



# COLDOWN

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN ZDARMA

1. ČÍSLO: DUBEN 2023

Genshin Impact bude mít konkurenci

Microsoft potěší majitele Switche

Pán prstenů v Magic the Gathering

## YEAR 2031

### RETRO V KURZU

NOVÁ HRA PRO GAMEBOY  
OD ČESKÉHO VÝVOJÁŘE  
MÍŘÍ NA KICKSTARTER



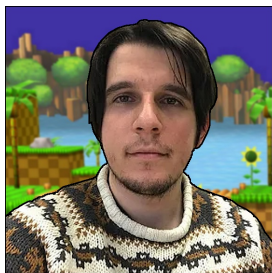
COOLDOWN #1

Toto číslo vyšlo 1. 4. 2023

Vydává v elektronické verzi Marcel Mojžíš, autor webu [freeport7.cz](http://freeport7.cz).

kontakt: [redakce@freeport7.cz](mailto:redakce@freeport7.cz)

## Milí čtenáři,



právě čtete první editorial časopisu COOLDOWN vůbec a možná si říkáte, proč někdo začíná vydávat videoherní magazín v roce 2023, když většina informací je volně dohledatelná na internetu.

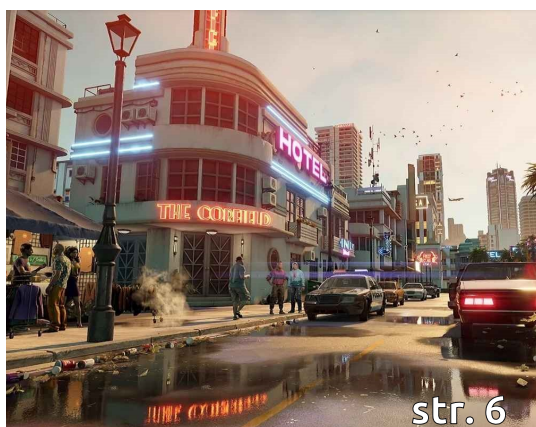
Časopis vydáváme jako výběr toho nejzajímavějšího z novinek webu freeport7.cz, kde se zabýváme převážně hrami mimo mainstream, a proto si myslíme, že máme co nabídnout. Pokud preferujete web, srdečně vás zveme k návštěvě!

Abyste mohli pohodlně číst i offline třeba v čtečkách e-knih, doplňujeme stránky ještě časopisem, který budeme vydávat jednou za dva měsíce. Videoherní terminologií máme tedy dvouměsíční COOLDOWN.

V prvním čísle nabízíme zejména několik zajímavých českých projektů – artovou plošinovku, parádní retro strategii, moderní FPS nebo povedený mód do legendární české hry. Českou stopu má i rozhovor s autorem homebrew hry na Gameboy. To není ale všechno! Předvěďte se sami a dejte nám vědět na redakce@freeport7.cz, jak se vám první číslo líbilo!

Marcel Mojžíš, šéfredaktor  
@moyzis92

Magdulě, redaktorka



str. 6



str. 8



str. 13



str. 20

# Obsah

<b>ČESKÉ TITULY</b>	<b>5-7</b>
Plošinovka Artformer vyhrála mezinárodní cenu	5
Crime Boss: Rockay City nabídne filmové hvězdy	6
Nabuchadnezzar slaví dva roky na Steamu	7
<b>ROZHOVOR</b>	<b>8-10</b>
Čestmír Kocián – Year 2031	8
<b>TÉMA</b>	<b>11-12</b>
Hitboxy v Counter-Strike	11
Microsoft kupuje Activision Blizzard	12
<b>STOLNÍ HRY</b>	<b>13-14</b>
Pán prstenů v Magic the Gathering	13
<b>RYCHLOVKY</b>	<b>15</b>
Mafia: Rise and Fall	15
Winamp	15
Český dabing v Kingdom Come: Deliverance	15
<b>PREVIEW</b>	<b>16</b>
Wuthering Waves	16
<b>NÁVODY</b>	<b>17-19</b>
Jak vyrobit Stream Deck za dvě stovky	17
<b>NEZÁVISLÉ HRY</b>	<b>20</b>
Spacebourne 2	20
<b>GAME OVER</b>	<b>21</b>



# Plošinovka Artformer vyhrála mezinárodní cenu



**V** polské Poznani se konala konference her střední a východní Evropy a v rámci konference proběhlo vyhlášení Central & Eastern European Gaming Awards 2022.

Nejlepší hru bralo suverénně Dying Light 2, ale kategorii Hidden Gem ovládla česká indie plošinovka Artformer autorů Adama Hrubého a Jana

Šídla. Autoři uvádí, že hra je poctou klasickým krokovacím plošinovkám typu Prince of Persia, avšak boduje unikátním grafickým zpracováním. Hráči si projdou čtyřmi kapi-  
tolami, z nichž každá má jedinečného hrdinu, odlišnou

hratelnost a originální výtvarný styl založený na existujících fragmentech lidské historie: jeskynních malbách, egyptském papyru, řecké keramice a římské mozaice.

nebo mírné RPG prvky se správou inventáře. V tuzemských médiích nebyl Artformer přijat nijak oslnivě, hra sbírala jen průměrná hodnocení, ale porota ocenila umě-

leckou a edukativní stránku hry natolik, že nakonec v kategorii s třemi dalšími tituly bral Artformer první místo.



Hráči se tak podívají do pravěku, k egyptským pyramidám, do Řecka nebo Říma. Každá úroveň má mít specifické úkoly. Ve hře kromě klasického plošinovkového skákání číhají nástrahy v podobě soubojů s nepřáteli



**Marcel Mojžíš**



# Střilečka Crime Boss: Rockay City nabídne hvězdy Hollywoodu



**J**arek Kolář, známý ze studií Pterodon (Vietcong) nebo 2K Czech (kde se podílel na vykuchání velké porce Mafie II), založil herní studio Ingame Studios, kde již dva roky pracují na své prvotině – střilečce z pohledu první osoby s názvem Crime Boss: Rockay City.

Vývojáři z Ingame mají zkušenosti s legendárním Vietcongem a sami přiznávají, že to je jedna z inspirací, stejně jako známý Payday, který je blíže zasazení aktuálně připravované hry. Ocitneme se v kůži Trávise Bakera (Michael Madsen) a společně s jeho společníky budeme plnit mise organizovaného zločinu a šplhat po žebříčku až na pomyslný trůn krále podsvětí Rockay City.

Zdá se vám zápleťka trochu oldschool? Hra se odehrává na Floridě v devadesátých le-

tech a hraje na pomyslnou nostalgickou notu a k tomu jí dopomáhá jak soundtrack, tak i vybraní herci, kteří si svůj vrchol zažili právě okolo devadesátek: Kim Basinger, Danny Glover, Danny Trejo nebo Chuck Norris (jenž bude na vrcholu věčně) či hudebník Vanilla Ice.

Vývojáři slibují našlapanou akci, drsné hlášky hlavního hrdiny a singleplayer zážitek, kde

ovládáme společníky buď skrze povely nebo napřímo přepínáním kontroly. Hlavním tahákem se ale zatím zdá být multiplayer ne nepodobný legendárnímu Payday, kde můžeme páchat výtržnosti společně s kamarády bez umělé inteligence.

Crime Boss vyšel v dočasné exkluzivitě na Epicu pro PC a na Playstationu 5 28. 3. 2023.



Marcel Mojžíš



# Nebuchadnezzar slaví dva roky na Steamu



**V** dobách videoherního starověku na konci 90. let vyšla budovatelská strategie, která si podmanila mnohé. Studio Impressions Games vydalo Pharaoh. Na pevných základech třetího Caesara stála hra, kterou pamětníci čas od času zapnou i dnes. Proč? Protože přes všechnu grafickou zastaralost ubral zub času jen málo na hratelnosti. Stále se jedná o jednu z nejlepších her svého žánru, kterého se nám dnes dostává jako šafránu.

Pražské studio Nepos Games vydalo v únoru 2021 svou prvotinu – Nebuchadnezzara, mezopotámského nástupce legendárního Faraona. Nenechte se zmást klasickou 2D izometrickou grafikou, hra nehodlá jen kopírovat principy předchozích titulů, ale nabízí vlastní pohled na historickou strategii včetně mnoha

zajímavých novinek v hratelnosti.

Pokud jste zatím neměli tu čest, uvedeme, že se jedná o klasickou budovatelskou strategii, kde od základů stavíte město a snažíte se jej dovést k prosperitě. Zkušení stratégové se mohou těšit na komplexní správu surovin a jejich logistiku, nováčky pak mohou být ušetření mnohdy frustrujících přírodních pohrom či nutnosti kontrolovat budovy statikem, aby nedošlo k jejich zřícení. Hra totiž umožňuje zvolit si obtížnost podle preferencí. Zajímavým spštěním je eliminace zažitých klišé jako fixní dosah produkčních budov.

V Nebuchadnezzarovi je možné dopravovat např. vodu mimo dosah budov pomocí nosičů a plánovat jim tak cestu k živým obyvatelům Mezopotámie. Hráči tak musí

dávat pozor na to, aby byly všechny domy včas a dobře zásobovány.

Propracovaná je rovněž historická kampaň, která mapuje dobu od původního osídlování Mezopotámie až po dobytí Babylonu Peršany v 6. století našeho letopočtu. Architekté potěší možnost stavby vlastních velkolepých monumentů z modulárních součástí. Hra poskytuje také podporu modů již od samého začátku.

Hra obsahuje českou lokalizaci.



Marcel Mojžíš



# Český sólo vývojář Čestmír Kocián míří na Kickstarter s hrou Year 2031



**P**okud brouzdáte Kickstarterem, ne-zřídka narazíte na nezávislé videohry pro rozličné platformy, nejčastěji PC nebo aktuální herní konzole. Občas se ale o přízeň hráčů uchází hra pro zařízení, jejichž sláva je připomínána ve videoherních muzeích či arcade hernách. Narážíme na stále živou homebrew scénu pro 8bitové konzole, které byly populární na konci 80. a počátku 90. let.

O přízeň retro hráčů a majitelů konzolí Nintendo Gameboy se aktuálně uchází český indie vývojář Čestmír Kocián, jenž pracuje od roku 2021 na svém post-apo RPG pro Gameboy, Gameboy Color a Gameboy Advance nesoucí název Year 2031.

Kickstarter se spouští přesně v den vydání tohoto čísla, a tak jsme Čestmíra vyzpoví-

dali, abychom se o hře dozvěděli co nejvíce informací. Tímto děkujeme za rozhovor!

**Ahoj, Čestmíre! Na svém webu kociantech.com píšeš o vášni pro Gameboy zařízení. Můžeš nám přiblížit, jak ses k hraní dostal a čím Tě učarovala právě konzole Gameboy?**

Ahoj. Já svůj první gameboy vyhrál. Bylo to na základní škole v soutěži kreslení pokémonů. A od té chvíle je Gameboy moje nejoblíbenější platforma. Je to i nostalgie, stejně tak obliba fyzických vydání her. To už dneska v podstatě neexistuje. Stejně tak opravdové vlastnění hry. V dnešní době si pronajímáme přístup do her a je nám to prezentováno jako koupě hry. Ale ve chvíli, kdy se vývojář rozhodne hru vypnout, třeba před vydáním nové hry, o hru přijdeme. Prostě nám zmizí

z digitální knihovny... To dříve nebylo.

**Jak ses dostal k vývoji her a máš za sebou nějaké jiné projekty? Proč zrovna platforma Gameboy?**

Já se okolo programování točím celý život. Začalo to asi módama do různých her, pokusy o vlastní hry, které jsem nikdy nedodělal... Po škole mě programování i živilo, pracoval jsem v oboru industriální automatizace. Svoji první hru jsem ale dokončil asi před čtyřmi lety. Byla přede mnou dlouhá dovolená a já přemýšlel, jak využít čas. Přirozeně jsem přemýšlel o blogu. Cestovatelský blog má ale dneska kde kdo. Potom jsem přemýšlel o vlogu. Bohužel neumím mluvit do kamery, tak to taky nebyla možnost. Ve finále jsem začal s vlastním žánrem hry, Glog (Game log). Den po dni, kaž-



dou zajímavou destinaci nebo zážitek jsem vložil do hry... Mimochodem, Glog je vynikající způsob, jak se naučit vývoj her. A po dokončení tohoto Glogu jsem začal pracovat na Year 2031. A Gameboy asi proto, že s gameboyem jsem vyrostl, mám svůj modifikovaný GB Advance a za roky hraní už znám každou dobrou hru nazpaměť.

**Je Glog někde ke stažení? Docela by mě zajímalo, jak se to hraje.**

Ke stažení nikde není. Je to v podstatě to samé, jako blog nebo vlog. Každý zajímavý den je daný do hry jako jeden level. Například ve Francii v jednom městečku jsem narazil na pár z Británie a bavil se s nimi o jejich životním příběhu. Tak ve hře je restaurace kterou vlastní a řeknou vám ten jejich příběh...

**Jakou GB hru máš nejraději?**

Na Pokémonech druhé generace jsem vyrostl. Ale asi jedna z nejlepších her na Gameboy vůbec je Advance Wars.

**Jak dlouho na hře Year 2031 pracuješ a v jakém stádiu vývoje se teď nachází?**

O hře samotné jsem začal přemýšlet během covid karantény. To mě inspirovalo, udělat post-apokalyptickou hru, 10 let po světové pandemii viru. Proto se taky hra jmenuje Year 2031. V tuhle chvíli je hra hotová a připravená k distribuci. Práce na hře trvají asi od poloviny roku 2021. Ve hře je i plno takových malých vtípků, jako třeba hlavní měna ve hře je TP. A TP je to Toaletní



Papír, který během pandemie v obchodech došel asi jako první. Tak jsem ho dal do post-apokalyptického světa jako jednu z nejcennějších surovin.

**Na jaké platformy se hra podívá a budou i fyzické verze? Jak nákladné je vydat hru fyzicky na takto starý HW?**

První vydání bude digitální verze pro Gameboy emulátory, samotná karta s hrou pro Gameboy a potom krabička s kartou pro Gameboy, manuálem a plakátem. A když hra bude úspěšná, udělám i verzi pro Windows a Android. Vyvíjet hry pro 35 let starou konzoli je náročné. HW omezení, jako třeba 4 barvy, bílá, černá a 2 odstíny šedi. I například omezení displaye, ne jen rozlišení ale i možnosti zobrazení grafiky, animací... Vlastně celý vývoj hry pro tak starou konzoli je obcházení HW limitů. Mně se například podařilo dát do hry i barvy. Když se zapne na zařízení s displayem podporujícím barvy, například Gameboy Color, hráč uvidí až 11 barev. Ale když tu samou hru zapne na originálním gameboyi, uvidí jen ty 4 barvy, které originální gameboy podporuje. A to je docela rarita, nenašel jsem hru, která by to využívala tak, jako ta moje.

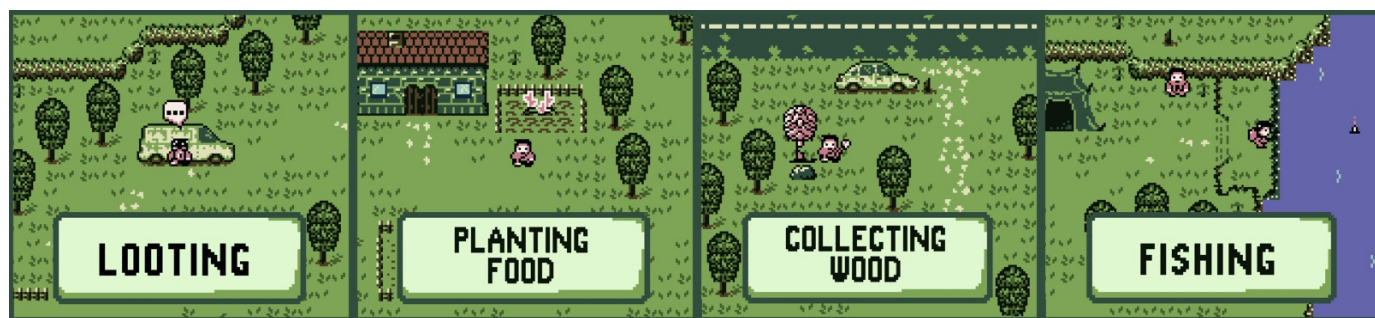
**To zní docela komplikovaně. Hry se programují v nějakém speciálním jazyce, nebo existují engine pro vývoj her na Gameboy?**

To záleží na schopnostech programátora. První možnost je Assembly. Další možnost je C, ale když člověk neumí nic z toho, jde to i v GB studiu. Je to engine přímo pro hry na gameboy s podporou pluginů JavaScript.

**Můžeš čtenářům přiblížit žánr a nastínit nějaké herní mechanismy? Nebyla volba platformy pro herní mechanismy limitující?**

Hra je post-apokalyptická, příběhová RPG adventura s puzzle prvky. Snažil jsem se o obsáhlý a „živý“ svět, kde hráč bude jen další z mnoha přeživších pandemie. Hráč se může vydat na cestu hlavní příběhové linky, pomáhat lidem okolo s jejich problémy, prozkoumávat otevřený svět, nebo si v klidu koupit dům, pěstovat si vlastní jídlo na zahrádce a chodit lovit ryby... Ve finále je to relativně obsáhlá hra na poměry Gameboy her a snad si tam každý najde, co se mu líbí. Největší limit, na který jsem narazil byl například u systému soubojů. HW omezení displaye, dohromady s malým množstvím tla-





čítek na gameboyi mi nedovolilo vytvořit souboje takové, jaké jsem si představoval a na které je moderní hráč zvyklý.

**Popis hry mi trochu připomíná Animal Crossing.**

Animal crossing jsem nikdy nehrál. Největší inspirace byl Fallout. Líbí se mi na něm otevřený svět a hromady možností, co dělat. A potom Metro. U toho se mi líbí taková ta depresivní post-apo atmosféra. Ale k oběma těmhle hrám to má daleko. Je to přeci jen hra na 35 let starý hardware od jednoho malého vývojáře...

**Jak je možné přispět na dokončení a kdy plánuješ release?**

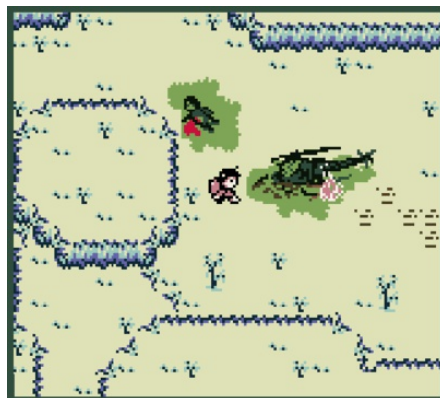
Oficiální předobjednávky budou od 1. 4. 2023 na Kickstarteru projektu Year 2031.

**Pokud bude hra úspěšná, máš plány na pokračování, nebo se pustíš do jiných projektů?**

Pokud bude hra úspěšná a já doufám že ano, v první řadě udělám verzi pro Windows,

Android a ostatní platformy. Nějaký remaster bez HW limitů. A potom budu pokračovat ve vývoji her na Gameboy. Mám rád fyzické kopie her a určitě nejsem jediný.

**To určitě nejsi! Já sám mám Switch a hry kupuju převážně fyzicky. Ale zpět k tématu. Bude ve hře čeština?**



V případě, že bude o Gameboy verzi zájem, popřemýšlím o češtině v remasterované verzi. Bohužel, český trh je malý a překládat hru do češtiny je drahé.

**Máš nějaký plán B při neúspěchu na Kickstarteru?**

Ne. pokud hra na Kickstarteru neuspěje, vydám jen digitální

verzi a najdu si jinou práci :).

**Jaká je plánovaná cenovka digitální a fyzické kopie?**

Digital 9€, cartridge 29€, box s cartridge, manuálem a plakátem 39€ plus poštovné.

**Můžou Tě fanoušci někde sledovat?**

Nejaktivnější jsem asi na instagramu KocianTech. Tam sdílím do příběhu novinky, zajímavosti o hře...

**Díky moc za rozhovor a ať je hra úspěšná!**



Marcel Mojžíš



# Nefér hitboxy v CS:GO aneb Tohle v Counter-Strike 2 nechceme



**S**érii Counter-Strike založila dvojice herních designérů z Kanady Minh Lee a Jess Cliffe v roce 1999 původně jako modifikaci hry Half-Life. Do konce roku vydali tvůrci několik dalších verzí, než v roce 2000 společnost Valve odkoupila toto duševní vlastnictví a převedla obě hry do vlastních rukou. Postupem času se stala hra mezi hráči natolik oblíbenou, že se Valve rozhodli vydávat další pokračování Counter-Strike, již jako samostatné tituly nezávislé na Half-Life. Aktuálně nejhranější a nejnovější iterace nese podtitul Global Offensive, která loni oslavila 10 let existence.

Pro úplnost uvedeme, že se jedná o kompetitivní střílečku z první osoby, ve které se pořádají profi turnaje a záleží doslova na každém centimet-

ru a milisekundě. O to více zářející je nedávné zjištění, že plochy jednotlivých postav, které registrují zásah kulkou, tzv. hitboxy, se od sebe liší. Jinými slovy, pokud si vyberete určitý vzhled postavy, můžete mít menší hitbox, což výrazně zkomplikuje protivníkům vás zasáhnout. A to ve hře, kde by měli mít všichni stejné podmínky, není žádoucí.

Na problém upozornil na Twitteru uživatel @Ansimist, který porovnal skiny zdarma (konkrétně skin SAS) se skiny Professionals, jež lze zakoupit pomocí obchodu ve hře. Rozdíl není zanedbatelný, zpoplatněné skiny postav Professionals mají o 16,75 % menší zasažitelnou plochu a tedy hráči s těmito zakoupenými skiny mají významnou výhodu oproti ostatním, kteří hrají s postavami dostupnými zdarma. Rozdíl autor dokládá

na několika videích, kde je viditelné, že střelba z určitého úhlu jednu postavu zasáhne a druhou nikoli.

Aktuálně Valve teasuje tolik očekávané pokračování Counter-Strike a první streameri již dostali hru k testování. Nevíme, jestli budou hitboxy problematické i v CS2, ale pokud ano, je jisté, že se zvedne další vlna kritiky.

Videa od Ansimista ilustrující rozdíly v hitboxech naleznete na QR kódu níže.



Marcel Mojžíš

# Akvizice Activisionu Microsoftem potěší majitele Switche

**N**ejvětší obchod v dějinách videoherního průmyslu byla až doposud nedávná akvizice Zyngy ze strany Take-Two za 12,7 miliard dolarů. To už ale brzy platit nebude. Rekord stanoví Microsoft, který oznámil odkup vydavatele Activision Blizzard za 68,7 miliard amerických dolarů.

Microsoft se tak stane majitelem známých značek jako Warcraft, Diablo, Call of duty nebo Overwatch. Mezi hráči se začalo spekulovat o možném "zexkluzivnění" obsahu Activision Blizzard jen na konzolích Xbox nebo PC s Windows.

Podle časopisu Polygon však Microsoft bude vyhodnocovat každou hru z hlediska uvolnění pro další platformy jako Playstation 5 nebo Nintendo Switch zvlášť. Obavy majitelů Nintendo Switch mírní nedávné vyjádření představitelů Microsoftu o možnosti vydání série Call of Duty na hybridní konzoli od Nintendo.

Posledním vydáním Call of Duty pro konzole Nintendo bylo Call of Duty: Ghosts pro Wii U v roce 2013. To by se ale v nadcházejících letech mohlo změnit. Microsoft má zájem vydávat tituly Nintendo Switch a dohoda s Activision Blizzard má obsahovat klauzuli o přechodu známé vojenské série na Nintendo, jakmile se dokončí akvizice Activisionu.

Microsoft totiž s Nintendem podepsal smlouvu na 10 let a zavazuje se k vydávání svých her na Nintendo platformy, aktuálně tedy Nintendo Switch, jakmile dokončí nákup Activisionu. To slíbil Phil Spencer již na konci minulého roku.

Prohlášení se nemusí týkat jen populárního battle royale titulu, ale také plnohodnotného Modern Warfare II. Port by to byl vskutku veliký a radil by se mezi nejambicióznější porty na Switch hned vedle Doom Eternal, Zaklínače 3 nebo Alien: Isolation.

Nutno podotknout, že hardware aktuálního Switche je již zastaralý i v mobilním segmentu, ale vývojáře to od snah portovat své hry neodradí. Activision ale v nedávném prohlášení britskému regulátorovi tvrdí, že se portu Call of Duty nebojí a že má s optimalizací svých her letité zkušenosti:

„Vývojáři společnosti Activision mají za sebou dlouhou historii optimalizace herního výkonu vzhledem k dostupným hardwarovým možnostem. Strany jsou přesvědčeny, že kromě Warzone lze na Nintendo Switch včas optimalizovat i tituly CoD, které jsou placené (např. CoD: Modern Warfare 2), a to pomocí standardních technik, které byly použity při uvedení her jako Apex Legends, DOOM Eternal, Fortnite a Crisis 3 na Nintendo Switch.“

„Nezbývá než doufat, že se akvizice dokončí co nejdříve (zatím tomu brání regulační úřady) a že se dalších velkých portů od Activisionu v obstojné kvalitě i na konzolích od Nintendo. Warzone ale ještě náročnější než konkurenční Fortnite, který je na Nintendo Switch tak tak hratelný. Jak nám ale ukázal CD Projekt RED – zázraky se dějí...“



**Marcel Mojžíš**



# Pán prstenů v Magic the Gathering odhaluje první karty



## Jeden prsten vládne všem

Příběh karet se bude točit kolem hledání Prstenu Sauronem, tedy dobře známého příběhu. Nejvzácnější kartou bude nepřekvapivě karta The One Ring, která bude pouze jedna na světě a bude čekat v jednom z boosterů. Další karty budou představovány postupně před vydáním.

## Starter Kit

První variantou a základním balíkem bude Starter Kit, kde hráč nalezne vše potřebné pro první hru. Startovní sada obsahuje dva balíčky po 60



## Tales of the Middle Earth Bundle

Sada obsahuje osm boosterů, tematickou úložnou krabici, 40 základních zejmí (20 tradičních foilových a 20 nefoilových) a počítadlo života.

## Commander Deck

Čtyři Commander Decky pro hru The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth přidávají do hry ještě více postav a možností. Každý balíček obsahuje 20 nově

**K**aretní sběratelská hra Magic the Gathering je tu s námi už 30 let a za tu dobu vyšla celá řada originálních karet i spoluprací s jinými značkami, které do hry zavádí nové hrdiny a nová pravidla. Tyto spolupráce se jmenují Universes Beyond a od roku 2020 uvedly mnoho známých značek (The Walking Dead, Stranger Things, Warhammer 40k a další).

## The Lord of the Rings: Tales of Middle-Earth

23. července 2023 představí Magic the Gathering svět Pána prstenů na celkem 281 nových kartách. Novinka oproti předchozím crossoverům nabídne plnohodnotný set včetně boosterů a možnosti hrát karty ve formátu Modern (formát Standard je pro Universes Beyond zakázán).



kartách se vším, co je potřeba k učení a hraní Magic: The Gathering, a také deset dalších nových karet (pět v každém balíčku) v čele s tradiční foilovou mythic rare kartou pro každý balíček.



## STOLNÍ HRY

vydaných karet (včetně dvou mythic rare), které jsou legální ve formátech Commander, Legacy a Vintage. Navíc zde najdete Collector Booster Sample Pack a každá karta v každém balíčku má originální artwork zasazený do Středozemě.

### Collector Booster

Pro hráče, kteří chtějí všechno, jsou sběratelské boostery nejjednodušším způsobem, jak si do své kolekce přidat ty nejzajímavější karty. Tyto boostery obsahují několik rare nebo mythic rare karet a jsou doprovázeny krásnými ilustracemi a foil kartami.

### Jumpstart Booster

Pro oštěřené hráče a snadno dostupné hraní budou sloužit Jumpstart Boostery s klasickým počtem 20 karet na booster. Při zkombinování dvou boosterů tak vznikne



rychlý balíček pro snadné zahájení hry.

### Magic Arena

Kromě epického stolního vydání dorazí The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth i do MTG Areny, a to už 20. června! Nové karty tak budeme moci

vlastnit i v elektronické podobě na počítači či mobilním zařízení.

Tales of Middle-earth vychází legálně pro formát modern. Tak jako vyšly Modern Horizons a Modern Horizons II postupně v letech 2019 a 2021. Takže se zdá, že pokračuje v tradici těchto sad jedna modern legal sada za 2 roky.

Ale na základě počátečních (oficiálních) spoilerů se power level jednotlivých karet nezdá tak vysoký, takže ani dopad na modern by nemusel být tak významný jako u předchozích dvou sad. Což vnímám jako pozitivní ze dvou důvodů:

- Ceny karet nepořene nahoru competitive play.
  - Modern zůstane v klidu. A to podle mě většina hráčů ocení.
- Uvidíme, co ukáží další spoilery na MagicConu 5.-7. května a pak během června.

GhoulCZ, dlouholetý hráč MtG



SEARCH FOR THE ONE RING WHERE CAN I FIND IT?				
	Main Set Version*	Bundle Alt-Art Promo Version*	Extended-Art Version*	The 1 of 1 Ring (Serialized Version)*
DRAFT & SET BOOSTERS	✓ In some packs	✗	✗	✗
BUNDLE	✓ In some packs	✓ 1 in every box	✗	✗
GIFT BUNDLE	✓ In some packs	✓ 1 in every box + in some packs	✓ In some packs	✓ May be found in included Collector Booster
COLLECTOR BOOSTERS (English-Language Only)	✓ In some packs	✓ In some packs	✓ In some packs	✓ In 1 pack
COLLECTOR BOOSTERS (All Other Languages)	✓ In some packs	✓ In some packs	✓ In some packs	✗

\*All versions of The One Ring are mechanically identical. See product details for more information. Card images are digitally rendered.

TM & © 2023 MEE & Wizards

Kde se dá najít karta The One Ring

Marcel Mojžíš





### MAFIA: RISE AND FALL

**Z**atímco Hangar 13 pracuje na prequelu Mafie a vývoj je v rané fázi, fanouškovský projekt Mafia: Rise and Fall, o kterém jsme se již zmiňovali, je dokončen. Příběh nás zavede do dob, kde Morello a Salieri pracovali společně pod donem Peppinem.

Autoři představili vlastní dabing, nové postavy, upravené Lost Heaven, vlastní soundtrack, nebo nové automobily či zbraně. Podíváme se do Lost Heaven 10 let před prvním dílem a ústřední postavou bude Don Salieri. Přepřacován tak musel být vozový park, aby reflektoval dřívější dobu, ale také zbraně či samotné Lost Heaven. Mod bude rozdělen na dvě části a první vychází již 25. 2.

Mod je uvolněn zdarma a pro hraní je potřeba vlastnit původní kopii Mafie I, ať už ve fyzické, či Steam verzi. Stáhnout lze z moddb.com.



### WINAMP VSTAL Z MRTVÝCH

**L**egendární program pro poslech hudby ve vašem počítači se nevzdává a snaží se všem ukázat, že ani po 25 letech nepatří do starého železa a po čtyřech letech vývoje se může pochlubit novou verzí! Winamp 5.9 přidává mj. plnou podporu Windows 11, přehrávání https streamů, hromadu optimalizací či nových knihoven. Nyní podporuje OS od Windows 7 SP1 dále.

Na oficiálních webových stránkách však autoři uvádějí, že Winamp vkročí brzy do aktuálního tisíciletí a nabídne "poslech hudby odkudkoli" nebo "Winamp pro tvůrce", tzv. creator pass, který má hudebníkům zjednodušit hledání posluchačů a distribuci hudby na digitálních platformách. Jak bude přesně služba fungovat autoři zatím nezmiňují. Lákají obecně na

lepší distribuci, zjednodušení copyrightu, monetizaci na YouTube či subscription program pro fanoušky.

Nezbývá než popřát novému Winampu hodně štěstí do dalšího čtvrtstoletí!

### KINGDOM COME S ČESKÝM DABINGEM

**O** ambiciózním projektu fanoušků vytvořit plnou českou lokalizaci RPG Kingdom Come: Deliverance jsme již psali na webu. Původní projekt několika nadšenců se postupně rozrostl a nabíral další spolupracovníky včetně profesionálních herců. K pátému výročí hry tak můžeme prožít příběh Jindřicha v kompletním českém znění.

Update by měl být k dispozici v Steam, Epic a GOG verzi hry, tedy na PC, formou bezplatného updatu. Na konzole se stále čeká a zatím není jasné, že dabing opravdu přijde i na Playstation či Xbox.



Toto single player RPG z prostředí Českých zemí prodalo za 5 let přes 5 milionů kopií a nyní může díky českému dabingu oslovit skupinu hráčů, která vývojářům zazlívala dialogy v angličtině. Podle prvních ukázek je to dabing zdařilý, tak přejme KCD další miliony prodaných kopií v druhé pětiletce.

**Marcel Mojžíš**

# Konkurenceschopná alternativa pro Genshin Impact?

**G**enshin Impact od čínského vývojáře a vydavatele miHoYo se už od svého data vydání (28. září 2020) může pyšnit velkou oblibou a důvěrnou fanouškovskou základnou po celém světě.

Proč by také ne, i po dvou letech od vydání má hra stále co nabídnout, počínaje estetickou anime grafikou (která stárne mnohem lépe než sna- ha o fotorealismus), zábavným combat systémem, řadou originálních postav a možností hraní zdarma na téměř jakékoli herní platformě konče. Možná to všechno jsou důvody, proč se od jeho vydání snaží i další studia přilákat potenciální fanoušky podobnými premisami, ovšem takové projekty, ačkoliv na první pohled podobné, nedosahují takového celosvětového úspěchu či hráčské obliby jako Genshin Impact (např. The Legend of Neverland či Tower of Fantasy).

Soutěžit s Genshinem se dosud zdálo být věcí nelehkou, a vzhledem k velkým ambicím studia miHoYo a jeho novým projektům (Honkai: Star Rail, Zenless Zone Zero) to jistě nebude lehký úkol ani do budoucna. Snaha o rozšíření a upevnění své hráčské základny je zjevná, bude-li tedy někdo chtít studiu konkurovat, bude muset vynaložit opravdu hodně práce, času a úsilí.

Tento potenciál by ovšem



mohl mít projekt Wuthering Waves od čínského studia Kuro Game, sci-fi postapokalyptický otevřený svět, který zaujme už na základě nabídky galerie od herních vývojářů a trailerů s prvními herními záběry. Na první pohled vypadá jako kombinace her Genshin Impact a Tower of Fantasy, od kterých si bere jen to nejlepší: pohlednou grafiku, rozmanité designy postav, akční real-time combat system, možnost volného pohybu po otevřeném světě, atraktivní sci-fi prostředí a hratelnost na více herních platformách. Na vlastní hráčskou zkušenost si ovšem budeme muset chvíli počkat, neboť hra ještě nebyla oficiálně zpřístupněna široké veřejnosti.

Oficiální datum vydání je sice dosud v nedohlednu, momentálně ovšem probíhá nábor do testu v rámci uzavřeného beta serveru. Zájemci o účast v testování si mohou na stránkách hry zažádat o připojení, podmínkou je vyplnit Recruitment Survey

formulář. Po vyplnění máte šanci získat kvalifikaci k přístupu do testovacího beta serveru, ovšem přístup je kapacitně omezen, vyplnění formuláře tedy přístup do testování nezaručuje. Dalším omezením pro potenciální zájemce může být skutečnost, že test bude přístupný pouze pro zařízení s IP adresou v okresech Spojených států a Kanady, což by se ale teoreticky dalo obejít s využitím připojení přes VPN (pokud se mýlím, neváhejte mě opravit).

Beta test server bude zpřístupněn 24. dubna, žádost o účast skrze formulář na jejich webových stránkách je k dispozici od 20. března do 14. dubna.

Pro více informací sledujte zprávy a novinky na oficiálních stránkách Wuthering Waves, na stránkách herního vývojáře a vydavatele Kuro Game nebo na platformách sociálních sítí.



**Magdulė**



# Jak vyrobit Stream Deck za dvě stovky



**N**ásledující postup je vhodný pro všechny začínající streamery, kteří nechtějí investovat velké peníze a přesto si chtějí zvýšit komfort ovládání vlastních přenosů.

Na trhu je k dostání praktická krabička Elgato Stream Deck, která funguje de facto jako externí klávesnice s programovatelnými tlačítky a displejem. Zařízení používají zejména streameři pro komfortní ovládání všech aplikací a funkcí streamu (nastavení hlasitosti, přepínání scén, spuštění aplikací apod.) bez nutnosti hledat cokoli na monitoru a mohou se tak plně věnovat divákům.

Klávesnice však stojí bez pár stovek 4 tisíce a její zmenšená verze Elgato Stream Deck Mini s šesti programovatelných kláves o 2 tisíce méně. Stále se však pro spoustu streame-

rů může jednat zejména v počátcích o zbytečnou investici.

Klávesnici s programovatelnými tlačítky lze totiž získat levně s použitím obyčejné USB klávesnice nebo externí numerické klávesnice za pár stovek a programu HID macros, který je open source, a tedy zcela zdarma! Třešničkou na dortu pak mohou být vlastní přelepy vytištěné na samolepku na domácí tiskárně. Při použití numerické klávesnice dostanete 2x více tlačítek než u Stream Deck Mini a za desetinovou cenu. Nevýhodou pak může být nutnost přelepit samolepky při přeprogramování kláves či potřeba si nové funkce kláves pamatovat.

## Vlastní Stream Deck krok za krokem

Použijeme levnou numerickou klávesnici pro její skladnost

a jednoduchost. V našem případě CONNECT IT NumCALC CKB-0061-BK, ale jakákoli USB klávesnice bude fungovat.

## Stažení aplikace HID macros pro programování kláves

Stáhneme aplikaci HID macros z oficiálního webu vývoje Petra Medka [www.hid-macros.eu](http://www.hid-macros.eu). Výběr aplikace je krucíální – ne všechny aplikace pro přemapování kláves umí rozlišovat mezi připojenými klávesnicemi a při programování kláves mění funkce na všech připojených klávesnicích současně. My chceme ale num pad na primární klávesnici zachovat bez změny. Pokud na hlavní klávesnici numerickou část nemáme, máme o problém méně.

Stažený archiv rozbalíme do libovolného adresáře, aplikace z archivu nejde spustit.

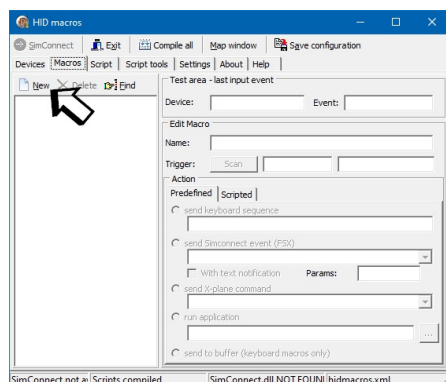
## NÁVOD

Aplikaci musíme spustit v režimu administrátora!

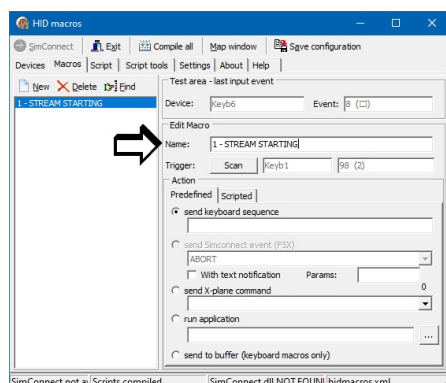
### Nastavení programu pro jednotlivé klávesy

V HID macros nastavíme funkci pro jednotlivé klávesy, použijeme nepřidělené systémové funkční klávesy F13-F24, které na klávesnicích nejsou (většinou končí horní řada klávesou F12).

Po spuštění HID macros klikneme na záložku Macros a ikonu New pro vytvoření nového makra.

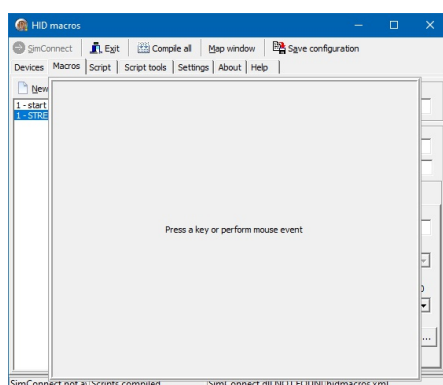
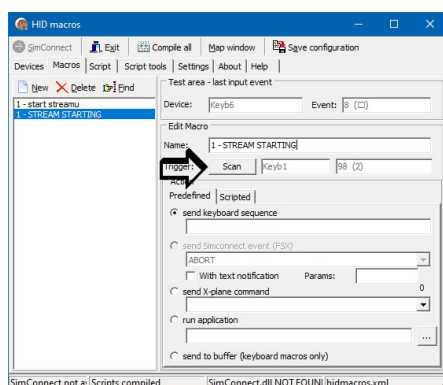


Profil pojmenujeme, pro ilustraci jsme zvolili popis klávesy na num padu a její funkci, kterou v OBS chceme přiřadit. Volba je však na každém, můžete např. zvolit jako název funkční klávesu přiřazenou ke klávese na numerické klávesnici.

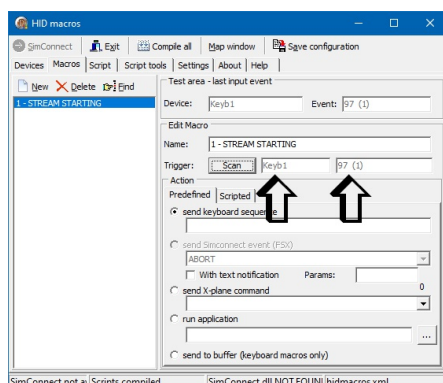


Klikneme na Scan a stiskneme požadovanou klávesu k přeprogramování, v našem případě klávesu 1 na externí

numerické klávesnici. Num Lock musí být zapnutý před skenováním.

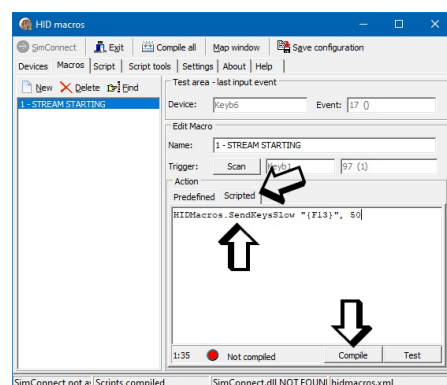


Zkontrolujeme zápis klávesy a klávesnice vedle tlačítka Scan. Můžeme skenování opakovat a kontrolovat, jak se záznam o použité klávesnici a klávese změní, abychom si byli jistí, že programujeme klávesnici, jakou opravdu chceme. Připomínáme, že chceme naprogramovat jen externí num pad, nikoli num pad na primární klávesnici. V našem případě se externí klávesnice hlásí jako Keyb1 a klávesa 1 jako 97 (1). Toto se může lišit systém od systému.

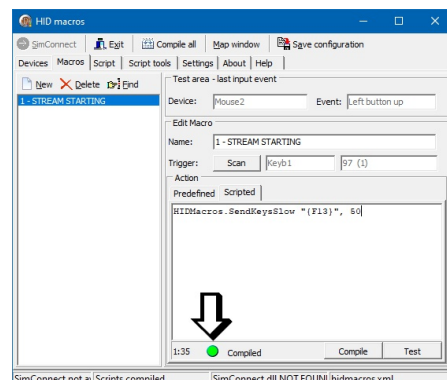


Po zadání klávesy přejdeme na záložku Scripted a vložíme skript níže pro naprogramování klávesy na funkční nepřidělenou klávesu F13. Pak klikneme na Compile.

**HIDMacros.SendKeysSlow "{F13}", 50**

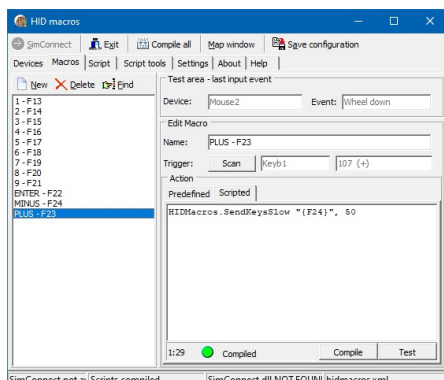


Pokud jsme zadali vše správně, červený puntík zezelená a máme naprogramováno. Stejný postup opakujeme pro všechny další klávesy, které chceme naprogramovat, ve skriptu jen upravíme číslo funkční klávesy (F14, F15 a tak dále). Funkčních kláves je celkem 24, máme tedy celkem 12 volných kláves k přidělení. Kompilovat můžeme až po poslední nastavené klávese, nemusíme pokaždé klikat na Compile.



Na konci byste měli mít přiřazené všechny nepřidělené funkční klávesy k číslicím a svítit by měl zelený puntík

jako na obrázku níže:



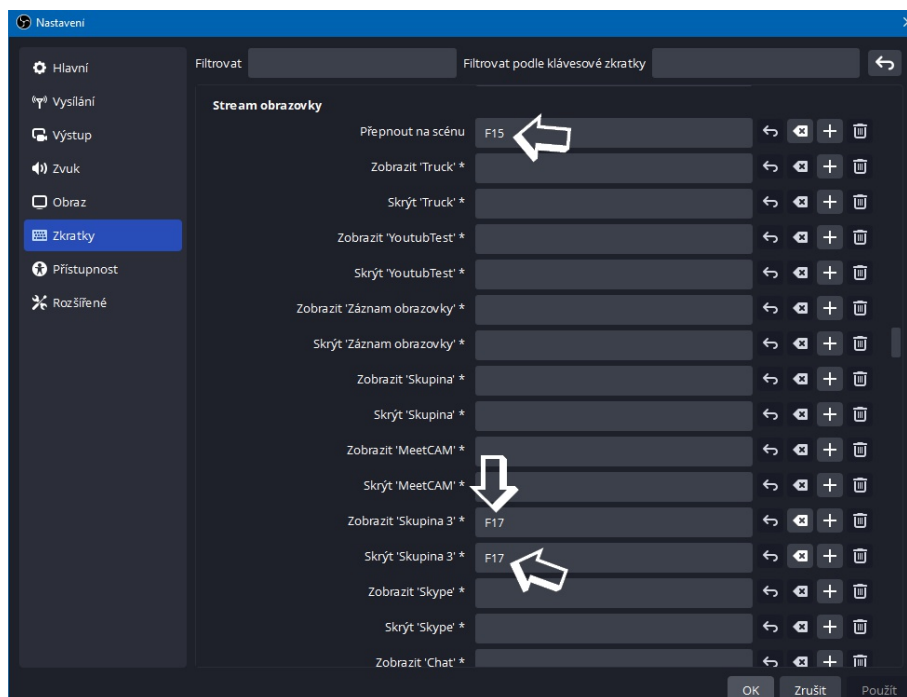
## Nastavení kláves jako zkratk v OBS

Nyní máme nastaveny všechny funkční klávesy a můžeme přiřadit jejich funkce k funkcím v OBS.

Spustíme OBS a klikneme na Soubor - Nastavení - Zkratky, kde si navolíme klávesové zkratky pro ovládání jednotlivých scén.

Zde už můžeme použít náš "DIY Stream Deck" a navolit funkční klávesy přiřazené k numerické klávesnici.

A je hotovo! Vyzkoušejte a dejte vědět v redakčním



e-mailu nebo na webu, jak vám vlastní Stream Deck funguje! Jako bonus můžete vylepšit design použitím setu ikon zdarma od Nerd or Die a vyrobit přelepy na klávesy.

Poznámka: aplikace HID macros musí být pro funkčnost kláves F13-F24 vždy spuštěna. Při zavření aplikace fungují klávesy standardním způsobem. Mějte tak

vždy aplikaci HID macros spuštěnou na pozadí.



Marcel Mojžíš





# Série SpaceBourne dává vzpomenout na legendárního Freelancera

**P**řed třemi lety jsme na webu napsali krátké zamyšlení o vývoji Star Citizen a před nedávnem zase o povedeném českém online kousku Outspace (dostane se do příštího vydání časopisu). Herní vesmír dále brázdí skvělé No Man's Sky nebo Elite: Dangerous. Žánr vesmírných explorativních akčních RPG začíná být v kurzu a Chrisovi Robertsovi za dobu vývoje jeho životního díla přibýlo mnohem víc kvalitní konkurence. A výčet nekončí, protože v early accessu zakotvilo na konci roku 2022 singleplayerové RPG SpaceBourne 2.

Hru má na svědomí vývojář Burak Dabak a pohání ji Unreal Engine 4, který se stará o povedený vizuál. Herními mechanismy hra vychází z klasik žánru jako Freelancer, Wing Commander nebo Elite a nabízí tak směs střílečky

a příběhového RPG doplněnou o prozkoumávání otevřeného světa a crafting.

"SpaceBourne 2 je hra pro jednoho hráče a střílečka z pohledu třetí osoby s RPG prvky, těžbou, obchodováním, diplomacií, craftingem a průzkumem hlubin."

DBK Games

Na začátku nás překvapí poměrně propracovaný editor vzhledu postavy. Podobně jako u Freelancera zde máme ústřední příběh doplněný o vedlejší mise a volnost pohybu v otevřeném světě, avšak SpaceBourne 2 přidává také chůzi po svých z pohledu třetí osoby připomínající akčnější No Man's Sky. Hra nabízí desítky tisíc rozmanitých planet k prozkoumávání, které se liší klimatem, gravitací, strukturou a interaktivními prvky či stavbami.

Oproti známější konkurenci je ve hře navíc možnost založení

a vedení vlastní frakce pilotů, což zpřístupňuje systém diplomacie a možnosti obsazování cizích stanic či celých slunečních soustav. Hráči se tak mohou stát opravdovými vládci galaxie.

Příběh navazuje na první díl, jenž nabízí v menším měřítku podobný gameplay. Obě hry jsou na Steamu navíc za velmi dobré peníze (SpaceBourne za 12,49€ a SpaceBourne 2 za 19,50€). Pro fanoušky mezihvězdných simulátorů jsou SpaceBourne dobrou volbou pro zkrácení čekání na Godota, resp. Star Citizen. Ač mohou být hry technicky nedotažené, vyvažují to cenovkou a je zázrak, že něco takového vyšlo z pera jediného tvůrce.



Marcel Mojžíš





# Opomenuli jsme něco zajímavého? Napište nám

Víc se do prvního vydání nevešlo. Článků máme v zásobě ještě na dvě čísla, i příště se tak máte na co těšit. Navíc pokud máte zajímavý tip na článek, nebo se chcete sami podílet na obsahu, neváhejte nám napsat na [redakce@freeport7.cz](mailto:redakce@freeport7.cz) a třeba otiskneme právě ten váš!

Pokud se vám naše tvorba líbí, můžete nás odebírat na následujících platformách:

**facebook:**

Freeport7.cz  
Moyzis

**instagram:**

@moyzis92

**youtube:**

Moyzis

**twitch:**

Moyzis

Zatím se mějte fajn a za dva měsíce na viděnou!

Marcel "Moyzis92" Mojžíš a Magdulě