivní a dostupné zdarma.

Skok do současnosti

Jak jsme viděli, revoluční 80. a 90. léta položila pevné základy pro všechny možné videoherní žánry a postupy. Hry se sice přesunuly z arkádových barů a maringotek do našich domácností, ale mnohdy se zas tak moc nezměnilo. Ano, grafika se nedá srovnat, ale žánrově často přeshlupujeme na místě. Otázkou zůstává, kam se můžeme ještě posunout.

Pozitivně vnímáme nezávislou scénu, která se nebojí experimentovat a přicházet s něčím ojedinělým. Ale velká studia bohužel odvahu nemívají moc často. Trh je zaplněn a začíná připomínat dobu počátku 80. let. AAA hry se čím dál více podobají, využívají obdobné



Zaklínač 3



herní enginy a schémata hratelnosti. Snaží se to alespoň někdy vyvážit dobře napsanými příběhy (Last of Us, Zaklínač 3...), ale progres se znatelně zpomalil. Graficky se také posouváme mnohem pomaleji, není divu. Videohry vypadají fotorealisticky posledních 15 let a nové renderování světla ray-tracing nás z trenek nevystřelilo, ač se mediálně tvářilo jako velmi revoluční.

Velký prostor pro zlepšení tu ale pořád je. Herní studia by měla začít řešit umělou inteligenci, která urazila mnohem kratší cestu než grafika, zde mají vývojáři stále co dohánět. Nemyslíme tím neomezené dialogové možnosti díky

ChatGPT, ale přirozené chování počítačem ovládaných postav, ať už lidských či jiných. Imbecilní chování nepřátel např. ve třetí Mafii nebo rebootu her Tomb Raider nás doslova uráží. Ještě horší to je v případě, kdy nám počítačem ovládaná postava má pomáhat a chovat se u toho svéprávně. Kritiku za AI si vysloužila třeba nedávná česká hra Crime Boss: Rockay City. Rádi jsme za několik málo případů, kde nás AI uměla překvapit, jako třeba ten jediný vetřelec v Alien: Isolation. Doufejme tak v lepší zítřky, aby z videoher nebyly jen pěkné blondýny, se kterými si nepokecáte...

Marcel Mojžíš

NAŠE TIPY

V redakci hrajeme nové i starší tituly napříč platformami. Níže vybíráme několik kvalitních malých i velkých her.

Plošinovky:

Castlevania: Aria of Sorrow
Gris
Sonic Mania

RPG

Genshin Impact
Knights of the Old Republic
Witcher 3

Akční:

DOOM
Painkiller
Valorant

Závodní

Forza Horizon
Mario Kart 8
NFS: Underground 2

Bojovky

Boomerang Fu
Power Rangers: Battle for the Grid
Tekken 3

Logické/Adventury

Machinarium
The Longest Journey
Untitled Goose Game



Last of Us

Tatsu – muž i ve vaší domácnosti

Do našich knihkupectví zamířil český překlad komediální manga série Gokushufudou (The Way of the Househusband). Tento překladatelský projekt má na starost nakladatelství Gate (nakladatelská značka knihkupectví Knihy Dobrovský), které v překladu japonských manga sérií už není úplným zelenáčem. Letos si svou nabídku rozšířilo o další mezinárodně známý titul, který, v českém překladu Muž v domácnosti, putoval do knihkupectvých regálů 19.

dubna.

Momentálně je známo, že má nakladatelství v plánu vydat prvních 5 dílů této komediální manga série, a to všechny během letošního roku. Druhý díl zavítá na prodejny 14. června, třetí díl můžeme očekávat 16. srpna, čtvrtý díl nás obdaruje 18. října a na pátý (zatím poslední) díl se můžeme těšit 13. prosince.

Že vám tento název vůbec nic neříká? Hlavní postava Tatsu, bývalý člen japonského jakuza gangu, se rozhodl, že už ne-

chce vést život brutálního gangstera, a tak se ubírá do pohodlí svého domova, aby byl své zaměstnané ženě k nápomoci jako... muž v domácnosti.

Tento komediální „slice of life“ příběh vysloužilého jakuzy si může publikum užít i na televizních obrazovkách, neboť již v roce 2021 vydal Netflix vlastní animovanou adaptaci.



Magdulě

LIVE A LIVE přichází na konzole Playstation a Steam

LIVE A LIVE, japonské RPG, které poprvé vyšlo roku 1994 pro konzoli Super Famicom (SNES), se mohlo v červenci roku 2022 pyšnit novým HD-2D remakem na Nintendo Switch. Nyní se na tento remake mohou těšit počítačoví hráči a vlastníci Playstationu 4/5, neboť LIVE A LIVE nově přistálo v digitální verzi i na tyto herní platformy, a to 27. dubna letošního roku.

Ve hře LIVE A LIVE se vžijete se sedmi postavami, jejichž příběhy jsou zasazeny do jiných časových úseků lidské historie (od časů prehistorických do daleké budoucnosti). Tyto příběhy můžete odkrývat dle svých preferencí, můžete se vydat po lince chronologicky či nezávazně na posloupnosti časových úseků.



Mimo HD-2D grafiku ve stylu OCTOPATH TRAVELER můžete očekávat remasterovanou hudbu od původní skladatelky, jedné z nejznámějších skladatelek herních hudebních doprovodů vůbec, jménem Joko Šimomura, jejíž hudební přednes vás mohl doprovázet v herních titulech jako např. Kingdom Hearts, Heroes of Mana, Street Fighter II, Xenoblade Chronicles či Final Fantasy XV.

Hru je možné zakoupit za 49,99€. Titul můžete ale i vyzkoušet zdarma jako hratelné demo, které umožňuje přesun uložených dat, takže po zakoupení plné verze hry můžete pokračovat tam, kde jste v demoverzi skončili.



Magdulě

E0W65GH10M97J2GS

Wild Terra Online je středověký Minecraft v retro grafice



Izometrická RPG jsou na tom podobně jako point and click adventure – nejpopulárnější byly kolem roku 2000, ale tu a tam vyjde povedený titul, který se těší velké oblibě. Kromě Diabla III můžeme jmenovat třeba Path of Exile, jenž se dá hrát offline i jako online RPG s přáteli.

V rubrice Neobjevené perly se ale budeme zabývat hrami, které přes své kvality nejsou známé a hraje je jen hrstka fanoušků. První díl odstartujeme online survival hrou, která se řadí mezi izometrické Diablem inspirované hry, avšak přidává do receptury středověk, crafting a survival prvky, kde si musíte hlídat přísun potravy (maso, pečivo, ovoce, zeleninu a „mix“) a snažit se přežít v divočině.

Rázem tu máme kombinaci Diabla, Minecraftu a Ultimy Online. Nečekejme zde při-

běh, je to sandbox ve své nejryzejší podobě, hra nás vrhne do divočiny a vysvětlí pramálo. Potěší tak spíše komunitu hardcore hráčů, ale na oplátku nabídne jeden z nejpropracovanějších craftingů vůbec imitující skutečné historické postupy a ekonomiku kompletně řízenou hráči.

„K výrobě vybavení nebudete muset plnit řetězec úkolů a zabíjet tisíce vlků. Budete muset pochopit skutečné fáze výroby vyděláné kůže, oceli a dalších materiálů. Budete muset přežít v lese plném dravců, postavit si přístřešek, zdokonalit se v řemeslech, rozvíjet farmu, ochočit si zvířata, prozkoumávat nová území a bojovat o poklady. Ve hře Wild Terra se můžete stát kýmkoli a dělat, cokoli chcete!“

Juvty Worlds Ltd.

Problém s hráči řízenou ekonomikou však nastane ve

chvíli, když jsou servery lidu prázdné, pak se musí člověk spoléhat jen na to, co si sám vyrobí, ale pokud vás baví crafting a sandboxová hratelnost, můžete si Wild Terra Online vyzkoušet, na Steamu je free to play pro PC a Linux, nebo si můžete zahrát v prohlížeči na playwildterra.com. Nejlepší to je však s partou přátel. Prázdnot serverů je nejčastější důvod záporných recenzí, avšak komunita hráčů, ač malá, je velmi přátelská a nováčkům pomáhá, nemusíte se tak bát požádat o radu nebo suroviny v chatu. Zážitek je lepší, než naznačují čísla na Steamu. Hodně štěstí v divočině!



Marcel Mojžíš

Manor Lords slibuje realistický city builder z 14. století



Před nedávnem oslavila páté výročí úspěšná česká hra ze středověku Kingdom Come: Deliverance. Hra, která nejen ukázala herním vydavatelům, že realistický středověk bez kouzel hráče přitahuje, ale inspirovala další tituly, které se nebojí příklonu ke středověkému realismu.

Jedním z takových titulů, byť odlišného žánru, je hra jednočlenného studia Slavic Magic s názvem Manor Lords. Jedná se o středověký city builder postavený na technologii Unreal Engine 4 nabízející budování a správu města, produkci a prodej surovin nebo vojenské bitvy v reálném čase.

Stavění bez mřížky

Autor láká hráče na přirozené stavění města bez klasické mřížky, což má mít za následek realističtější vzhled měst.

Autor předesílá, že cílem Manor Lords je poskytnout plnou volnost při budování a plánování města. Vzhled města mají přirozeně ovlivnit také obchodní cesty.

„Hra Manor Lords je inspirována uměním a architekturou Franků konce 14. století a upřednostňuje historickou přesnost všude, kde je to možné, a využívá ji jak pro herní mechanismy, tak pro vizuální stránku. Běžným středověkým stereotypům se vyhýbáme ve prospěch historické přesnosti, aby svět působil autentičtěji, barvitěji a věrohodněji.“

Slavic Magic

Historická věrnost

Hra slibuje střídání ročních dob s přímým vlivem na to co a jak lze pěstovat. Manor Lords se neodehrává v určitém dějinném období, ale veškeré budovy, technika a nástroje vychází ze středověké Evropy od 11. do

15. století. Hráči se jako pánové panství budou muset potýkat rovněž s válkami, hladomorem a či nemocemi.

Výroba a obchod

Herní mapa je rozdělena do regionů, z nichž každý je vhodný na produkci odlišných surovin. Některé části mapy jsou vhodnější na obdělávání polí, jiné na těžbu nerostů, nebo stavbu výrobních budov a továren pro výrobu a následný prodej zboží (např. obuvi či oblečení). Cena předmětů na trhu se bude přirozeně měnit dle poptávky trhu a tu a tam se ve městě objeví cestující obchodník. Systém obchodu dává vzpomenout na legendární Industry Giant, jen posunutý do středověkého kabátku.

Velké bitvy

Cílem Manor Lords je ztvárnit bitvy, které působí reálně. Do



bítev promluví nutnost vojáky uspořádat do formací, vliv na úspěch v soubojích bude mít i morálka, únava, počasí či vybavení. Hra má klást důraz na také na rozmístění jednotek na bojišti. Bitvy nápadně připomínají sérii Total War, což není výtka. Naopak. Armáda se může sestávat z prostých rolníků, jejichž začlenění do armády ale negativně ovlivní provoz města. Možností tak bude klasické trénování specializovaných

vojenských jednotek jako je pěchota, lučištníci nebo kavalerie.

Technologie

Manor Lords bude pohánět Unreal Engine 4 s pomocí motion capture, fotogrametrie pro realistické ztvárnění předmětů a přírody ve hře či simulace fyziky a detailní destrukce budov. Migrace na Unreal Engine 5 není plánována.

Kdy to vyjde?

Předpokládané datum vydání není zatím stanoveno, ale Steam stránka udává release v letošním roce na PC. Konzolové verze nejsou potvrzeny. Nezbyvá než autorovi držet palce, na jednoho vývojáře s přispěním freelancerů je to opravdu velké sousto, ale podle prvních ohlasů lidí, kteří hráli alfa verzi a gameplay videí to může být sousto velmi chutné.



Marcel Mojžíš

Bojovka Super Tilt Bro. přinese online multiplayer na konzoli NES



O homebrew scéně jsme psali v souvislosti s Kickstarterem hry Year 2031 pro konzoli Gameboy v prvním čísle Cool-downu. Jak je vidět podle úspěchu nejen této kampaně, staré konzole ještě nepatří pro mnohé do křemíkového nebe, dokud tu bude hráčská základna a dokud budou vycházet nové tituly. Další z konzolí od Nintendo, která se dočká nové hry na fyzické

cartridge, je Nintendo Entertainment System (NES), jak jinak než díky Kickstarteru.

Titul se jmenuje Super Tilt Bro, vyvíjí jej francouzské Broke Studio a hra ideově vychází z populární plošinovko-mlátičky Super Smash Bros z Nintendo 64. Nabídne jak klasickou singleplayerovou kampaň ve formě 2D plošinovky, tak multiplayer mód, který jako by z oka vypadl Super Smash Bros, jen osekáný

do osmi bitů! Přesto vývojáři slibují, že hráči neztratí nic na hloubce, kterou nabízí moderní verze z pozdějších konzolí Nintendo.

„Hra Super Tilt Bro. sice usnadňuje ovládání typické pro plošinovky, ale je věrná svým kořenům.“

Broke Studio

Gameplay

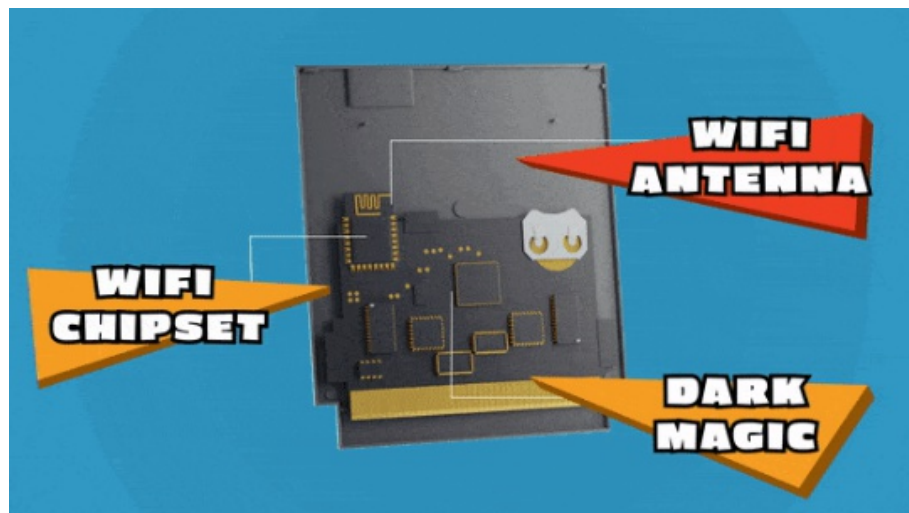
Autoři lákají na propracované mechaniky soubojů i pohybu v prostoru a čtyři hratelné postavy s rozdílnými schopnostmi výrazně ovlivňující hratelnost.

Sinbad: rychlý, skáče vysoko a útočí na blízko rychlostí blesku

Kiki: defenzivní postava, pomalá, ale umí kreslit plochy či útočit na dálku

Pepper: velice mobilní postava se schopností teleportu





VGSage: silný v boji při zemi s dobrou mobilitou

Hra nabídne Story mód, který připomene klasické plošinovky, okořeněné soubojovým systémem Smash Bros. Příběhový mód má sloužit převážně k offline tréninku pohybu a soubojů, případně ke klasickému překonávání vlastního skóre.

Hlavním režimem je multiplayer, ať už lokální nebo online. Lokálně mohou na jedné konzoli soupeřit dva hráči, v online multiplayeru je to rovněž dvojice soupeřů, ale online režim je rozdělen do následujících kategorií:

Casual: volný režim

Ranked: matchmaking na základě ranku jednotlivých hráčů

Private: soukromá hra na heslo pro hraní s kamarádem nebo organizování turnajů

Specialitkou Super Tilt Bro. je samotná kazeta s hrou, protože jako první cartridge pro konzoli NES obsahuje vestavěnou WiFi pro připojení k internetu a hraní online multiplayeru! Aby konzole komunikovala s WiFi modulem, je v kazetě implementované

programovatelné hradlové pole (FPGA). Obecně na Kickstarteru autoři technologii označují jako „černou magii“ a my jim věříme!

Studio Broke vývoj včetně testování cartridge již dokončilo a nedávno prostřednictvím kampaně na Kickstarteru úspěšně sehnalo peníze na pokrytí výrobních nákladů na hardware. Kickstarter skončil do 24. dubna. 15 eur stála digitální verze pro emulátory a za 55 eur bylo možné získat krabicovou verzi s hrou a digitální přístup k originálnímu soundtracku a komiksu. Autoři se díky tisícovce přispěvatelů podařilo sehnat 200 % původně požadované částky. Pokud vše půjde hladce, studio Broke očekává, že hru celosvětově dodá do dubna

roku 2024.

Chcete-li si hru vyzkoušet, můžete si zahrát hratelné demo s příběhovým režimem a lokálním multiplayerem, které spustíte na jakémkoli emulátoru, případně na flash cartridge přímo na konzoli.

Novinky z vývoje a informace o hře jsou k dispozici na Facebooku Broke Studio a Super Tilt Bro.



Marcel Mojžíš



Demoverze na
itch.io



Scribus: alternativa k Adobe InDesign aneb Sázejte text zadarmo

Určitě znáte Microsoft Word a pravděpodobně jej (nebo podobný textový procesor) používáte pro tvorbu dokumentů včetně dokumentů pro tisk a exportu do pdf. Kancelářské balíky nabízí velmi přívětivé ovládání a umožní rychle napsat potřebný text bez složitého nastavování. Problém ale může nastat při snaze text formátovat, zarovnat s obrázky, nebo rozmístit prvky na stránce tak, aby vypadaly dobře v tisku nebo pdf exportu. Velmi snadno se nevhodným posunem obrázku o milimetr rozhodí celý dokument.

Pro profesionální sazbu dokumentů se proto obyčejné kancelářské textové procesory nepoužívají. Pro tyto účely slouží aplikace pro desktop publishing. Většinou jsou tyto aplikace placené (Adobe InDesign, QuarkXPress), ale existuje jedna kvalitní alternativa zdarma, kterou si můžete vyzkoušet a používat bez nutnosti nákupu jakékoli licence, jelikož se jedná o open source software. Jmenuje se Scribus a slouží primárně pro profi sazbu dokumentů či letáků a pro jejich následný tisk, ale může také nahradit textové procesory a zároveň přidat další možnosti navrhování dokumentů.

Na rozdíl od Wordu Scribus operuje s tzv. rámci a první, co musí uživatel provést, je „rozparcelovat“ stránku na textové rámce a obrazové rámce. Tedy předem určíme místa, kde bude text, nebo obrázek a tato místa jsou pevně

ohraničena, jejich obsah nemůže nijak „přetéct“. Nestane se tak, že by text rozhodil obrázky a naopak. Představte si to podobně jako např. v PowerPointu. Ovládání však není tak intuitivní jako u klasických editorů a vyžaduje zvyk.

Rámce se pak dají formátovat dle preferencí. Text může být rozdělen do sloupců, může obsahovat iniciálu apod. Obrázky pak je možné upravovat přímo v aplikaci pomocí propojení s open source softwarem GIMP, alternativou Photoshopu.

Mezi další užitečné funkce patří např. skriptování v jazyce Python, podpora většiny textových i grafických formátů nebo tvorba interaktivních PDF. Návodů na Scribus jsou na českém webu Scribus.cz, kde se dá stáhnout také poslední stabilní verze Scribus 1.4.8 v češtině, nebo další software, který je vhodný pro sazbu dokumentů a s aplikací Scribus se vhodně doplňuje. Program je k dispozici pro snad všechny myslitelné operační systémy, jmenovitě Linux, FreeBSD, PC-BSD, NetBSD, OpenBSD, Solaris, OpenIndiana, Debian GNU/Hurd, Mac OS X, OS/2 Warp 4, eComStation, Haiku a Windows.

Mimochodem, Cooldown je vytvářen od základů právě v aplikaci Scribus!



Marcel Mojžíš



Opomenuli jsme něco zajímavého? Napište nám

Víc se do třetího čísla nevešlo! Jestli máte zajímavý tip na téma, nebo se chcete sami podílet na obsahu, neváhejte nám napsat na redakce@freeport7.cz a třeba otiskneme právě váš článek!

Pokud se vám naše tvorba líbí, prosíme o odběr na následujících platformách, uděláte nám tím velkou radost!

facebook:

Freeport7.cz
Moyzis

instagram:

@moyzis92

youtube:

Moyzis

twitch:

Moyzis

Užívejte si první paprsky léta a brzy na viděnou!

Marcel „Moyzis92“ Mojžíš a Magdulě

PRÁVĚ VYŠLO: ČESKÁ POINT AND CLICK ADVENTURA NA NINTENDO SWITCH

