

HARDWARE: ČESKÝ HANDHELD PICOPAD SE ZAMĚŘUJE NA VÝUKU



# COLDOWN

PRÁZDNINOVÉ VYDÁNÍ HERNÍHO MAGAZÍNU

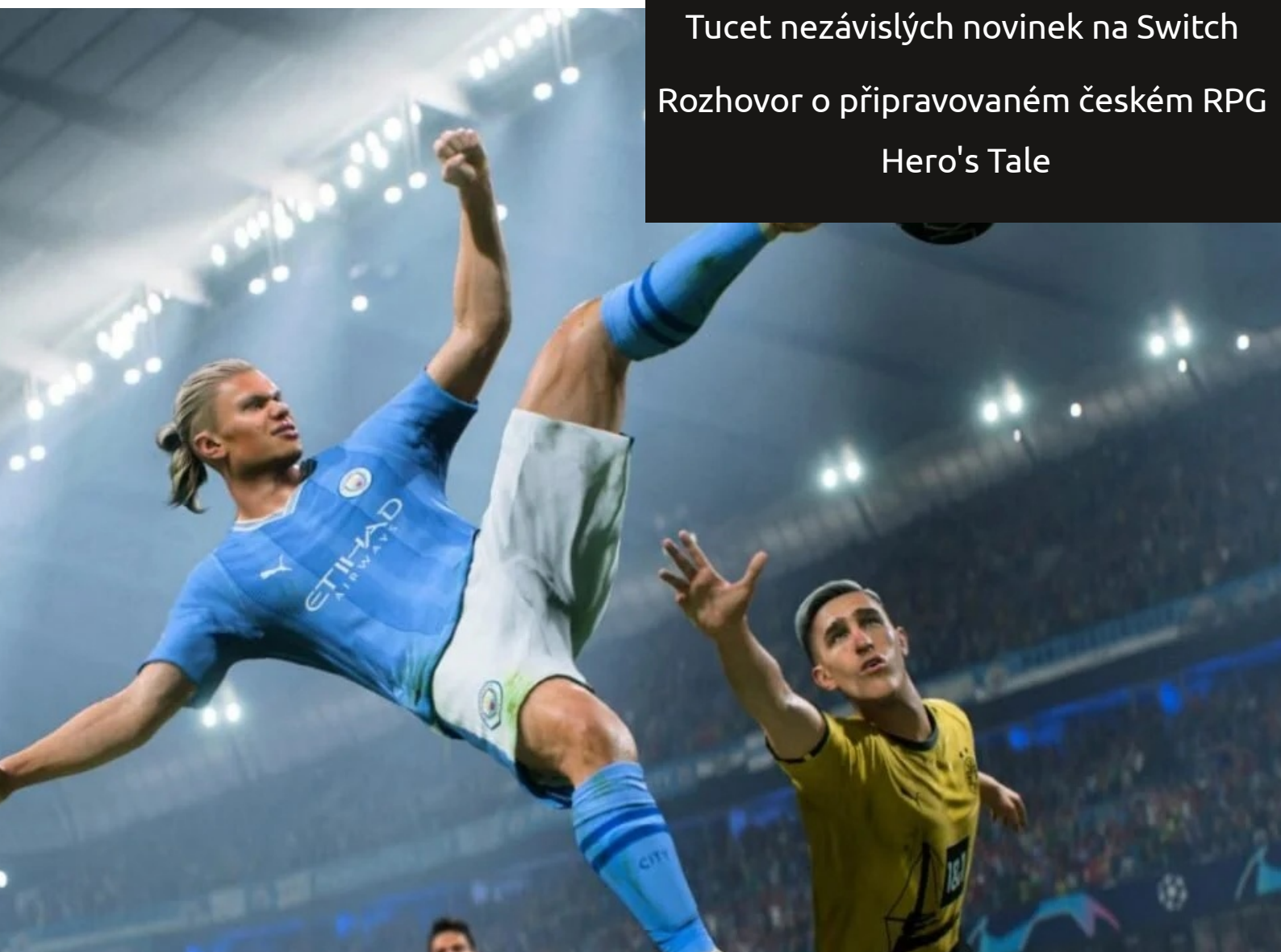
4. ČÍSLO: ČERVENEC/SRPEN 2023

Czech Soccer Manager se vrací

Tucet nezávislých novinek na Switch

Rozhovor o připravovaném českém RPG

Hero's Tale



**EA SPORTS FC 24**  
NOVÁ ÉRA FOTBALU OD EA



COOLDOWN #4

Toto číslo vyšlo 1. 8. 2023

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

Kontakt: redakce@freeport7.cz

Chcete otisknout článek? Napište nám!

## Milí čtenáři,



letní prázdniny se překulily do své druhé poloviny, mládež si užívá volna, zatímco my vyhlížíme každý týden dovolené a těšíme se na nějaký čas offline. Ani ve videoherní branži se to s novinkami nepřetrhne a je to dobře. Videoherní vývoj je řehole a každý si zaslouží čas strávený s rodinou či přáteli. I my jsme tak snížili kadenci novinek na webu a jali se trochu pročistit si hlavu. Po měsíční odmlce jsme ale zpět s letním číslem, kde jsme pro vás připravili rozhovor s českým vývojářem Janem Gazdou, jenž pod hlavičkou Hidden Games vyvíjí klasické RPG, výběr zajímavých novinek z nezávislé scény pro Nintendo Switch, rubriku RETRO KOUTEK, kde se díváme na zub neuvěřitelnému portu pro Game Boy Advance, a mnoho dalšího.

Ať už nás čtete doma, v práci nebo na dovolené, přejeme vám co nejlépe strávené léto a budeme se na vás těšit u dalšího čísla.

Děkujeme za přízeň!

Marcel Mojžíš, šéfredaktor  
@moyzis92

Magdulě, redaktorka



# Obsah

<b>ČESKÉ TITULY</b>	<b>5-6</b>
CSM 22	5
Pogoman	6
<b>ROZHOVOR</b>	<b>7-11</b>
Jan Gazda: Hero's Tale	7
<b>TÉMA</b>	<b>12-16</b>
Návrat Sonica ke kořenům	12
12 indie novinek na Switch	14
<b>NEZÁVISLÉ HRY</b>	<b>17-24</b>
Bootlegger's Racing Story	17
Lunark	19
Dual Universe	21
Bloody Hell	22
The Tenants	23
Pizza Tower	24
<b>MODIFIKACE</b>	<b>25-26</b>
Half-Life VR	25
fHeroes2	26
<b>RYCHLOVKY</b>	<b>27</b>
Oled Switch Zelda Edice	
Kompletní čeština do Freelancera	27
<b>BLOCKBUSTER</b>	<b>28-29</b>
EA SPORTS FC 24	28
<b>RETRO</b>	<b>30</b>
Tomb Raider port pro Game Boy Advance	30
<b>HARDWARE</b>	<b>31</b>
Picopad – česká retro herní konzole do ruky	31
<b>GAME OVER</b>	<b>32</b>



# Kultovní Czech Soccer Manager se vrátil s ročníkem 22 ve velkém stylu

**N**a konci minulého tisíciletí vyšel u nás fotbalový manažer, který si získal srdce nejednoho hráče stratega. Přesto, že byla hra freeware, se nejednalo o úplně plochý zážitek a díky věrné komunitě přetrval zájem o CSM dodnes.

Za hrou stojí programátor Petr Vašíček a grafik David Mrnušík, který se připojil v roce 2001 a měl na svědomí re-design rozhraní a modernější vzhled. Díky nenáročnosti na HW, všeobecné přístupnosti a freeware povaze nabrala hra v České republice na ohromné popularitě, autoři však vývoj na dlouhou dobu opustili.

Na konci roku 2021 si vývojáři připravili pro fanoušky překvapení v podobě zbrusu nové verze Czech Soccer Manager 22. Hra doznala změn jak v grafice, tak některých prvcích hrátelnosti. Hra např. dostala nový zápasový engine a přidala tím možnost dívat se na zápasy v podobě 2D animací. Autoři přidali rovněž aktuální formáty velkých lig –

Ligy mistrů, Evropské ligy či Evropské konferenční ligy. Dále ve hře najdeme množství nižších soutěží z Evropy a Jižní Ameriky.

„Po comebacku CSM v roce 2020 je tu zbrusu nová verze CSM 22, která přináší přelomové změny do této herní série. Hra změnila po dvaceti letech kabát a dočkala se kompletně nové grafiky, která ji kvalitou posouvá do současné doby. Zároveň si ale zachovává hrátelnost starších verzí a řada herních mechanismů zůstala originálních.“

[csmweb.net](http://csmweb.net)

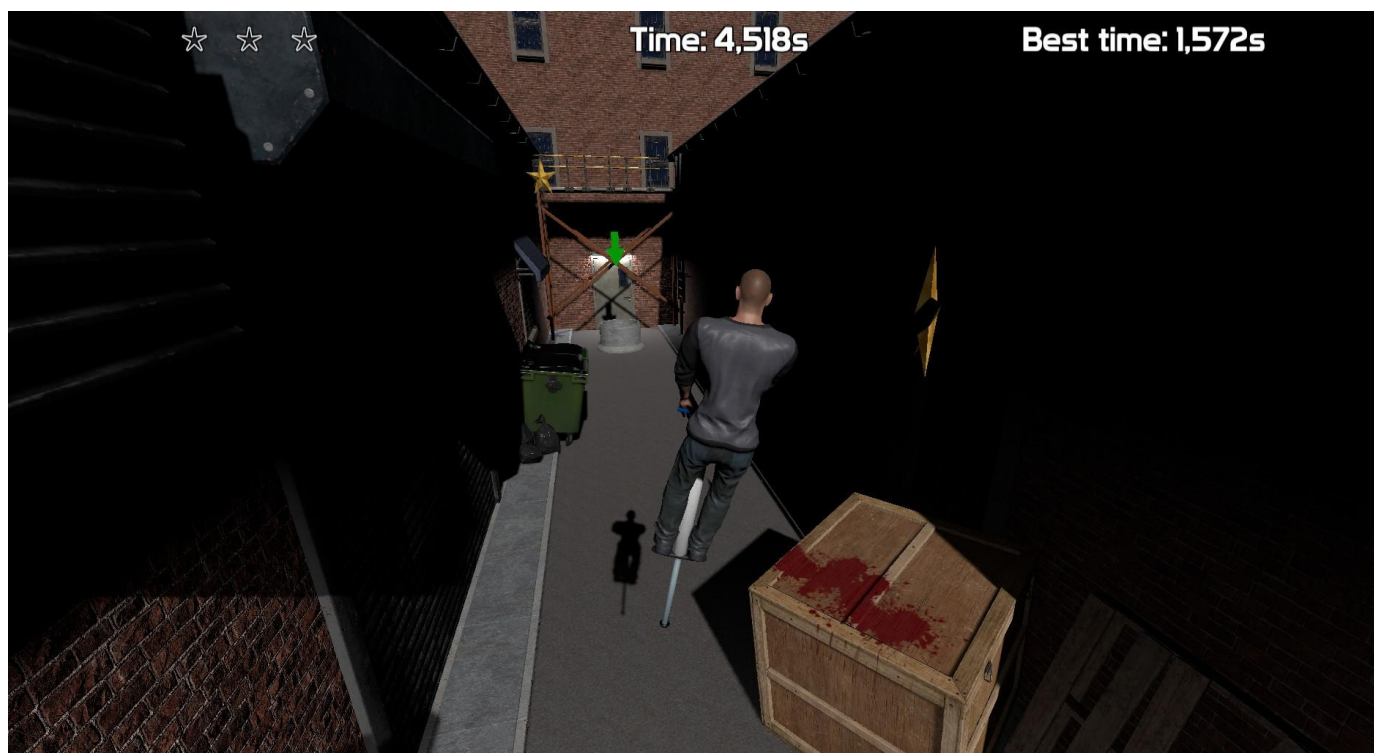
Pořád se ale jedná o jednodušší manager, nehledíme komplexitu Football Manage-

ra. Pro ty, kteří se nechtějí hrabat hodiny v tabulkách a statistikách a přesto si chtějí zkusit, jaké to je dovést třeba TJ Jiskru Domažlice do Ligy mistrů UEFA, nabízí CSM slušný kompromis.

CSM nabízí nepřeborné množství lig a týmů. Ujmout se tak můžete např. zmíněné české třetí ligy, nebo některé z lig Anglie, Německa, Dánska, či exotických destinací jako Gruzie nebo třeba Turecka. Lig je ve hře dostatek a CSM si tak nezadá s nabídkou slavnějších soupeřů. Palec nahoru!

Přes veškerou práci autorů zůstala hra zcela free to play a stáhnout CSM 22 si tak může kdokoli na oficiálním webu [csmweb.net](http://csmweb.net). Informace o hře a novinkách najdou fanoušci na facebooku, twitteru nebo discordu. Hra je v aktivním vývoji a zatím to nevypadá na to, že by CSM měl vyklidit trávník. Zatím poslední verze 22.5 vyšla 14. 4. 2023. Tak hodně štěstí na zeleném pažitě! **Marcel Mojžíš**

# Plošinovka Pogoman drtí hráče brutální obtížností



**N**a přelomu tisíciletí frčely fyzikálně založené plošinovky Elasto Mania pro PC nebo Gravity Defied pro mobilní telefony. Obě hry se zaměřovaly na jízdu na motocyklu extrémně obtížným terénem. Úkol byl jednoduchý, a to dojet do cíle na nedlouhé, ale složité trati. Fyzika jízdy a všemožné překážky dokázaly obtížnost opravdu vyšponovat. Přesto se obě hry těšily velké oblibě a mobilní java hra Gravity Defied vyplňovala většinu našich školních přestávek.



V poslední době se do vod podobného žánru pustil vývojář PUMPKIM se svým hitem příznačného jména ALTF4.

Motorky zde absentují, ale schéma hry je podobné. Hlavním hrdinou je rytíř v brnění, jenž se složité ovládá a jeho jediným cílem je dojít na konec levelu přeplněného pastmi a fyzikálními překážkami. Velmi kladné recenze na Steamu dávají tušit, že trh masochistických hráčů podobné plošinovky rád i po 20 letech.

Kde je poptávka, tam je nabídka, a tak tu máme další adrenalinovou záležitost. Nejnovějším zástupcem žánru je v květnu vydaný český Pogoman od vývojáře Ondřeje Hladíka. Pro pamětníky upřesníme, že se nejedná o remake plošinovky z Atari 800, ale o zbrusu novou hru, kde početná skupina dnešních hráčů zvyklých na obtížnost „Easy“ neprojde prvním levellem.

Hráč se ujme protagonisty s pogo tyčí a musí proskákat

všemi pětatřiceti unikátními levely a přitom sbírat hvězdičky pro odemknutí dodatečných možností přizpůsobení postavy. Prim tu ale hraje závod s časem, útok na skóre a porovnávání se s ostatními ve veřejných leaderboardech.

Úrovně obsahují nespočet fyzikálních překážek, pogo tyč je notně nestabilní, balanc se ovládá myší a přeskakovat překážky není vůbec jednoduché. Hra je kompatibilní s gamepady pro PS4 a Xbox One. Pak se balancuje pomocí analogových páček. Autor ale nekončí jen u hopsání a přidává do hry hlavolamy a smrtelné pasti. Fanoušci žánru by si tak měli přijít na svoje.

Pogoman je na Steamu za 14,99€.



**Marcel Mojžíš**



# Vývojář Jan Gazda: „Dělám oldschool RPG s větveným příběhem“



**Č**eský indie vývojář Jan Gazda již nějakou dobu pracuje na zajímavém RPG s větveným příběhem a protože se rádi věnujeme českým hrám, přinášíme vám exkluzivní rozhovor s vývojářem.

**Předně moc děkuji za váš čas, mohl byste představit čtenářům studio, případně jaká byla vaše motivace dělat videohry?**

Motivace dělat hry byla, předpokládám, skoro jako u každého. Hrál jsem hry od mala. Hrál jsem hry od mala. Můj první počítač byl Commodore 64 a hry jsem si zamiloval už jako dítě a k tomu nějakou hru udělat mě přivedlo to, že když jsem tehdy hrál a chyběl mi jsem tam nějaký herní mechanismus, tak jsem si říkal: „Já bych to udělal jinak,“ až jednoho krásného dne před mnoha lety jsem nějakou tu hru udělal na jedno-

duchem enignu. Postupoval jsem dál a dál, dokud jsem se nerozhodl udělat něco velkého. A dělám to už čtvrtým rokem a teď už to začíná mít finální podobu.

**Zmínil jste, že už tu hru děláte zhruba čtyři roky, vy jste tedy hlavní mozek operace, jediný programátor, nebo máte tým lidí?**

Je to tak, jsem na to sám, k tomu mám vesměs tři lidi. Jeden dělá marketing, sociální sítě a taky mi radí, co by do hry přidal, a pak je tady druhý kolega přes zvuky. Ten je takový hlasový chameleon, takže co se týče dabingu, udělal obrovský kus práce. Pak mám ještě jednoho mladého kluka, to je šikovný student, který mi pomáhá s grafikou a trochu ji vylepšuje. Ale co se týče samotného vývoje, tak to je jenom na mně.

**Jednodušší grafická stránka hry připomíná Shadow Over Silesia. Je to záměr?**

Na tohle to už se, tuším, někdo ptal toho vývojáře, který dělal Shadows a ten to tak kulantně zmínil, že jednak se tím zakryje ta, jak to říci, nízkorozpočtovost a také se to některým lidem prostě líbí, takže se spojí příjemné s užitečným tím, že nemusíme dělat velké grafické orgie, na které bychom potřebovali tým lidí, protože když opravdu nemáte dobrého grafika a chcete dělat dobrou grafiku, tak to skončí katastrofálně. Ta low-poly grafika je záměr a je to záměr i v tom, že já mám moc rád staré devadesátkové hry.

Myslím si, že grafika není všechno, grafika je pro mě až na posledním místě. Za mě je první hratelnost, příběh, herní mechanismy a grafika je jenom takové pozlátko. Já

radši budu hrát hru s horší grafikou, která má perfektní hratelnost a příběh, než něco, co má ultra realistickou grafiku a je to blbý.

### **S tím naprosto souhlasím. Jak se bude hra jmenovat a jakého bude žánru?**

Název je Hero's Tale a jak už jsem zmínil, mám rád stará devadesátková RPG, protože to, čemu se dneska říká RPG, už s prominutím RPG není. U The Elder Scrolls to skončilo někde u Morrowindu. Dneska si RPG říká každá hra, kde si můžete zvyšovat pět statů a dáváte si nějaké bonusy. Já chci, aby to bylo skutečné RPG. Aby tam bylo velké množství statistik, které ovlivňují postavu nebo děj hry. Když bych měl zapátrat v paměti, tak bych to přirovnal třeba Falloutu například.

Každá maličkost, která tam je, tak má nějaký stat. Ale hodně jsem se inspiroval sérií Relams of Arkania. To bylo RPG, kde byly staty typu Strach z výšek, Lakomost a podobně. Bylo to hardcore, kde jste měli jednu celou obrazovku pokrytou statama a člověk strávil hodinu výběrem postavy. Takhle nějak bych to chtěl vidět. Samozřejmě dnešní generace hráčů už je trochu jinde a chce tam maličko té akčnosti, aby ty souboje byly trochu dynamičtější, aby tam ten hráč měl nějaké slovo, nějaké uhýbání, nějaká komba a tak dále a tím ta hra bude přístupnější. Ale pořád je to spojené s tím, že to ta postava musí umět. Aby uzvedla těžký meč, musí mít sílu, aby dokázala udělat komba, musí mít nějakou ob-

ratnost spolu s nějakou dovedností...

Abych to zpřístupnil co největší škále hráčů, tak bych udělal to, že bude možné, například jako u Thiefa nebo třeba Project Zomboid, nastavit ten svět, jak by měl vypadat a jaká pravidla by tam měla fungovat. Třeba než hráč začne, tak si nastaví, jestli chce, aby ta postava musela jíst a pít, aby nemoci měly smrtelný účinek, aby šlo ukládat jenom v posteli... Aby si člověk sám mohl nastavit tu obtížnost k obrazu svému a to bude třeba na úkor něčeho, například když si to člověk zjednoduší, tak tím bude získávat méně zkušeností a tím to bude muset hrát déle.

### **Jaké bude zasazení hry? Bude to sci-fi, nebo např. fantasy?**

Přirovnal bych to k takovému ne úplně obvyklému fantasy. Obvyklé je to v tom, že tam jsou dvoumetroví pavouci a všechno to, co v klasickém fantasy je, ale na druhou stranu se ten svět odklání od klasického fantasy, a to sice v tom, že ta doba hrdinů končí a svět přichází do moderní doby, kdy už lidi nebudou věšet na nástěnky úkoly typu „Běžte zabít vlkodlaka, protože ohrožuje vesnici,“ ale hráč se musí obracet na městské stráž jako na policii a společnost už začíná fungovat jako naše moderní společnost. Podobně jako ve Fable 3, když přicházela doba industrializace.

Ten hrdina už je tam nechtěný a musí se protloukat. Není to ta klasika, že přijde do nějakého města, ta nabere práci,

všechno to tam vyřeší a dostane za to kopec zlatáků a jde dál. Samozřejmě questy budete sbírat. Ti lidé budou chtít pomoci, ale bude to na hranici ilegality. Nařízení panovníka zní „Obracejte se na městské stráž“, „Neberte zákon do svých rukou“ a tak podobně. Takže v tom by to bylo odlišné od klasického fantasy RPG, kde se všude prohánějí halda hrdinů a zabíjí draky.

### **Můžete více přiblížit příběh hry? Je to čistá fikce, nebo jste si vzali nějakou inspiraci třeba z reálných historických událostí?**

Samozřejmě je to všechno vymyšlené, ale čerpal jsem i z reálií. Chtěl bych to udělat něčím zajímavým, zařadit nějaké rasové války. Například jako elfové v Zaklínači, kteří jsou bráni jako méněcenní. Vy se budete muset vypořádat s tím, jak na vás lidi budou koukat, protože výběr rasy bude buď člověk nebo elf a pokud si vyberete elfa, tak záleží na tom, ve kterém koutě světa zrovna budete. Není to tak, že v celém světě bují totožný rasismus. Takže když se budete pohybovat s elfem v místech, kde elfové nejsou zrovna vítáni, tak vás neobslouží obchodník a vyhodí vás na ulici, nebo když se bude řešit nějaký konflikt, tak ukážou prstem na vás, protože jste pro ně méněcenný a podobně.

### **Předpokládám, že ve hře bude nějaký systém reputace a vy si budete moci reputaci vylepšit, je to tak?**

Reputaci zrovna řeším, jak to udělat, aby to nebylo příliš



obyčejné a aby se nestalo, že mě ve městě budou všichni milovat, když tam udělám tři dobré skutky. Tohle to je ještě ve fázi vývoje a chtěl bych to udělat trochu víc zajímavé, než jak to je v každé průměrné hře.

Ale určitě bych chtěl, aby tam byly nějaké komplexnější úkoly a ne jen „Přines mi jablko, protože mám hlad“. Aby šly úkoly dohrát několika způsoby a aby každý úkol měl nějaký svůj malý příběh. Nechci generované úkoly typu „V jeskyni XY se objevil předmět AB, dones mi ho, protože ho hrozně chci“ a teď se tam ten předmět vygeneruje a já pro něj musím dojít. Ne. Každý quest bude mít svůj malý příběh, který bude okomentovaný postavami a každá věc v té hře, každá píď bude dělaná ručně. Není tam žádná generovaná krajina a chci, aby to tak i působilo. Když si půjdu promluvit s někým, tak aby to nebylo strojové, aby to působilo živě.

**To mi trochu připomnělo dvě hry. První je Zaklínač 3, kde jsou úkoly z mého pohledu velmi dobře napsané, a pak**

**Inquisitor od českého Cinemaxu.**

Jo, Witcher je super, souhlasím. Inquisitora znám, ale nehrál jsem. Já už na to hraní nemám tolik času, takže když už si něco zahraju, tak opravdu si vybírám, protože ten čas je vzácný.

**Už tu padlo něco o příběhu. Můžete trochu upřesnit, co bude motivace hlavní postavy? O čem ten příběh bude pojednávat?**

Nerad bych odtajňoval tu hlubokou podstatu, protože ten nápad mě kdysi osvětlil a já už jsem tuhle tu hru, přiznám se, jednou udělal, ale v takovém obyčejném enginu kdysi před lety a snažím se jí celou předělat. Zůstala v šuplíku, nikdo jí nikdy nespátril. V kostce bych jenom řekl, že si hráč bude moct vybrat, jestli půjde zlou cestou, což znamená pomsta, anebo jestli půjde dobrou cestou, což znamená usmíření. Nepůjde o žádnou záchranu světa, to je takové klišé, kterého mám taky plné zuby. Půjde o osobní věc té postavy, takže vy, když nebudete zasahovat do čehokoliv jiného, půjdete si jenom po svém, tak

okolní záležitosti vám můžou být jedno. Ten svět stojí řekněme na prahu nějaké války a když ten hráč chce aby třeba získal bojové zkušenosti, peníze, nebo ho to zkrátka baví, tak vstoupí do armády a tam bude taky nějaká dějová linka. Nebo se rozhodne založit nějaký cech, tam bude jiná dějová linka. Hlavní dějová linie je důležitá jenom pro hlavní postavu a nezáleží na něčem jiném než na osobní pomstě nebo tom osobním odpuštění konkrétnímu jednomu člověku.

**Příběh určitě nemá smysl prozrazovat, ale zaujaly mě, jak jste zmínil, zajímavě napsané vedlejší questy, zakládání cechů, vstupování do armády... Mohl byste rozvést, jak tyto mechaniky implementujete?**

Například vyberete si armádu, kterou chcete (protože jedna armáda musí proti nějaké jiné bojovat), tedy záleží na preferencích hráče, jakou zemi upřednostňuje a podle toho se do armády zapíše a začíná jako obyčejný voják a dostává příslušné questy. A podle toho, jak je plní a jak postu-



puje, tak může být povýšený, až pak bude moci učinit rozhodnutí, které ovlivní průběh bitev a když se dostane hráč na pozici velitele, může rozhodnout o výsledku celé té války.

Druhá věc, co jsme tam nakousli, byly cechy. Já nemám moc rád ve hrách stavění, např. ve Falloutu 4, kdy si musíte postavit tu vesnici, ale trochu bych to tam implementovat chtěl. Ne, že budete muset hledat šrot a stavět jako v nějakém survivalu chalupu, ale budete chtít vybudovat, dejme tomu, nějaký cech. Musíte si vybrat nějakou opuštěnou budovu a nebudete si moci vybrat ve městě jakoukoliv. Přijdete za starostou, nakoupíte a můžete si tam zřídit buď svoje bydlení, kde si budete třeba ukládat věci, protože je nemůžete unést, nebo si tam uděláte cech. A v tom případě opět vznikne dějová linka, budete muset např. nabrat lidi, zajet na pilu pro dřevo, kterým by šlo opravit ten dům, a tak podobně. Zkrátka dějová linka složená z obyčejných questů. Každý quest nemusí být jenom o tom, abyste zabili tříhlavého draka, že.

Na druhou stranu jde o to, aby ten quest, když máte jít třeba pro to dřevo, nebyl obyčejný. Aby se cestou zpátky něco zajímavého stalo, trochu po vzoru toho Zaklínače, kde bylo vždycky něco, co mě nadchlo, takže bych to chtěl udělat taky tak. Musíme samozřejmě brát v potaz, že Zaklínač 3 dělalo velké studio a já to dělám sám doma.

### **Samozřejmě. Ta hra nemusí být velká, může to být menší hra, ale dobře naplněná obsahem. Nepotřebujeme větší hry, potřebujeme lepší hry.**

Ano. Dneska každá hra chce být open world, protože to je fenomén, ale myslím si, že ty hry krachují na tom, jak ten svět zaplnit. Kupříkladu v Assassins Creed: Odyssey, kde se autoři chvástali, jak bude ta mapa obrovská a pak jsem to zapnul. Bylo to skvělé, graficky to vypadalo nádherně, ale questy byly generované a nezáživné. Když hraju třeba GTA a vidím na ulici, že se něco děje, zastavím, mám chuť se tam podívat, ale v tomhle ne. V Assassinu jsem si šel jenom pro ten quest a chtěl jsem ho jen splnit, ale bylo to nezáživné. Mně se líbí, když ta hra má něco, co vás prostě chytne a nepustí. Mám rád, když hry vypadají filmově.

### **V jakém enginu hru vyvíjíte?**

V Unrealu 4. Začal jsem v době, kdy pětka ještě nebyla. A ten přechod už dneska by byl nesmyslný, protože už je toho tolik a ty rozdíly tam jsou, takže by mi trvalo spoustu času jen předělání do pětky, která se de facto zaměřuje především na grafické orgie.

### **Bude to singleplayer, nebo máte v plánu i multiplayer?**

Stoprocentní singleplayer. Nicméně už teď je tam přidělaná taková malá věc, kde si kromě příběhu můžete zapnout tzv. Arénu. Tam máte k dispozici mapičku a svůj domeček, kde si nakupujete vybavení za peníze, které získáte z té arény. Trochu jako v Die

by the Sword. Já rád čerpám ze starých her, takže něco takového, kde se bojuje a nic jiného, odděleně od toho hlavního příběhu, kde by to byl hodně rušivý element. Tam bych možná udělal do budoucna nějaký multiplayer jenom tak, že se budou moct utkat hráči v aréně.

### **Máte už představu kolik zhruba zabere příběh času?**

Chtěl bych celkově 40 hodin. Nemluvím teď jenom o příběhu, ale o všech možných questech nebo aktivitách, které tam budou, ale samotný příběh aspoň 10 hodin s tím, že tam bude to větvení. Určitě bych nerad větvení typu Mass Effect, přestože jej mám hodně rád, protože jediné větvení byl rozhovor těsně před finální cutscénou a podle toho, jakou jste dali odpověď, taková se odehrála scéna. Za tohle bych vraždil! Za mě se to má větvit někde v polovině příběhu a podle toho se mají odvíjet další questy a další průběh.

### **Už víte, na jaké platformy chcete Hero's Tale vydat?**

No, určitě nebudeme mít velké oči, takže do začátku Epic, Steam a uvidíme, co bude dál. Chtěli bychom jít na Startovač, nebo něco podobného, protože bych se potřeboval tomu věnovat trochu víc naplno.

Já mám svoje zaměstnání, které jsem už zkrátil, abych se mohl věnovat té hře, protože už je to v takovém stádiu, že vím, že to nějak dopadne a vím, že s tím půjdu ven. Už mám hratelné jedno celé městečko s asi 10 questy a až



půjdeme na crowdfunding, tak bychom to vypustili na stránky jako demo. Dneska už dema moc nefrčí. Já tedy nemám rád early access. Radši vydat nějaké krátké demo, aby si to člověk mohl vyzkoušet, než vydat nějakou s prominutím zkriplenou verzi, protože víte, co na to lidi. Koupí si to v early accessu a řeknou: „To není do děláný, je to kravina“. Takže vydáme malinkaté demo na půl hodinky hraní a bude na stránkách.

Stránky jsou ještě ve vývoji, ale jsou funkční. Dozvíte se tam základní informace, ale ještě se tam na tom bude dělat. Je tam odkaz na TikTok a na Facebook a tam by to bylo potom ke stažení. Pak, až by byla rozjetá i reklama, tak bychom šli na Startovač. Rád bych obojí ještě letos.

**Jak to bude s dabingem? Bude hra v angličtině, nebo i v češtině?**

V češtině určitě, protože bytostně nenávidím, když je česká hra v angličtině. Chápu, když jde na cizí trh a tam potřebuje vydělat peníze předtím, než se vůbec dostane

sem, ale já to mám tak, že budu rád, když si to koupí pár lidí tady. Takže primárně čeština. To demo už je prakticky nadabované. Jelikož mám v zaměstnání spoustu vícejazyčných lidí a rodilých mluvčích, tak stoprocentně ještě angličtina a němčina. Možná polština. Podle toho, jak budou lidi shovívaví, protože mají také spoustu práce.

Na dabing nemusím mít Petra Rychlého, mně to dělají kluci tady jenom proto, že je to baví a myslím si, že ten dabing je skvělý. Zapojili jsme do toho, kdo jen mohl. Já jsem tedy zvyklý být trochu pedant. To patří k mému zaměstnání, takže nejeden člověk mi z dabingu upustil jenom kvůli tomu, že jsem ho pořád buzeroval.

**Když se podaří crowdfunding, kdy očekáváte release verze 1.0, která by mohla jít Steam nebo Epic?**

Do roka. Já bych na tom Startovači slíbil, protože jsou už ty nejhlavnější mechanismy hotové a teď se zaměřuju především na design a na vylepšování a pak už tam budu

jenom přidávat další a další mechanismy. Takže rok od Startovače.

**Máte pak v plánu připravovat nějaké další tituly, nebo se chcete starat o Hero's Tale, vydat DLC apod.?**

Chtěl bych se o to určitě starat s tím, že pokud to bude úspěšné, tak bych chtěl dělat další věci zasazené do tohoto světa, protože tomu loru jsem věnoval tolik, že by bylo škoda to použít jen na tenhle titul. Tudíž nemuselo by to být zrovna pokračování, ale něco z toho světa, ale záleží na tom, jak to bude úspěšné. Když to lidi zavrhnou a nikoho to nebude zajímat, tak asi nebudu dělat nic dalšího. Pochopitelně.

**Rozumím. Máte představu o ceně, za kolik to budete chtít, až to vyjde, prodávat na Steamu a Epicu?**

Určitě ne víc než za pěťistovku.

**Díky moc za rozhovor. Bylo to zajímavé a moc se na to těším. Hodně štěstí s vývojem. Mějte se.**

Mějte se.



Marcel Mojžíš



# Sonic se na podzim vrátí ke svým kořenům



**Z**námý modrý ježek začal svoji pouť konzolí Sega Mega Drive (Genesis) v roce 1991 a zaznamenal takový úspěch, že vystřídal původního maskota konzolí Sega Alexe Kidda. Na dlouhá léta byl Sonic synonymem pro Segu a zárukou kvalitního plošinovkového hopsání a hlavním konkurentem Maria – rivala od Nintendo.

V průběhu devadesátých let vyšlo několik skvělých plošinovek s modrým ježkem, zejména tři 2D díly Sonic the

Hedgehog na Mega Drive a povedený 3D spinoff Sonic Adventure na Dreamcast. Fanoušky osmibitového Master Systemu potěšil port prvního i druhého dílu. Mimo jiné se modrý ježek podíval i na tehdy aktuální handheld Sega Game Gear nebo později na Game Boy Advance.

Série představila 4 hlavní hrdiny a taktéž ultimátního záporáka Dr. Robotníka (později Eggmana), jenž se snažil získat všech sedm magických smaragdů chaosu propůjčující ne-

konečnou moc. Parta zvířecích přátel v čele se Sonicem se tak Robotníkovi snažila ze všech sil zabránit.

Sega ale nezvládla přechod do nového tisíciletí a spolu s klesajícím zájmem o jejich konzole kolísala i popularita a kvalita her se Sonicem. Postupně se série podívala na GameCube, Playstation, Xbox i PC, ale už významně zaošťovala za moderními verzemi Maria od Nintendo.

Fanoušci Segy preferovali klasické paradigma plošinovky z 80. let a proto velmi ocenili hru Sonic Mania z roku 2017, kde se Sonic vrátil k dvourozměrným kořenům a sklídl všeobecné uznání. Na to naváže i aktuálně připravovaný díl Sonic Superstars, který si z Mania půjčuje fyzikální engine a mezi designéry se po letech objevuje původní designér ježka Sonica Naoto



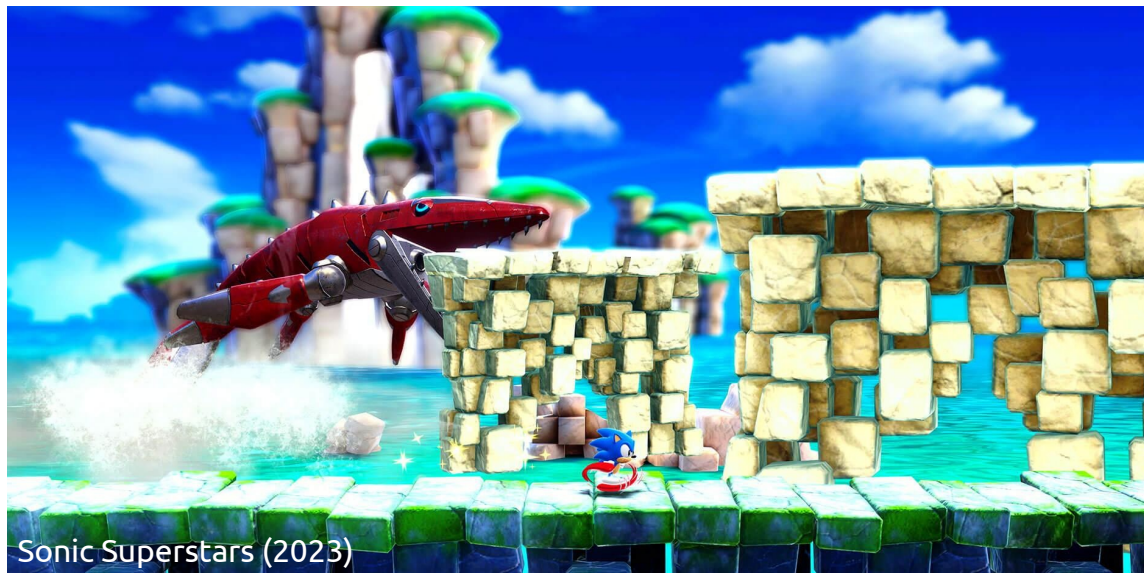
Sonic the Hedgehog (1991)



Ohšima. Studio Arzest, které má na svědomí vývoj, se pod taktovkou Sonic Teamu a Segy opravdu snaží vydat kvalitní poctu klasickým plošinovkám.

Autoři naznačují také možnosti různých skinů pro hlavní postavy, alespoň soudě podle exkluzivního skinu Amy pro subscribry newsletteru

schopnosti, které bude moci získat spolu s magickými smaragdy. Nyní tak bude důležité vlastnit byť jediný smaragd a využít tak jeho speciální



Sonic Superstars (2023)

### Nová prostředí a efekty

Hra nabídne zbrusu nová prostředí ve „2,5D“ stylu, kde je umožněno nejen pohybovat se zleva doprava, ale rovněž využít třetího rozměru a pohybovat se od sebe a k sobě. Sega slibuje vizuální pastvu pro oči v moderním hávu, avšak v souladu s klasickou atmosférou série.

### Více hratelných postav

Aktuálně známe celkem 4 hratelné postavy, jsou to staří známí: ježek Sonic, liška Tails, ježura Knuckles a ježice Amy. Internet spekuluje o páté postavě, ale Sega zatím nic nenašla (mimo podezřele prázdného prostoru na úvodní obrazovce). Jak je pro sérii obvyklé, každá postava bude disponovat speciální schopností. Sonic – rychlost, Tails – létání, Knuckles – lezení, Amy – dvojitý skok. Sega tak slibuje vysokou míru znovuhratelnosti.

na webu <https://sonicsuperstars.com/>. O mikrotransakcích se zatím nikdo nezmiňuje, ale nedivili bychom se...

### Rozmanitější nepřátelé

Autoři lákají na různorodé pře-

více nepřátelům najednou.

Sonic Superstars má vyjít už na podzim letošního roku na všechny hlavní herní platformy: PC, PlayStation 4/5, Xbox One/Series a Nintendo Switch.



Sonic Superstars (2023)

kážky a nové nepřátele, které nebude možné porazit jen klasickým hopsáním. Cestu hrdinům zkříží nové mechanizované výtvořky Dr. Eggmana i minibosové se zvláštními mechanikami.

### Nové schopnosti Smaragdů Chaosu

Sega odhalila dosud dvě

vlastnost. Nyní víme o proměně ve vodu, díky čemuž bude moci hráč šplhat po vodopádech, druhá odhalená schopnost umožní vypustit armádu klonů pro udělení hromadného poškození



Marcel Mojžíš

# Tucet nezávislých novinek pro Nintendo Switch

**V** dubnu ukázalo Nintendo jednadvacet nových nezávislých videoher. Pokud jste akcí minuli a sháníte něco nového pro hraní na cestách, může přijít vhod náš výběr.

## Mineko's Night Market



Ve hře Mineko's Night Market se setkáváme s legendou o kočičím bohu jménem Nikko. Nikko každoročně navštěvoval farmy ve vesnici pod horou Fugu, aby farmářům požehnal a tím přinesl štěstí a prosperitu. Někteří farmáři však začali být s požehnáním netrpěliví a závistiví, a tak vyhnali Nikka pryč.

Hra lavíruje na pomezí 2D narativní adventury a life sim hry stylu Animal Crossing. Ve hře se budete v kůži dívky Mineko přátelit s obyvateli města, vyrábět předměty a nakonec se připravovat na týdenní noční trh. Z poklidné vesnice se stane rušné centrum obchodu, průvodů, kočičích závodů a divadelních představení. A když budete prozkoumávat ostrov, můžete nalézt hromadu hlavolamů a předmětů ke sbírání a následnému craftingu či prodeji. Bude se tak jednat o odpočinkovou explorativní hru.

Hra Mineko's Night Market se

na Switchi a PC objeví 26. září 2023.

## My Time at Sandrock



My Time at Sandrock je sequel 3D craftící adventury My Time at Portia z roku 2019. Na rozdíl od předchůdce tu neuvidíte svěží zeleň a venkovské prostředí. Místo toho je tu nová postapokalyptická pouštní komunita, která doufá, že se jí vrátí její dřívější sláva. Ve hře potkáte desítky postav, s nimiž budete moci komunikovat, a spoustu vedlejších úkolů, které vás v Sandrocku zaměstnají.

Budete sbírat suroviny, sestavovat stroje a přetvářet opuštěnou dílnu v dokonale vyladěné zázemí. Kromě toho budete moci hrát minihry nebo zdobit vlastní obydlí. Nebo se možná vydáte do starobylých ruin, kde budete hledat relikvie a likvidovat příšery v boji zblízka? Bude to na vás. Možností k zabít času ve hře má být spousta.

Hra My Time at Sandrock byla poprvé uvedena v předběžném přístupu na Steamu loni v květnu a na Switch se dostane 26. září. Pokud si zakoupíte hlavní hru, bude po uvedení na trh k dispozici samostatná online verze hry pro více hráčů, abyste si mohli s přáteli zahrát

v Sandrocku společně.

## Plate Up!



Co vznikne, když se spojí Overcooked a orchestrální hudba? Odlehčený vařící simulátor Plate Up!, kde je vaším cílem vytvořit, vyzdobit, řídit a nakonec automatizovat restauraci tak, aby všechny požadované pokrmy byly včas doručeny a zákazníci byli spokojeni. Na konci každé náhodně vygenerované směny můžete nakoupit nové spotřebiče a další vylepšení, která zvýší efektivitu vašeho podniku.

Navíc můžete hrát až se třemi kamarády v místní nebo online kooperaci. Plate Up! se na Switchi objeví letos v říjnu a bude-li to alespoň z poloviny taková sranda jako Overcooked, máme se na co těšit.

## Quilts and Cats of Calico



Quilts and Cats of Calico je videoherní adaptací populární stolní hry Calico. Stejně jako v deskové hře budete muset umisťovat dílky dlaždic na hrací plochu a vytvořit tak krásnou dečku, na které se bude chtít rozvalit roztomilé ko-



ťátko. V této verzi hry Calico si můžete své kočky přizpůsobit, změnit vzhled jejich srsti, nebo je ozdobit kosmetickými předměty.

Quilts and Cats of Calico vychází na Switch letos na podzim.

### Rift of the NecroDancer



Pamatujete dříve populární rytmické hry typu Guitar Hero nebo Crypt of the NecroDancer? Autoři druhé zmiňované hry přináší spin-off, který více připomene původní Guitar Hero, kde máte několik drah s vyznačenými tlačítky a musíte se trefovat do rytmu hudby.

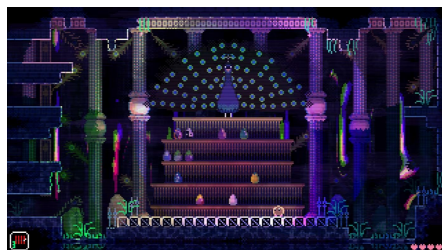
V Rift of the NecroDancer se do rytmu hudby budete trefovat ne pro to, abyste zahráli nejepičtější sólo, ale abyste porazili rozličné mrtvé i nemrtvé nepřátele. Každý typ příšery má jiný způsob pohybu a některé z nich potřebují k porážení i několik zásahů. Speciální taktiku pak vyžadují souboje s bossy.

Rift of the NecroDancer se na Switch a PC dostane letos. Přesné datum zatím nebylo specifikováno.

### Animal Well

Nintendo Switch je jako stvořený pro indie plošinovky. Zahrát si můžete povedené hry jako Shovel Knight, Celeste, Hollow Knight a další. Tuto kategorii her brzy rozšíří i Animal

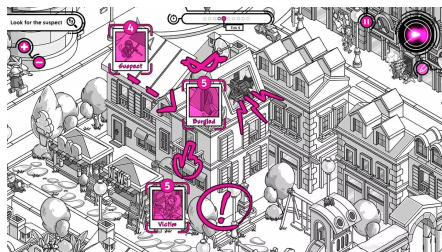
Well, plošinovka jediného vývojáře Billyho Bassa. Graficky pixelartově připomíná Celeste nebo VVVVVV.



Gameplayem hra vychází z klasik žánru a nabízí volný pohyb po labyrintu a sbírání všelijakých předmětů, které hráčům umožní překonávat překážky, porážet nepřátele, nebo spřátelit si ostatní bytosti.

Animal Well vychází zkraje roku 2024.

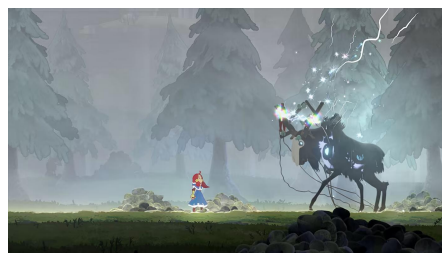
### Crime O'Clock



V této originální logické hře budete vyšetřovat detektivní případy napříč historií od starověku po kyberpunkovou budoucnost. Autoři slibují přes 40 případů, jejichž výsledek navíc může ovlivnit budoucí události a proměnit herní mapu.

Hra Crime O'Clock vyšla 30. června 2023 a na e-shopu stojí aktuálně 19,99 dolarů.

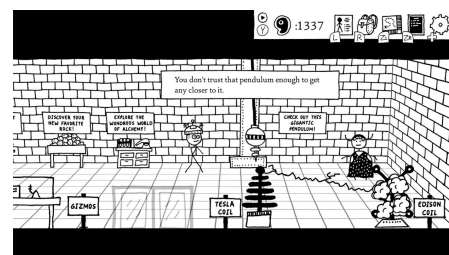
### Teslagrad 2



Pokračování povedené ručně

kreslené indie plošinovky Teslagrad hráče zavede do drsné Skandinávie. Podobně jako v prvním dílu je gameplay založen na fyzikálních hádankách a hráčkách s elektřinou a magnetismem. Hlavní postava ovládá umění telemanie – schopnost teleportace a ovládání myslí.

Teslagrad 2 je již k dispozici společně s Teslagrad Remastered, modernizovanou reedicí první hry, která obsahuje vylepšené vizuální efekty a 10 nových úrovní s výzvou navíc. Obě hry si můžete vyzvednout v edici Teslagrad Power Pack nebo si můžete zakoupit každou hru zvlášť. Samotná dvojka stojí 20 dolarů, edice obou her pak necelých 30 dolarů.



### Shadows Over Loathing

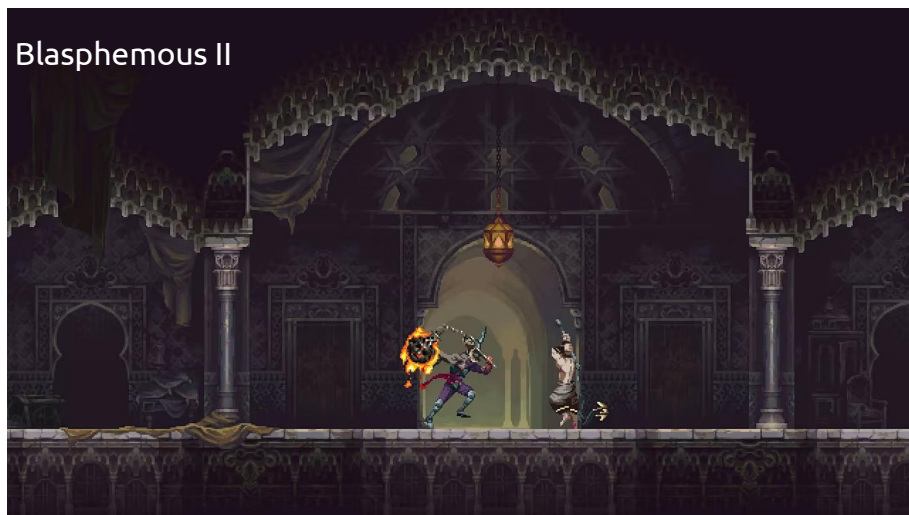
Shadows over Loathing je nová komediální hra zasazená do světa West of Loathing. V originálním 2D RPG z prostředí 20. let minulého století se vydáte na cestu za nalezením nezvěstného strýčka Murrayho a cestou odhalíte nespočet postavíček, rybářů, skřetů, pavouků, mluvících žab... a vládní spiknutí!

Digitální verze je již venku, ale pokud chcete fyzickou, budete si muset počkat až do podzimu.

### Blasphemous II

Je libo oldschool hack and sla-

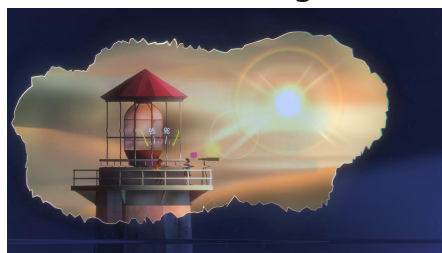
## Blasphemous II



sh plošinovku? Blasphemous je podařená 2D skoro souls-like plošinovka. V pokračování Blasphemous II se vydáte za Kajícníkem do tajemné, strašidelné země. Druhý díl zůstává věrný původnímu systému boje založeného na schopnostech a výzvách prostředí, ale přichází s vylepšeným vizuálním zpracováním a dalšími schopnostmi či rozšířenou sadou hráčových pohybů, které vám pomohou přežít.

Blasphemous II vyjde 24. 8. a stát bude necelých 30 dolarů. Do 24. srpna však můžete ušetřit v předprodeji 10 %.

## Oxenfree II: Lost Signals



Děj adventury Oxenfree II se odehrává pět let po vydání prvního dílu z roku 2016 a sleduje Riley, která se vrací do svého rodného města, aby prozkoumala podivné elektromagnetické signály. Vybavena vysílačkou naváže kontakt s nadpozemskými bytostmi, strašidelnými duchy z druhé strany a s obyvateli městečka. Trailer naznačuje i hrátky s časoprostorem.

Hra Oxenfree II: Lost Signals vyšla 12. července s cenovkou 20 dolarů.

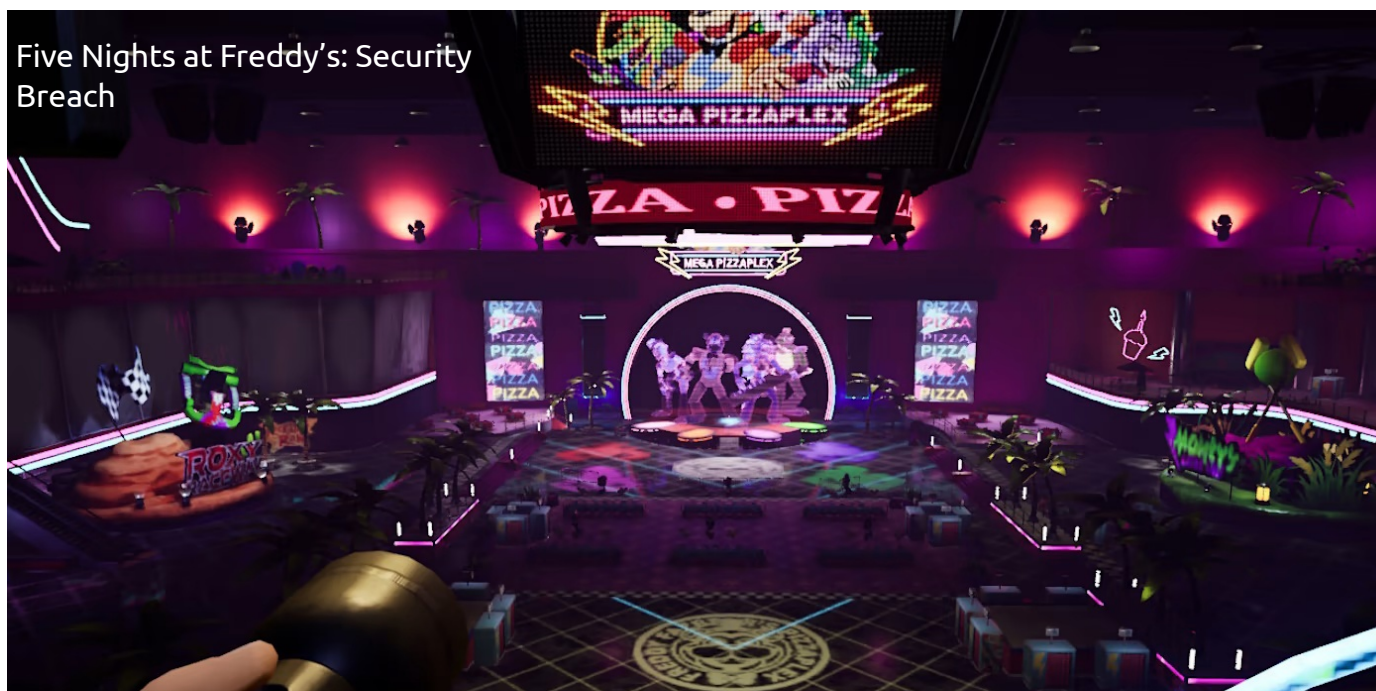
## Five Nights at Freddy's: Security Breach

Osmý díl série Five Nights at Freddy's vyšel v roce 2021 na Playstation a PC a letos v dubnu zavítal i na Nintendo Switch. Jedná se o hororový survival pro jednoho hráče z pohledu první osoby, kde se hlavní hrdina Gregory ocitne v uzavřeném obchodáku Fazbear Pizzaplex a musí přežít noc do otvíračky, klasická FNAF premisa o přežití se zde nemění.

Novinkou je rozlehlá mapa, kde se můžete volně pohybovat a rovněž spojení s Freddyem Fazbarem, původním antagonistou z předchozích titulů. Nepřáteli budiž různé více či méně strašidelné mechanické loutky. Kromě nepřátel se můžete těšit na nespočet miniher, speciální schopnosti nebo rovnou šesti- ci různých konců. Hra stojí 40 dolarů.

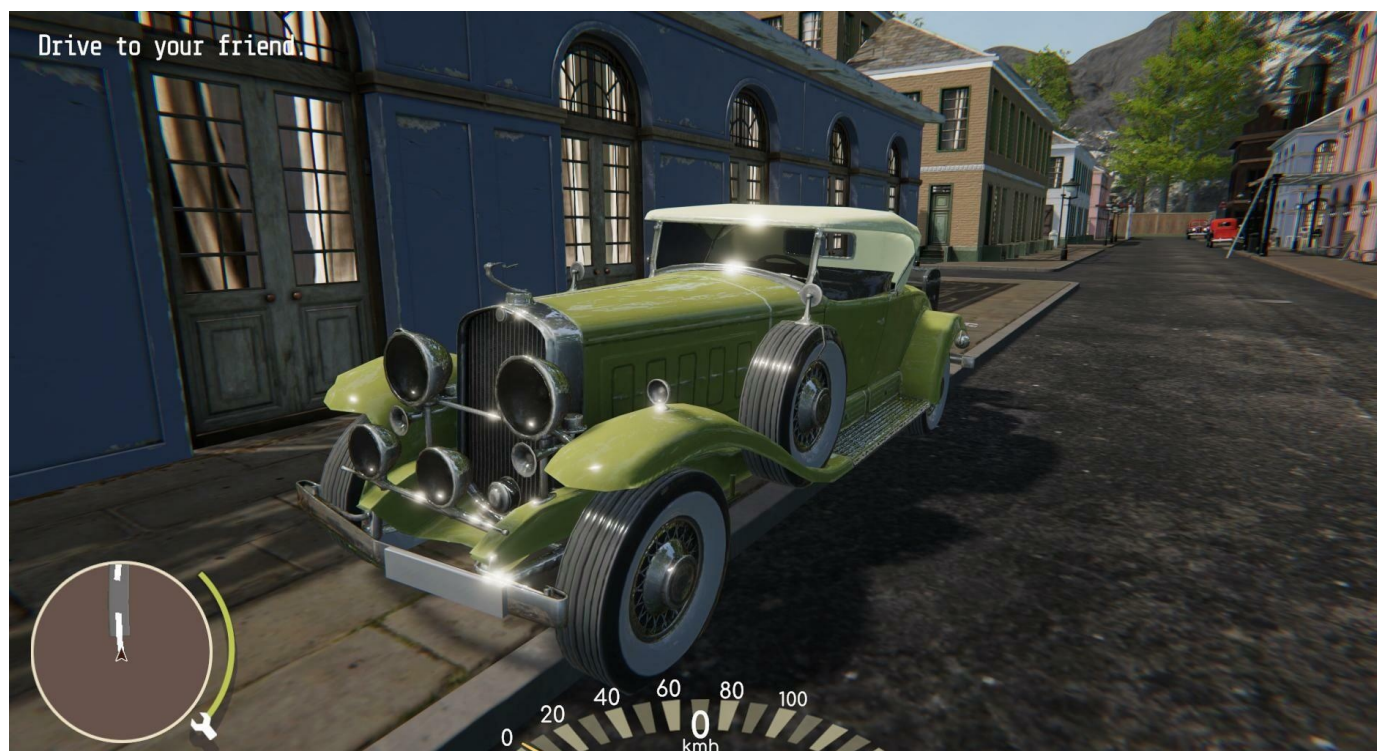
**Marcel Mojžíš**

## Five Nights at Freddy's: Security Breach





# Bootlegger's Racing Story připomíná první Mafii



**T**řicátá léta, prohibice, mafie, pašeráctví. Úvodní scéna z baru, kde hlavní hrdina vypráví svůj příběh. Že vám to něco připomíná? Inspirace Mafií u Bootlegger's Racing Story je zjevná, alespoň co se týče zasazení a filmovosti. Podle prvních ukázek se ale zdá, že tu prožijeme příběh téměř výhradně za volantem veterána. Ústřední postavou bude John Hamerton, bývalý automechanik, jenž se ocitl v tíživé životní situaci. Po rozvodu dlužil exmanželce velké množství peněz a hrozilo, že přijde o domov. Jelikož finance z legální činnosti nevydělávaly dost a banky odmítaly peníze půjčit, vydal se cestou zločinu a začal pracovat jako pašerák alkoholu za prohibice v USA, nejprve sám, poté s partákem. Hráči by se podle slov vývojářů měli dočkat adrenalinových

honiček s policií, závodem na čas při doručování horkého zboží, jízdu ve městě i v přírodě a příběhu, který bude jednotlivé závodní levely propojovat. Navíc má ve hře být systém taktizování a správy zdrojů zatím bez bližšího upřesnění.

Hra má nabídnout propracovanou rozmanitou mapu USA, tajné úkryty (pravděpodobně pro uložení nákladu), drsnou atmosféru prohibice doplněnou o historická auta, dobově odpovídající hudbu a autentické vizuální efekty.

## Vylepšování vozidel

Autoři lákají na možnosti tuningu, upravit tak budeme moci rychlost, ovladatelnost či odolnost a rovněž vzhled vozidla. Tady se autoři pouští na poměrně arkádovou vlnu, neboť v realitě byste jako pašeráci chtěli být spíše

nenápadní. V Bootlegger's Racing Story ale máme mít možnost dle popisu na Steamu „ukázat jedinečný styl a vytvořit autotmbil jediný svého druhu“.

## Konkurence

Na trůn nejlepššího pašeráka ale nepolezeme sami. Vývojáři naznačují souboje s ostatními gangy a nutnost strategicky myslet pro zajištění prosperujícího impéria.

„Bootlegger's Racing Story nabízí napínavou kombinaci závodění, strategického rozhodování a infarktových úniků. Dokážete zvládnout tlak, přelstít policii a zajistit prosperitu svého pašeráckého impéria? Osud Johnova domu a pověst legendárního pašeráka leží ve vašich rukou.“

Steam

## Zní to pěkně, ale...

Dosud jsme na hru pouze lákali a soudě dle popisu vydava-





tele nevypadá zle. První screenshots ale dávají jasně najevo, že máme tu čest s hrou nezávislého malého studia a svoje nároky tak musíme odpovídajícím způsobem korigovat. Moldavští vývojáři z Geekon Games dosud pracovali výhradně na malých mobilních titulech. Přejít na velkou herní platformu může být ošemetný. Vzpomeňme třeba na závodní Gear Club Unlimited, který vycházel z mobilní videohry a při přechodu na Nintendo Switch hráči kritizovali krátké okruhy, obecnou nepropracovanost

a „mobilní feel“. A to byla hra od veteránů z oboru Eden Games (V Rally, NFS: Porsche).

Trailer na Steamu dovede navodit dobrou atmosféru a honičky vypadají vcelku uvěřitelně, důležité ale bude, jak budou koncipovány jednotlivé mise, aby se neopakovalo pouhé „dojed' někam za x sekund a nenech se chytit“, a jak zpracované budou příběhové cutscény. Ta jediná z traileru působila při záběru na postavy toporně a kazila dojem. I tak se ale těšíme a přejeme autorům hodně zdaru!

Potěší ale HW nároky, zahrají si totiž i majitelé notebooků s integrovanými grafikami. Minimálně bude potřeba Intel i3, 4GB RAM a integrovaná grafika Intel HD Graphics.



Marcel Mojžíš



Bootlegger's Racing Story  
(trailer)



# Plošinovka Lunark s rotoskopií je flashback do minulosti



**S**cifi plošinovka s rozlišením obrazu 200×112 pixelů využívající rotoskopickou animaci nápadně připomínající Prince of Persia. Pokud byste měli hádat hru na základě tohoto popisu,

pamětníky by jistě napadl Flashback. Jenže ten běžel na SEGA Mega Drive v rozlišení 256×224. Aktuální počín Lunark jej ale nápadně připomíná a bere si inspiraci i z dalších filmových plošinovek, kupříkladu Another World. Přes opravdu nízké rozlišení umí navodit solidní atmosféru a zabaví nejednoho retro nadšence a možná i zástupce mladších ročníků, kteří

mají rádi dnes všudypřítomný pixelart. U Lunarku je ale grafický styl uměleckým záměrem imitujícím klasiku žánru, byť u některých hráčů jistě atakuje pomyslnou hranici snesitelnosti.

Tehdy se jednalo o ruční překreslování natočeného filmu snímek po snímku na skleněném panelu, kam se film promítal. Technika byla zdlouhavá, ostatně v jedné sekundě musel animátor pře-



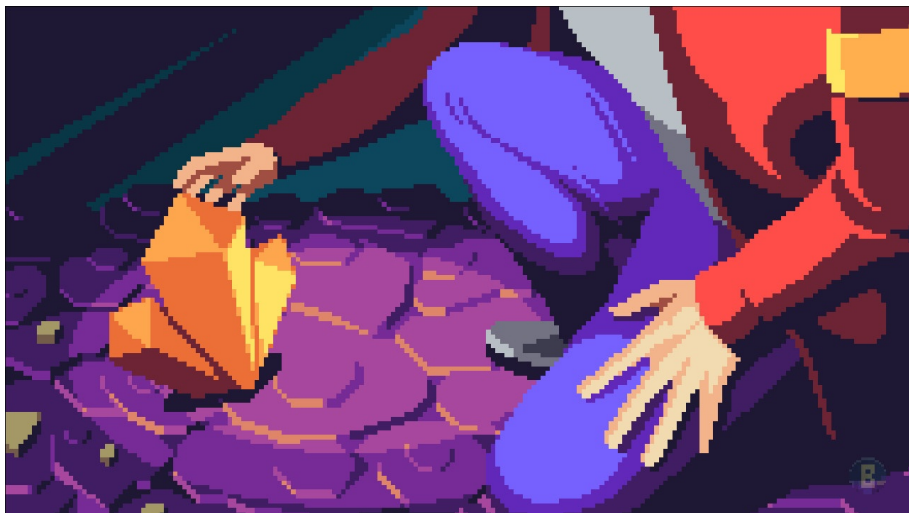
kreslit přes dvě desítky obrázků. Odměnou ale byl mnohem plynulejší a realističtější pohyb kreslených postav. Nyní se pro rotoskopii používá v drtivě většině výpočetní technika.

## A co je to ta rotoskopie?

Jedná se o techniku v animaci, která vznikla v roce 1915 díky polsko-americkému filmaři Maxi Fleischnerovi a jeho dvěma bratrům, kteří zkonstruovali první rotoskop.

Na filmovém plátně jsme mohli rotoskopii spatřit např. ve filmu Alois Nebel s Miroslavem Krobotem v hlavní roli.

Ve videoherní branži zpopula-



rizoval rotoskopii legendární Prince of Persia, jenž díky své animaci přinesl do žánru zcela nové paradigma pohybu a ovládání postavy s mnohem pomalejšími reakcemi na stisk tlačítek a realistickou animací. Hráč tak musel precizněji časovat jednotlivé skoky. Nejinak tomu je u původního Flashbacku nebo letošního Lunarku.

Lunark začal v roce 2019 jako úspěšný kickstarterový projekt kanadských Canari Games, kteří hru vyvinuli v Game Makeru a přes dvouleté odklady ji vydali letos v březnu. Hra je poctou klasikám filmových plošinovek z devadesátých let. Pokud bychom měli žánr „filmová plošinovka“ nějak upřesnit, asi bychom zmínili hlavně realistický pohyb postavy a filmové cutscény. Jak Another World, tak Flashback nebo i Prince of Persia se do této kategorie vejdu a jistě nalezneme další zajímavé tituly, třeba jednohubku Limbo z roku 2010. Je to žánr zcela odlišný od her typu Mario či Sonic. Je-li Mario arkáda, s přimhouřenýma očima bychom cinematické plošinovky označili

za „simulátory“. Tolik k rozdílům, které se mnohem lépe poznají naživo než popisují.

„Lunark je 2D filmová plošinovka ve stylu klasických her z 80. a 90. let, jako jsou Prince of Persia nebo Flashback. Běhejte, skákejte, vstě, šplhejte, kutálejte se a prostřílejte se skrz tajemné mimozemské ruiny, létající vězení, hi-tech metropoli a velkolepé lesy.“

Canari Games, Kickstarter

Hlavní hrdina hry Lunark se jmenuje Leo a je to sirotek. Vládnoucí totalitní stranou je obviněn z terorismu, a tak se vydává na cestu odboje a poznání své vlastní minulosti. K příběhu není třeba dodávat více, jednak je škoda spoilerovat a zároveň je nutno dodat, že prim zde hraje pohyb

v prostoru či akční pasáže. Hráč po vzoru klasik šplhá, skáče, střílí, hledá klíče od zamčených dveří, aktivuje různé plošiny nebo bojuje s bossy. Klasický časem prověřený koncept. Povedený level design drží nad vodou i trochu jednodušší obtížnost, která se neblíží starým klasikám, ale o to bude přístupnější mladším ročníkům.

Hru si můžeme zkusit na PC, Playstationu, Xboxu i Nintendo Switch. Za cenu těsně pod 20 € nabídne hra kolem šesti hodin klasické plošinovkové zábavy. Vzhledem k jednoduchému grafickému stylu bychom rádi viděli hru v demake formě na některé starší platformě jako je např. zmíněný Mega Drive či Gameboy Advance a podobně. Ostatně v aktuální rubrice RETRO KOUTEK vidíme, že staré konzole nepatří do křemíkového nebe...



Marcel Mojžíš





# Dual Universe je další vesmírný sandbox, který nemá vyhráno

**V**ytvořit perfektní vesmírný open world, kde si hráč bude moci dělat, co se mu zlíbí a zůstane zabaven po tisíce hodin, se zdá být nedosažitelnou metou mnohých herních studií. Chris Roberts stále nemá hotový Star Citizen, No Man's Sky muselo roky pracovat na tom, aby prokouklo ve skvělou hru a úspěšný Kickstarter projekt Dual Universe z loňska bojuje o každého hráče.

dostávají do ruky komplexní nástroje a s tím spojenou správu všeho možného. V počátcích hry jako v No Man's Sky zaberete část území pro svou základnu a těžíte nerostné suroviny s pomocí multitool zařízení. Zde se ukazuje dle recenzentů první problém – nekonečný grind. Pokud nejste fanoušky craftingu a sbírání surovin, Dual Universe se raději vyhněte. V úvodních hodinách se ga-

Problémem je navíc neveliká hráčská základna a nemáte tak jistotu, že se prodá na tržišti, co jste právě vyrobili, nebo že nakoupíte, co je potřeba, protože to zkrátka nebude skladem. To klade zvýšené nároky na vlastní soběstačnost při craftingu. Pokud ale jste fanoušky podobných her (např. mnou oblíbené Wild Terra Online z Cooldownu č. 3), může se vám Dual Universe zalíbit.



Na Steamu je hra k vyzkoušení na demo serveru, jinak využívá dnes už ne tak obvyklý model předplatného. Měsíc plnohodnotného hraní stojí 12,99€ a pokud s tím autoři něco neudělají, pravděpodobně to hře zlomí vaz.

Kickstarter se uskutečnil v roce 2016 a vývojáři vybrali přes 500 000€ na svůj projekt, který označili jako „inovativní sci-fi sandbox MMORPG“ s otevřeným světem a hráči řízenou ekonomikou. Vše v Dual Universe má být vytvořené samotnými hráči včetně základen i vesmírných lodí.

Hra kombinuje prvky No Man's Sky, EVE Online a Minecraftu a snaží se vytvořit prostor pro nekonečné budování a objevování světa. Hráči tak

meplay sestává z těžby, prodeje na trhu a zase těžby, abyste následně zjistili, že cokoli užitečného vyžaduje pro výrobu více komponent, než jste čekali.

Vývojáři do hry zakomponovali také automatizaci výroby a plánování výrobních řetězců podobně jako např. v povedené hře Factorio. Než se ale k tomuto dopracujete, čekají vás desítky hodin craftingu a běhání sem a tam.

Očekáváme, že se ze hry časem stane free to play s mikrotransakcemi, což by mohlo paradoxně autorům pomoci.



Marcel Mojžíš

# Nezávislá metroidvania Bloody Hell vypadá pekelně dobře a je zdarma



**S**tudentský projekt holandského studia Pun Intended jako by vypadal z oka hrám od Devolver Digital. Jmenuje se Bloody Hell a nabízí akční režbu plnou pixelů a krve, kde jako nebeský arch-holub(?) Azrael putujeme do pekla zabít Satana.

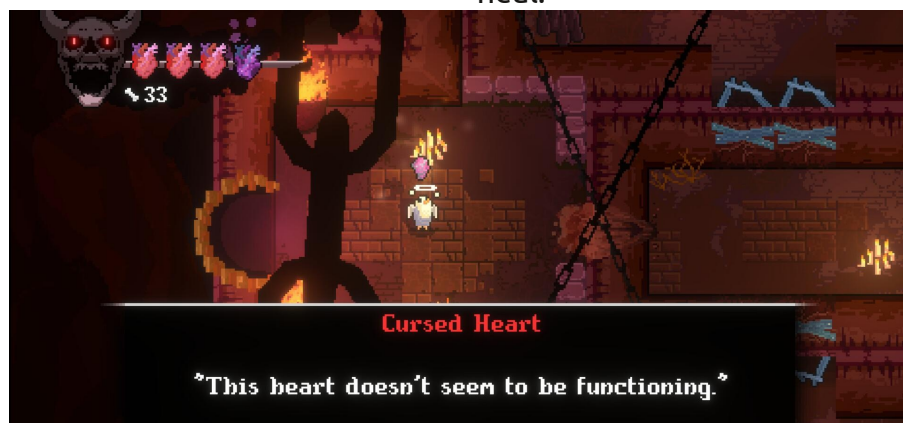
Příběh tu moc nehledejme, hra vzdává hold frenetickým akčním střílečkám z horního pohledu, přidává metroidvania prvky a logické puzzly, navíc v originálním a povedeném grafickém kabátku.

Společně s Azraelem procházíme různými patry pekla a po cestě nacházíme rozličné ne-

přátele, interaktivní prvky a tu a tam i bosse, kteří dají vzpomínout na staré automatové střílečky a jejich nekompromisní obtížnost. Z poražených nepřátel sbíráme kosti, místní obdobu peněz. Smrt pro Azraela znamená ztrátu poloviny nasbíraných kostí, ale v cestě jej nezastaví – objeví se na posledním checkpointu a nepřátele může rubat nanovo. Zajímavě je vyřešen systém speciálních útoků a uzdravování. Azraelovi se postupně plní měřič hněvu, který, dosáhne-li určité hodnoty, je možné spotřebovat buď na silný útok, nebo heal.

Hlavní hrdina se postupně učí nové útoky, sbírá lektvary a prozkoumává různá zákoutí pekla, jenž skrývají spoustu věcí ke sbírání a objevování. Vyplatí se tak vracet na známá místa a vybavení novými schopnostmi lze nalézt dříve neviděné poklady, kosti či další schopnosti.

Her podobného žánru vychází mnoho, ale studentských projektů takových kvalit je jako šafránu. Hra by mohla být klidně za 15€ a prodávala by se na Steamu jak teplé párky. Přesto je zdarma a Pun Intended mají zaděláno na slušnou budoucnost, pokud v této sestavě vydrží, až jednotlivci dostudují.



Marcel Mojžíš



# Tycoon The Tenants plní sny mileniálům o vlastnictví nemovitosti



**P**očítačové hry často plní roli virtuálních hřišť, kde si zkusíme na vlastní kůži něco, co je v reálném životě jen těžko dosažitelné. Čím dál tím méně mladých lidí má na vlastní bydlení, natož na skupování nemovitostí za účelem jejich pronájmu dalším osobám. A možná i proto vznikla hra The Tenants – aby nám, chudým mileniálům, dala okusit, jaké to je spravovat bytové impérium a trápit se s nepříznivými nájemníky a jejich splátkovými kalendáři.

Začínáte jako realiták zelenáč bez vlastních prostředků, kterému pomáhá strýc, a protože máte sen být realitním magnátem, začnete pěkně od píky – renovacemi a rekonstrukcemi již postavených objektů. Plníte zakázky a podle toho, jak je vaše práce úspěšná, vyděláváte peníze. Jakmile máte dostatek našetřených prostředků, můžete si pořídit první nemovitost.

Na první pohled může hra připomenout The Sims, populární simulátor života, kde rovněž zařizujete bydlení, ale pouze pro vlastního „simíka“, tedy pro sebe. The Tenants na podobnou formuli jdou od lesa (čtete od reality) a byť i zde budete nakupovat a zútulňovat nejprve nepěkné holobyty, jejich další osud pak ale svěříte jiným lidem, stanete se totiž panem či paní domácí a byty budete pronajímat. Je na vás, zda budete nakupovat jen ty nejlevnější nemovitosti a pak se je snažit výhodně zhodnocovat, nebo půjdete nákupem lepších lokalit a pomalejší strategií zhodnocení. Nákupem bytu či domu začíná ta správná legrace! A někdy i otrava.

Míra otravnosti se bude lišit v závislosti na tom, s kým podepíšete nájemní smlouvu a jaké má daná osoba či rodina požadavky nebo záliby. Ne všem se Vámi zařízený byt bude líbit, ne všichni lidé vedou

poklidný život a ne všichni platí složenky před splatností. A tak tu a tam budete řešit sousedské roztržky, poničené vybavení, šváby, opožděné nájemní, nebo může vaše nájemníky dokonce navštívit i policie! Hra slibuje rozmanité situace k řešení a jako vlastníka nemovitosti vás nenechá vydechnout.

Hra opustila předběžný přístup v zimě 2022 a vývojáři neustále připravují nový obsah, například DLC s domácími mazlíčky v druhém kvartálu letošního roku. The Tenants jsou navíc k dispozici na Steamu v češtině 18,68 €. Potěší i umírněné hardwarové nároky díky stylizované low-poly grafice. Jste-li fandové ekonomických tycoonů, jsou The Tenants zajímavou volbou na ukrácení pár sychravých podzimních večerů.



Marcel Mojžíš

# Plošinovka Pizza Tower je nenápadný klenot a úspěšný debut



**Ž**ánr plošinovek je mezi nezávislými vývojáři populární a v poslední době jsme mohli z přehršle nabídek vybírat hned několik kvalitních titulů (Celeste, Shovel Knight, Dead Cells). Letos v lednu se zástup rozšířil o hru Pizza Tower, která mate tělem. Přesto, že se graficky jedná o humornou záležitost, gameplay je solidní a mezi hráči se dokonce hovoří o plošinovce roku!

Vývojářské studio s příznačným názvem Tour de Pizza popisuje svoji prvotinu jako rychlou 2D plošinovku inspirovanou sérií Wario Land s důrazem na pohyb, průzkum a zvyšování skóre. Graficky je hra silně inspirovaná estetikou animovaných seriálů 90. let a animace hodnotíme jako zdařilé, trochu připomínající legendární akční plošinovku Earthworm Jim.

Příběh zde hraje až druhé či třetí housle. Hlavním hrdinou je šéfkuchař ve středním věku Peppino Spaghetti, který musí vyšplhat na Pizza věž a porazit místní nepřátele, aby zabránil zničení své pizzerie, a to v celkem 20 rozsáhlých úrovních. Primární je ale podle drtivé většiny hráčů i recenzentů hrátelnost.

„Ačkoli hlavní inspirací pro herní mechanismy Pizza Tower byla série Wario Land, její úrovně se drží manty ježka Sonica ‚Gotta go fast‘. Peppinovou nejdůležitější technikou je schopnost akcelarovat z místa a jakmile získá dostatečnou rychlost, dokáže si bez zpomalení razit cestu přes nepřátele, objekty a dokonce i zdi jak buldozer.“

IGN

Základní premisu plošinovek, kde je nutné dojít z bodu A do bodu B a tím hra končí, staví Pizza Tower na hlavu. Peppino

peláší ze startu do cíle, poráží nepřátele a díky řetězcím se kombům sice sbírá skóre, ale jakmile dorazí do cíle, úroveň tím nekončí! Naopak. Objeví se časový limit a hlavní hrdina musí stihnout vrátit se zpět na start. Cestou se ale level změnil, jak Peppino boursal, co mohl a trasy dříve otevřené jsou nyní zavřené a naopak. Podle rychlosti návratu zpět se pak počítá konečné skóre. Hra tak nabízí znovuhrátelnost pro ty hráče, kteří budou soupeřit o co nejvyšší dosažený počet bodů.

Na Steamu je hra k dispozici za 19,50 € a zatím není dostupná jinde. Soudě dle úspěchu se ale možná začínající studio pochlapí a připraví porty mimo platformu PC.



Marcel Mojžíš



# Half-Life: Black Mesa VR



**V**irtuální realita se od dob neslavně proslulého Virtual Boye od Nintendo značně posunula a ta tam jsou doby, kdy nedokázala navodit správný dojem vtáhnutí do virtuálního světa. Zařízení jako Oculus Quest, HTC Vive nebo PSVR již disponují dostatečnou kvalitou obrazu pro věrohodné hraní VR titulů.

Navíc se kolem virtuální reality vytvořila početná moderská komunita, která předělává původně non-VR tituly pro virtuální realitu. Užít si tak můžeme např. GTA V, No One Lives Forever 2, Elden Ring, Half-Life 2 a spoustu dalšího.

Právě posledně zmiňované FPS od Valve podporuje díky komunitě Source VR Mod Team plnohodnotné VR k ne-

rozeznání od původních her pro virtuální realitu. K dispozici je na Steamu zdarma pro majitele Half-Life 2 a protože je k instalaci přes Steam klienta, odpadá nutné nastavování rozhraní a štelování původní hry jako u dalších neoficiálních VR modifikací jiných her. Je to plug and play!

Čerstvý VR mod obdržela také verze Black Mesa, tedy remake původního Half-Life na Source engine. Pokud jste jedničku nehráli, nebo remake ještě nevyzkoušeli a chcete si původní Half-Life vyzkoušet v co nejmodernější podobě, můžete si modifikaci pro podporu virtuální reality pořídit zdarma právě teď na webu Nexus Mods.

Vzhledem k tomu, že se jedná o čistě fanouškovský projekt

bez jakýchkoli vazeb na Valve či autory verze Black Mesa, je instalace složitější než např. u zmiňovaného Half-Life 2 VR a vyžaduje zde stažení různých komponent a jejich instalaci včetně standalone titulů Half-Life 2: Episode 1 a Half-Life 2: Episode 2. Kompletní návod naleznete na webu Nexus Mods.

Autoři zmiňují několik problémů, které musí ještě vyřešit. NPC využívají jednodušší umělé inteligenci z Half-Life 2 namísto té z Black Mesa, zbraně rovněž kopírují ty z Half-Life 2 kvůli jejich podpoře pohybových ovladačů a autoři také řeší chyby spawningu nepřátel, kde třeba na planetě Xen nefungují portály a protivníci jsou přítomni již od začátku.

Obecně je ale integrace VR velmi dobrá a řadí se mezi povedenější neoficiální VR modifikace. Navíc je zdarma.



Marcel Mojžíš





# Heroes II dostávají moderní aktualizace díky komunitě

**T**ahové strategie jsou jedním z žánrů, které se netěší takové oblibě jako dříve, kdy vycházely skvělé Heroes of Might and Magic, XCOM, nebo povedené Disciples.

Tu a tam se ale objeví pokračování některé výše uvedené značky (připomeňme Disciples: Liberation z roku 2021), nebo ideový nástupce (ostatně Heroes vychází z King's Bounty a obě značky vycházely souběžně). Zvláštní kategorií a možná trochu šedou zónou jsou pak fanouškovské modifikace nebo předělávky původních titulů. Tam řadíme např. OpenTTD (open source verze Transport Tycoonu), či OpenRA (open source verze Red Alertu).

O co se jedná u druhých Heroes? Projekt fHeroes2 neboli Free Heroes 2 je port původních Heroes of Might and Magic II napsaný od nuly ve



vlastním enginu. Hra se má věrně držet předlohy, ale protože je napsaná „od píky“, dovoluje si tu a tam přidat nějaký ten update zpříjemňující život. Podobně jako výše zmíněné OpenTTD.

Vývoj začal už v roce 2009 a přes všelijaké peripetie pokračuje dodnes. Aktuálně je venku verze 1.0.6 a nabízí množství novinek mezi které patří podpora moderních OS Windows, macOS, Linux, Android, PS Vita (jen s custom firmware) a Nintendo Switch

(s custom firmware), podpora širokoúhlých rozlišení, klávesové zkratky pro management jednotek, automatické bitvy s možností restartu, zobrazení fronty aktivních jednotek na bojišti, plynulejší animace, vylepšená AI protivníků a mnoho dalšího. Kompletní výčet novinek je k dispozici na wiki Githubu.

K hraní fHeroes2 je nutné vlastnit původní verzi Heroes II (např.

z GOGu) a pak nainstalovat update z Githubu. Vývoj ale stále nekončí a tým plánuje v blízké budoucnosti představit nový editor map, rozšíření hry, přepracování ovládání pro Android, nebo online multiplayer. Hra podporuje českou lokalizaci, tak vzhůru do toho, fHeroes2 je vskutku ten správný způsob, jak si užít klasiku!



**Github wiki**



**Marcel Mojžíš**



# Kompletní čeština do Freelancera

**P**řed lety jsme založili web freeport7.cz původně jako fanouškovskou stránku ke skvělé vesmírné hře Freelancer. Jeden z vedlejších úkolů bylo dokončit 13 let starou češtinu od Spidera, která pokrývala zejména deník hlavní postavy a některé doprovodné texty. Hráči bez dobré znalosti angličtiny (hra neobsahuje titulky) se tak mohli dozvědět detaily příběhu alespoň z deníku.

Naše snaha nedopadla nijak valně, původní tým se rozpadl a začal pracovat na jiných projektech a tak jsme češtinu dali dočasně k ledu a ve hře tak zůstala kvanta textu v angličtině.

Na Spiderovu snahu nyní

navazuje Starsoul, který na preklady.eu mapuje svůj postup dokončování češtiny. Není to ale jen tak, protože práce překladatele nespočívá jen v dokončení překladu anglického textu, ale rovněž v revizích již přeloženého a zachování konzistence od začátku do konce.

Původní čeština byla vydána s hotovým překladem z 20 %, bohužel obsahuje spoustu chyb, které je potřeba opravit (hrubky, špatné skloňování nebo nesprávná interpretace vět). Přes to všechno alespoň bylo kde začít.

Aktuálně jsou přeloženy zhruba 3/4 všech textů a Starsoul pracuje na jejich dokončení. Jakmile bude venku první verze instalátoru, plánuje au-

tor překladu založit stránku na Discordu, kde budou moci hráči poukazovat na možné chyby pro jejich snadnější opravu.

„Je to ještě spousta práce, jelikož se musí vše řádek po řádku překontrolovat, upravit nebo kde není, tak překlad doplnit, nebo dokonce na původní překlad místy zapomenout a přeložit znovu. To vše na ploše 964 normostran.“

Starsoul

O dalším postupu budeme informovat a Starsoulůvi přejeme hodně sil a těšíme se na finální produkt, protože jak jsme psali kdysi, Freelancer si kompletní češtinu zaslouží.

Marcel Mojžíš

## Speciální edice Oled Nintendo Switch

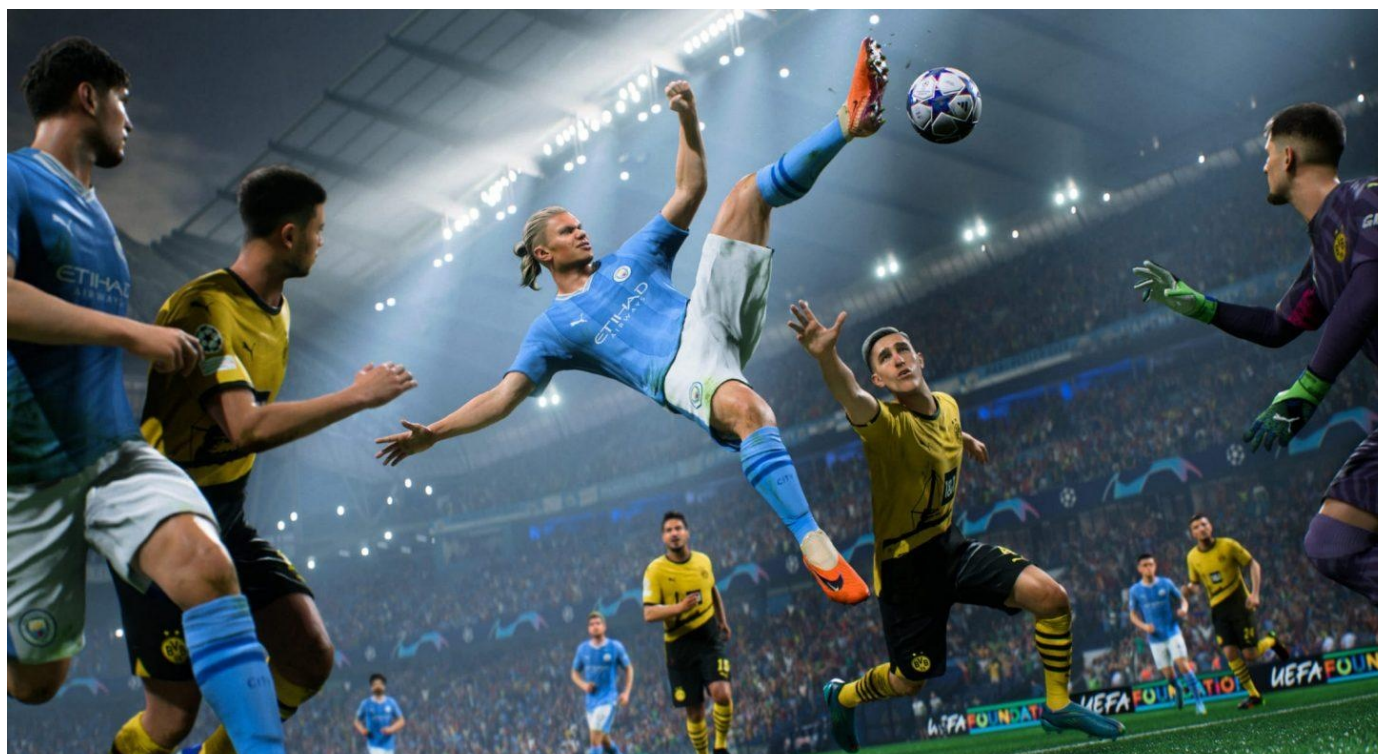
**S** příchodem očekávaného pokračování úspěšné open-world akční adventury The Legend of Zelda: Breath of the Wild se Nintendo rozhodlo obdarovat fanoušky této herní série novou edicí konzole Nintendo Switch Oled. Jádrem konzole zůstává (samozřejmě) beze změny, novinkou je fešný kabátek na motivy The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, která svým provedením zaujme nejednoho fanouška titulů Zelda, ale též Nintendo Switch hráče obecně.

Konzole je přístupná ke koupi od 28. dubna, zatímco pokračování The Legend of Zelda vyšlo 12. května. Od tohoto dne si pak (společně s hrou) můžeme zakoupit i obal či Nintendo Switch Pro Controller v tematickém designu a obohatit tak svoji sbírku pohlednou kolekcí herního příslušenství.

Magdulě



# Nový fotbal od EA přinese lepší animace a Frostbite na Switch



**P**rvní ročník fotbalové videohry s názvem FIFA vyšel už před třiceti lety. Od té doby sportovní divize Electronic Arts servírovala téměř s železnou pravidelností nové a každý rok propracovanější fotbalové simulátory.

Jednatřicátý ročník o licenci FIFA přišel, a tak se hráči budou muset naučit nový a ne příliš originální název EA Sports FC. Nová „FIFA“ představila gameplay trailer, jenž byl složen z nakaširovaných záběrů z Frostbite Enginu a o samotném hraní moc nepověděl. Internet ale okamžitě začal první screenshoty a záběry pitvat. Fanoušci série upozorňovali na nepřesvědčivé obličejové známky a obecně na pohled nemnoho vylepšení, zkrátka klasické symptomy ročně vydávaných sportovních her.

Stagnace byla poslední čtyři roky nejznatelnější právě na konzoli Nintendo Switch. Od ročníku 19 vydávali EA každoročně stejnou hru pouze s aktualizovanými soupiskami. Vydavatel se tím netajil a tyto recykláty označoval přídomkem Legacy Edition. Prodával je však za plnou cenu. Plivnutí do obličej fanouškům FIFY par excellence.

Vše se ale má změnit s FC 24. Přestože ač pokrok na PC, Xbox a PlayStationu pravděpodobně nevybočí ze svého meziročního průměru, Nintendo zaznamená kvantový skok. Ročník 24 totiž konečně na Nintendo představí Frostbite Engine a dokonce se dostane i na některá aktuální vylepšení z velkých konzolí!

## **Autentické ligy z celého světa a ženský fotbal**

Electronic Arts opět před-

stavují nejvyšší zastoupení licencovaných lig, jejichž výčet naleznete na další straně. FC 24 nabídne také licencovanou Konferenční ligu, Evropskou ligu, Super Cup a Ligu mistrů UEFA včetně její ženské varianty. Navíc doplňuje ženský fotbal o nové ligy. Za ženy teď budeme moci hrát britskou Barclay's Women Super League, španělskou dámskou „Laligu“ nazvanou Liga F, německou Google Pixel Frauen-Bundesliga, D1 Arke-ma z Francie a National Women's Soccer League z USA. Česká liga se pravděpodobně opět neukáže v žádném provedení, a tak budou fanoušci odkázaní na modifikace.

## **Ultimate Team**

Ultimátní cash grab od EA nesmí chybět a i v FC 24 budeme moci sbírat a nakupovat kartičky a stavět si z nich tým snů.



V letošním ročníku Ultimate Teamu však bude výběr větší než kdy dřív, jelikož mezi hráči budou také všechny hráčky a po trávníku se tak budou prohánět smíšené týmy. Odklon od realismu nám v tomto případě nevadí, hráčky z UT budou mít jistě upravené statistiky, aby mužským protějškům stíhaly a kdo smíšené týmy nebude chtít, zkrátka bude jedno pohlaví ignorovat.

## Volta

Pohrobek Fify Street s názvem Volta letos nebude chybět ani na Nintendo Switch. Malou kopanou plnou fintiček a ne-realistických akrobatických kousků si tak konečně mohou užít všichni hráči nové „FIFY“.

## Hypermotion V

Nový pohybový engine Hyper-motion V je letos největším tahákem a nebude na Switchi k dispozici. Na PC a aktuální generaci konzolí Xbox a Playstation ale vývojáři slibují nejlepší a nejautentičtější pohyb hráčů díky skenům pohybů z více než 180 skutečných profesionálních mužských i ženských zápasů.

## Play Styles

Herní styly jsou novinkou, která se dostane na všechny platformy. Slibují rozšířené možnosti hraní u výjimečných fotbalistů a fotbalistek díky reálným datům z analytického systému Opta a dalších.

V praxi to bude znamenat, že někteří hráči budou mít jednu či více z celkem 34 speciálních schopností, které pokrývají všechny aspekty hry jako driblíng, odebírání balónu,

střelbu atd. Kupříkladu tvář letošního ročníku Erling Bran Haaland bude mít Power header (silnější hlavičkování), Acrobatic shot (akrobatická střela) a Power shot (silná střela).

Play Styles obohatí také možnosti tvorby vlastního fotbalisty v režimu kariéry, což je velmi vítané zpestření.

## Frostbite Engine

Nová technologie Frostbite Engine nabídne údajně až desetkrát přesnější modely postav oproti původním verzím. Přepřacování doznala i simulace látky pro nejrealističtější vzhled fotbalistů a fotbalistek. První screeny nevypadaly přesvědčivě, ale počkejme si na finální produkt.

Co se týče Nintendo Switch, Frostbite je na hybridní konzoli představen ve fotbalu od EA vůbec poprvé, ač vývojáři zatím nespécifikovali, o jakou verzi se jedná. Přesto se můžeme těšit na pokrok, vždyť Frostbite využívá EA od ročníku 17! Verze pro Switch tak musela vycházet z ještě starších edicí, byť hojně upravených pro co nejlepší zamas-  
kování.

## Výkop

Očekávané datum vydání na všech platformách je 29. 9. Crossplay bude k dispozici mezi Xbox One/PS4 a mezi Xbox Series a PS5. Switch crossplay nenabídne.

Licence pro ročník 24

Anglie: Premier League, EFL Championship, League One, League Two, Barclay's Women Super League

## Argentina: LFP

## Australie: A-League

Čína: CSL

France: Ligue 1 Uber Eats, Ligue 2 BKT, D1 Arkema

## Indie: Hero ISL

Irsko: SSE Airtricity Premier Division

## Itálie: Serie A, Serie B

## Korea: K League

Německo: Bundesliga, 2. Bundesliga,  
3. Liga, Google Pixel Frauen-  
Bundesliga

## Nizozemsko: Eredivisie

## Norsko: Eliteserien

## Polsko: Pro Ekstraklasa

Portugalsko: Liga Portugal

## Rakousko: Austrian Football Bundesliga

## Rumunsko: Superliga

Saúdská Arábie: MBS Pro League

## Skotsko: Cinch Premiership

Španělsko: La Liga EA Sports, La Liga Smartbank, Liga F

## Švédsko: Allsvenskan

## Švýcarsko: Credit Suisse Super League

Turecko: Super Lig

USA: Major League Soccer (MLS),  
National Women's Soccer League



**Marcel Mojžíš**

# Neuvěřitelný port prvního Tomb Raidera pro Game Boy Advance

**A**čkoli nejznámější britskou archeoložku je zbytečné představovat, uvedme pro úplnost, že první Tomb Raider vyvinul Core Design a vydal jej Eidos v roce 1996 pro PC (MS-DOS), PlayStation a Sega Saturn. Lara se stala celosvětovým hitem a videoherním sex symbolem 90. let. Díky popularitě vyšlo dnes už 12 velkých her a několik menších spin-offů pro mobilní platformy.

Pro handheld Game Boy Advance vyšel pouze titul Tomb Raider: The Prophecy. Přestože byl přijat vesměs kladně a byl chválen za pěkné animace, kvůli slabému výkonu konzole a absenci 3D grafického čipu byla hra převedena do dvou rozměrů z pohledu shora. Fanoušci původní akční adventury byly na cestách odkázáni pouze na herní mobil Nokia N-Gage.

To se ale může brzy změnit díky projektu OpenLara, za kterým stojí ruský vývojář Timur Gagiev alias XProger. Autor OpenLary si dal za cíl vyvinout za použití reverzního inženýrství Tomb Raider pro moderní HW. Jedná se o cross-platform open source reimplementaci engineu prvních



4 dílů, který aktuálně běží třeba na PS Vita, Nintendo Switch nebo i v prohlížeči na PC. Autor ale nezanevřel ani na retro konzole, a tak jsme svědky jednoho z nejambicióznějších portů ve videoherních dějinách – portu pro Game Boy Advance! Na roadmapě jsou ještě např. konzole 3DO nebo SEGA 32X.

Game Boy Advance nebyl designován na 3D tituly, jelikož nedisponoval žádným 3D dedikovaným procesorem. Trojrozměrných her bylo jako šafránu a v drtivé většině si pomáhaly dvourozměrnými objekty (např. Asterix & Obelix XXL). XProger ale cílí na plně trojrozměrné prostředí s animovanými 3D objekty, jaké na GBA nemá obdoby. Původní verze engineu běžela v 10 snímcích za vteřinu bez jakýchkoli objektů ve scéně. Díky pomoci homebrew komunity a přepsání kódu se podařilo snímkovou frekvenci zdvojnásobit, a to s vykreslováním všech objektů. To je panečku optimalizace!

Alfa verze obsahuje Lařin dům a první dva levely. Autor ale věří, že je technicky možné na cartridge o velikosti pouhých 32 MB vměstnat kompletní první díl a na portu dále pracuje. Pokud se to podaří, port směle předčí ostatní neskutečné počiny jako Resident Evil 2 na Nintendo 64 nebo Witcher 3 na Nintendo Switch!

Alfa verze pro GBA je volně ke stažení na Githubu a běží jak v emulátorech, tak na originální konzoli bez jakýchkoli úprav s použitím flash karty.



Marcel Mojžíš





# Picopad – česká retro herní konzole pro nadšence a malé kutily

**P**rojektů založených na Raspberry Pi bychom na internetu našli bezpočet. Všechny možných DIY tutoriálů je plný YouTube a do těchto vod vstupuje český hráč prostřednictvím e-shopu pájeníčko.cz, a to retro handheld Picopad! Na rozdíl od konkurence se česká konzole zaměřuje nejen na hraní, ale zejména na výuku programátorských a technických dovedností.

„Picopad je otevřená herní konzole, která nabízí unikátní příležitost pro mladé technické nadšence. Dodává se jako stavebnice, což dětem umožňuje seznámit se s principy pájení a elektroniky při sestavování své vlastní herní konzole. Kromě toho Picopad podporuje programování v jazycích C a MicroPython, čímž se stává ideálním nástrojem pro výuku programování. S externími kartami pro různá vzdělávací rozšíření je Picopad také ideálním nástrojem pro rozvoj dovedností v oblasti STEM (věda, technologie, inženýrství, matematika).“

[picopad.eu](http://picopad.eu)

Jedním z autorů handheldu je český vývojář Miroslav Němeček, jehož budou znát zejména PC nadšenci z počátku 90. let, kdy vydal dnes už legendární klon hada s názvem Vlak a počátku nového tisíciletí, kdy vyšla karetní hra Mravenci, jež u nás zcela zastínila její předlohu Arcomage od 3DO. Zmínit musíme i vývojový engine PETR, který se podobně jako aktuální konzole zaměřoval na výuku základů programování.

Picopad se neprodává vcelku, ale pouze jako stavebnice. Kupující tak obdrží všechny potřebné součástky pro sestavení, ale nikoli nástroje, pájku musí mít vlastní (případně koupit tamtéž). Sestavování je navrženo tak, aby jej dle autorů zvládlo i dítě (samozřejmě pod dohledem zkušenějšího člena rodiny).



Verze bez wifi a bluetooth je za necelých devět stovek, s wifi a bt těsně pod tisícovku. Návod na pájení je k dispozici na YouTube kanálu svermigo, kde je mj. video s betaverzí osekáního Doomu běžícího na Picopadu.

Srdcem konzole je Raspberry Pi Pico (W) s dvoujádrovým procesorem Arm Cortex-M0+ s 264 KB interní paměti RAM a 2MB vestavěné paměti flash, Displej technologie IPS disponuje rozlišením 320×240 bodů a úhlopříčkou dvou palců. Handheld nabídne dále Micro SD slot, uživatelsky programovatelné LED, baterku Li-ion s kapacitou 500 mAh či externí konektor pro připojení senzorů a uživatelských obvodů.

## Open source

Konzole obsahuje celkem 16 her a slibuje otevřeně

zdrojové kódy veškerého SW na GitHubu, kdokoli tak může prozkoumávat, jak jednotlivé programy a vestavěné hry fungují a měnit je. Podmínkou je uvedení autora původního SW a distribuce upraveného SW rovněž jako open source.

## Hry v paměti konzole

Jak jste jistě z HW specifikací a snímků her výše pochopili, smyslem konzole není hardcore gaming. Zařízení je od počátku designované jako výukové. Sestavením konzole se zájemce naučí základům pájení, elektroniky a následně programování v MicroPythonu nebo C. Za příznivou cenu to je tak vhodný start pro dítě nebo kohokoli, kdo se v elektronice a programování chce začít vzdělávat.

Na oficiálním webu [picopad.eu](http://picopad.eu) můžeme vidět zatím neaktivní položky v menu nazvané Základy v MicroPythonu, Základy v CircuitPythonu a Základy v C. Lze tak předpokládat, že v blízké budoucnosti přibude i oficiální dokumentace s návody pro začátečníky. Nezbyývá než projektu držet palce a přát rozrůstající se komunitu nejen u nás. Potenciál tu je.



Marcel Mojžíš

# Opomenuli jsme něco zajímavého? Napište nám

Letní prázdniny se pomalu překlápily do druhé poloviny. Přejeme vám ještě spoustu zážitků a děkujeme vám za přízeň! Tipů na stále se prodlužující večery budeme mít pořád dost. 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).

Pokud se vám naše tvorba líbí, můžete nás odebírat na následujících platformách, uděláte nám tím velkou radost!

**web:**

<https://www.freeport7.cz>

**facebook:**

Freeport7.cz  
Moyzis

**instagram:**

@moyzis92

**youtube:**

Moyzis

Zatím se mějte fajn a brzy na viděnou!

Marcel "Moyzis92" Mojžíš a Magdulě

