



COOLDOWN

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN ZDARMA

5. ČÍSLO: ZÁŘÍ 2023

**SOUTĚŽ O KÓD
KE STAŽENÍ
HRY:**



Nové hry na starých konzolích

Legionářem v Last Train Home

Stronghold dostane remaster



TEMPEST RISING

NOVÝ COMMAND & CONQUER?

foto: steampowered.com

ROZHOVOR: VÝVOJÁŘ POINT AND CLICK ADVENTURY THEMIS TANTALAKIS

COOLDOWN #5

Toto číslo vyšlo 1. 9. 2023.

Vydává Marcel Mojžíš ml., autor webu freeport7.cz.

Kontakt: redakce@freeport7.cz

Chcete otisknout článek? Napište nám!

Milí čtenáři,



doufám, že jste měli povedené léto a že jste si odpočinuli. Pro děti jejich učitele začíná nejméně oblíbený měsíc, pro nás ostatní to je jen další z měsíců, kdy doufáme, že nebude takové vedro a pohráváme si s myšlenkou, že některý z čím dál chladnějších večerů konečně usedneme k nějaké videohře. Ostatně ke konci léta se ukázal titul, který boří internet. Baldur's Gate 3 má na to aspirovat na hru roku a zabavit hráče aspoň do zimy. Nás ale zaujaly i jiné, menší hry, které nehýří obrovským rozpočtem Larian Studios, ale mají zajímavý nápad či přesah. Tím je třeba Last Train Home, kde se vžijeme do role československých legionářů na Rusi, nebo deskovka Válka s Mloky, jež připomíná čapkovskou alegorii fašismu. Oba tituly představujeme v rubrice České hry. Vážná témata vystřídá výběr novinek pro NES a Sega Mega Drive, rozhovor s indie vývojářem point and click adventury nebo odhalení možného nástupce Nintendo Switch. Nechybí ani klasický výběr zajímavých nezávislých her. A abychom nezapomněli, soutěžíme o retro klasiku. Kdo vyluští křížovku na předposlední straně, získá klíč k aktivaci Oddworld: Abe's Oddysee na GOG!

Příjemnou zábavu a hodně štěstí přejí

Marcel Mojžíš, šéfredaktor
@moyzis92

Magdulě, redaktorka



Obsah

ČESKÉ TITULY	5-7
Last Train Home	5
Válka s Mloky	7
TÉMA	8-9
Výběr nových her pro konzole NES a Sega Mega Drive	8
ROZHOVOR	10-12
Themis Tantalakis: The mystery of the purple peacock	10
NEZÁVISLÉ HRY	13-18
Paralives	13
Flashback 2	14
Grimace's Birthday	16
Tempest Rising	17
REMASTERY	18-20
Stronghold Definitive Edition	18
Age of Mythology: Retold	20
RYCHLOVKY	21
Forgotten but unbroken	21
RDR Switch	21
Stronghold na UE	21
ZNK 8	21
HARDWARE	22-24
Nástupce Nintendo Switch	22
SOUTĚŽ	25
GAME OVER	26

V Last Train Home prožijeme návrat československých legionářů do vlasti



Studio Ashborne Games založili bývalí členové Bohemia Interactive s vizí dělat jiné hry než střílečky nebo online kompetitivní hry bez konce. Nejprve ale pod křídly THQ museli dodělat singleplayer do vrtulníkové střílečky Comanche. Přestože hra nakonec sbírala jen smíšené recenze, očekávání vydavatele naplnila a tým pak dostal volnou ruku pro svůj první projekt, kterým je strategie s prvky RPG Last Train Home.

Ve hře se ocitáme na samém konci první světové války v kůži československých legionářů, kteří usilují o návrat do nově vznikajícího Československa. Pro dokreslení atmosféry si dovolíme krátkou historickou odbočku.

Podle skutečných událostí

Za první světové války se

vztah Čechů k rakousko-uherské monarchii významně zhoršil a dal tak vzniknout odbojovým skupinám, které bojovaly po boku Dohody proti Rakousku-Uhersku a usilovaly tak o vznik samostatné republiky. Československé legie vznikaly z řad Čechů a Slováků žijících v zahraničí či z přeběhlíků z rakousko-uherské armády. Za dezerci a neposlušnost císaři Františku Josefu I. se udělovala v lepším případě účast v trestných praporech, nasazovaných do nejrizikovějších míst na frontě, v horším rovnou trest smrti. Nejpočetnější skupina vznikla v Rusku a díky svým úspěchům (zejména bitvě u Zborova) významně pomohla vzniku samostatného československého státu.

Po uzavření Brestlitevského míru mezi bolševiky a Německem v březnu 1918 se po-

zice československých legií v Rusku začala rapidně zhoršovat. Důvodem byla zejména bolševická revoluce a následná občanská válka v Rusku, do které byli českoslovenští legionáři zapojeni jako členové tzv. Bílého hnutí. Rudá armáda usilovala o jejich služby, avšak vojáci se již nechtěli vměšovat do vnitřních záležitostí Ruska a chtěli se vrátit do vlasti. Vedení Dohody tak nařídilo přesun legií na západní frontu, kde byl klid. Přestože bolševici podepsali tzv. Penzenskou dohodu o umožnění evakuace československých vojsk po Transsibiřské magistrále, slib, podepsaný samotným Stalinem, neplnili a vlaky nepouštěli přes kontroly dál, přikazovali jim odzbrojení a tím záměrně ohrožovali jejich bezpečnost. V květnu 1918 Lev Trockij rozhodl, že



foto: THQ Nordic

českoslovenští legionáři, prochající po železnici do Vladivostoku, nesmí opustit Rusko a mají odevzdat veškeré zbraně, nebo budou postříleni, čímž odstartoval krvavé šarvátky mezi legionáři a bolševiky. Tolik malé historické okénko.

Správa vlaku v pustině

Vývojáři lákají na obtížné putování sibiřskou pustinou v obrněném vlaku, který funguje jako mobilní základna poskytující vojákům přístřeší a nutné prostředky k přežití. Část hratelnosti je tak věnována právě správě zdrojů a posádky. Vlak bude nutné postupně opravovat, starat se o palivo i zásoby nutné pro zvládnutí dlouhé cesty. Jakmile nebude vlak schopen jízdy, hra končí.

Obrněnou složku vlaku tvoří vůz s kulomety a dělem. K dispozici bude těžký vagon s dílnou, která umožní crafting nového vybavení, munice či vylepšení výzbroje a výstroje vojáků. Nechybí ani pojiždná nemocnice pro efektivnější léčení raněných, než jaké nabízí medicína v boji. Ubytovací vagon až pro 12 lidí umožní vojákům přečkat zimu v teple a klidu "domova", pokud tedy zrovna neútočí nevyzpytatelní rudoarmějci. Jídelní vůz pak umožní vařit čerstvá jídla a dopřát vojákům stravu nad rámec klasických vojenských přídelů. Nesmí chybět ani sklad zásob a munice. Všechny zmíněné vozy je možné vylepšovat a získávat tak cenné bonusy (rychlejší healing, více jídla, větší sklad atp.), které mohou být pomyslným

jazyčkem na vahách mezi přežitím a smrtí.

Realtime souboje na Sibiři

Vlak ale bude muset tu a tam zastavit, ať už z důvodu technické závady, nutnosti se dozásobit, nebo kvůli některé z misí. Každá zastávka představuje riziko krvavého souboje s Rudou armádou. Hráči budou ovládat jednotlivé specializované vojáky s různými schopnostmi, které bude možné vylepšovat. Boje pak budou probíhat v reálném čase s možností zapauzování. Odměnou za vyhrané šarvátky pak budou cenné suroviny a zkušenosti pro posádku.

O legionáře bude nutné se starat podobně jako o samotný vlak, jelikož každý má nějakou tu práci ve vlaku a potřebuje odpočinek. Nerozvážené posílání vojáka z boje k těžké práci se může šeredně vymstít. Při úmrtí vyššího počtu legionářů pak hra končí jako neúspěšná.

Last Train Home pohání Unreal Engine 4 a hra nabídne kromě české textové lokalizace i profesionální český dabing. Ústřední role Kpt. Langra se ujme známý český herec Karel Dobrý, kterého můžeme vidět ve filmovém traileru.

Hra má vyjít ještě letos.



foto: THQ Nordic



Marcel Mojžíš

Čapkova Válka s Mloky jako karetní hra



Válka s Mloky byla vydána knižně v roce 1936. Čapek vytvořil provokativní a hluboce filozofický příběh, který se dotýká několika aktuálních témat své doby, zejména rizik spojených s nastupujícími totalitními hnutími a narušováním demokratických principů. Mloci jsou zde metaforou pro fašistickou generaci.

Román začíná expedicí, kde námořníci objeví obrovskou populaci mořských mloků. Tito tvorové jsou postupně využíváni k různým činnostem, což vede k rychlé industrializaci a rozvoji ekonomiky. Nicméně mlokům neunikne lidská chamtivost a touha po moci. Situace se nakonec zvrhne ve válku. Právě na konflikt Lidí a Mloků se zaměřuje aktuálně vyvíjená karetní hra, jež navrhuje Jan Koudela. O hře se rozpovídal známý YouTube

kanál Tartarus Cast.

Jedná se o asymetrickou karetní hru pro 2 hráče na zhruba hodinu hraní s kontrolou území, managementem karet a akčními událostmi. Utkají se proti sobě Lidé, kontrolující globální obchod s Mloky, snažící se zabránit hromadné vzpouře, a Mloci, kteří vyhazují do povětří budovy a expandují po světě. Každý z hráčů tak má vlastní balíček karet s odlišnými vlastnostmi.

Hlavním cílem je do určitého časového limitu ovládnout většinu území. Lidé musí buď nashromáždit dostatek perel, nebo eliminovat expanzi mločí populace (kontrolovat více zotročených než vzbouřených Mloků) a Mloci musí ovládnout většinu oblastí na Zemi. Partie může rovněž skončit remízou, pokud se obě strany dohodnou.

Mapa světa je rozdělena do 8 geografických sfér. Karty sfér jsou oboustranné, bude tak zajištěna určitá forma variability herní mapy. Zajímavostí jsou karty Kapitol přinášející specifické situace a různé možnosti jejich řešení. Karty obsahují citace z Čapkova díla a mají odrážet morální dilemata Války s Mloky.

Podrobný přehled pravidel a vývojářský deník naleznete na canva.com, přesný odkaz je v Tartarově videu Game Maršál 96.



Marcel Mojžíš

Nové hry na starých konzolích

Kdo by si myslel, že konzole 80. a 90. let patří do starého křemíku, šeredně by se spletl! Videohry totiž díky nezávislé scéně vychází na rozličné retro platformy i dnes. V tomto článku se zaměříme na zajímavé nedávné releasy pro konzole Nintendo Entertainment System a Sega Mega Drive (Genesis).

NES

Flea!

Plošinovka z roku 2020 vyšla na NES, Dreamcast a PC (Steam) díky úspěšnému Kickstarteru, kde vývojář Alastair Low vybral potřebnou částku za 3 dny.

Ve hře se ujmete malé hyperaktivní blechy Henryho, která prochází tělem hostitele v celkem 80 úrovních a sbírá nádobky s krví. Po vzoru retro plošinovek nabídne Flea! brutální výzvu a nedá hráčům nic zadarmo.

Digitální verze je k dispozici za 3,33€, limitka cartridge pro NES pak na e-shopu Broke Studio za 45€.



Micro Mages

Další plošinovka, další úspěšný Kickstarter! Morpchat Games si dali za cíl vměstnat do 40 kB co nejpokročilejší plošinovku s co nejhezčí osmibitovou grafikou. Na crowdfundingu autoři vybrali přes 150 tisíc eur.

„Pečlivě jsme vydestilovali ducha těch nejlepších her z celé knihovny systému NES, přičemž jsme se inspirovali moderními hrami, ale zároveň jsme do hry vložili svůj vlastní náboj a vytvořili tak zážitek, jaký na NESu ještě nebyl. Poslední dva roky jsme pečlivě pracovali na tom, abychom vám přinesli zážitek srovnatelný s komerčními hrami té doby.“

Morpchat Games

Hra nabízí 26 levelů v normálním a hard módu pro 1-4 současně hrající hráče. Hráči se ponoří do hlubin démonovy tvrze a budou čelit hordám nepřítel. Hra podporuje rozší-

ření Four-Score či Hori adapter pro 4 připojené gamepady současně.

Na Steamu je možno zakoupit Micro Mages za 8,99€. nebo



podobně jako u titulu výše můžete u Broke Studio koupit kazetku přímo pro originální NES za 45€.

Witch n' Wiz

V listopadu 2021 vyšla pěkná osmibitová plošinovka Witch n' Wiz, ve které se hráči ujímají mladé čarodějky, aby zachránili uneseného chlapce. Jedná se o plošinovku založenou na puzzlech připomínající akčnější Sokoban. Každá obrazovka představuje samostatný level, ve kterém hráč musí posunovat zábrany tak, aby mohl porazit všechny nepřátele a dostat se tak do dalšího levelu.



Hra je k dispozici v digitální verzi za 10 dolarů. Hrát ji tak můžete na klasických emulátorech nebo retro handheldech podporující NES.

Sega Mega Drive

Paprium

Rok 1991 dal světu legendární mlátičku Streets of Rage. Rok 2020 pak Paprium. Největší hru na Mega Drive od šikovných vývojářů z WaterMelon. Vývoj ale nebyl jednoduchý, o hře se hovořilo jako o mrtvé, když nevycházela dlouhých 8 let. Nakonec ale přece jen spatřila světlo světa cartridge s vlastním chipsetem a enormími 64 MB!

Hra nabídne povedenou grafiku v cyberpunkovém stylu, tři hratelné postavy a tři herní módy: příběhový Original Mode s cutscénami, klasický Arcade Mode a uzamčený survival mód pro 4 hráče Arena, který se odebírá po dohrání režimu Original.

K dispozici je free rom na webu paprium.com, avšak za-

koupit je možné i fyzickou kazetu za 29,99 dolarů tamtéž.

Tanglewood

Plošinovka s roztočilou liškou v hlavní roli má za sebou úspěšný Kickstarter z roku 2018. Hra vyšla na cartridge i digitálně na Steamu, kde sbírá kladné recenze od fanoušků klasických plošinovek. Autor Matt Phillips hru přirovnává ke klasikám The Lion King nebo Sonic the Hedgehog.



TANGLEWOOD
foto: steampowered.com

strah. Hra nabídne originální střídání dne i noci, brutální obtížnost, puzzle a speciální schopnosti.

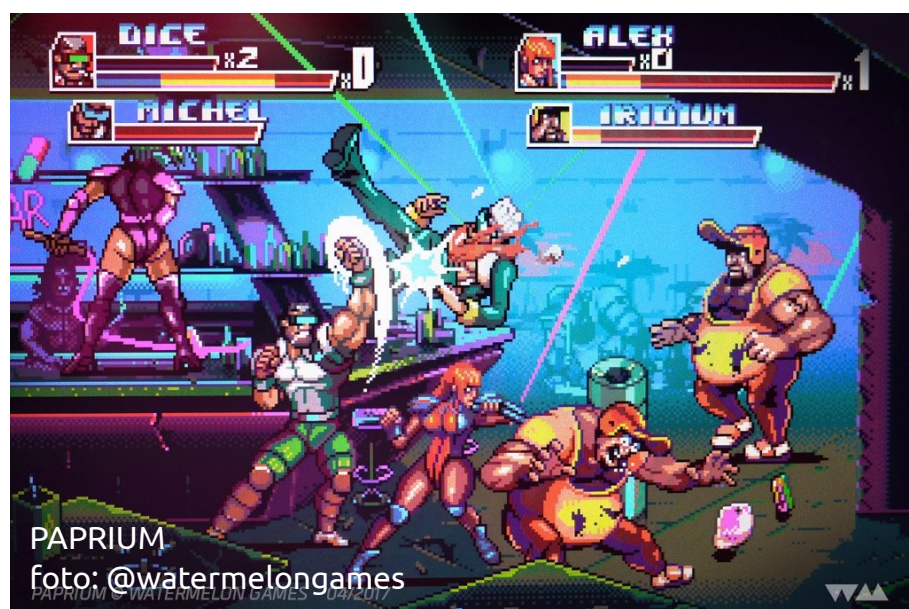
Aktuálně je k dispozici jen digitálně na Steamu v podobě demo nebo plné hry za 14.99.



Xeno Crisis

Rychlá top down střílečka, která by v 90. letech ztělesňovala onen Blast processing. To je Xeno Crisis. Arénovka až pro 2 hráče, kde se v kůži neo-hrožených mariňáků postavíme mimozemské hrozbě. Hra představí 40 typů nepřátel, 10 unikátních zbraní a upgrade system pro co nejefektivnější zprovození emzáků na onen svět. Fanoušci arkádových stříleček si přijdou na svoje! Hra je na Steamu za 17,99€, krabicová verze se pak dá koupit na store.bitmapbureau.com za 1339,80 Kč.

Marcel Mojžíš



PAPRIUM
foto: @watermelongames

Themis Tantalakis: „Odmalička jsem chtěl vytvořit adventuru“



Point and click adventury jsou vděčným tématem pro nezávislé vývojáře i pro svou relativní nenáročnost na vývoj. Moderní softwary umožňují autorům vytvářet hry poměrně jednoduše, ale to neznamená nutně, že by se mělo jednat o špatné tituly. Připomeňme např. sérii Deponia, jež vytvořilo studio Daedalic v programu Visionaire. Stejný engine používá i Themis Tantalakis ve své prvotině The Mystery of Purple Peacock. Snímky jsou z beta verze hry, kterou nám autor zaslal na testy.

Mohl bys prosím nejprve představit sebe a studio, odkud jsi a jak ses dostal k programování?

Jmenuji se Themis a pocházím z Řecka. Abych byl upřímný, programování se až tak moc nevěnuji. K vývoji své hry jsem

použil Visionaire Engine Studio. Ve hře jsem použil několik skriptů, které mi velkoryse poskytla komunita Visionaire Studio Discord, a upravil jsem je tak, aby vyhovovaly specifickým požadavkům mé hry. Tradičnímu programování jsem se však příliš nedostal.

Máš za sebou nějaké další tituly?

The Mystery of the Purple Peacock je vlastně moje prvotina.

Proč právě point and click adventura?

Adventury jsou mým nejoblíbenějším žánrem už od mých devíti let. Vše začalo, když jsem poprvé hrál hry jako Maniac Mansion, Zak McKracken a King's Quest 3. Odmalička jsem chtěl vytvořit vlastní adventuru, ale vrhl jsem se na to až teď!

Bereš si inspiraci z jiných her nebo popkultury? Název mi připomněl Růžového pantera.

No, to asi kvůli hudbě v úvodu hry, která skutečně připomíná soundtrack Růžového pantera! Hlavními zdroji mé inspirace pro příběh hry však byly dva filmy: Devátá brána s Johnnym Deppem v hlavní roli a Nejvyšší nabídka režiséra Giuseppe Tornatoreho. Jméno hlavního hrdiny hry Virgil Russ je vlastně spojením skutečného a fiktivního jména hlavního hrdiny filmu: Jeffrey Russ a Virgil Oldman.

Jaké dobrodružství můžeme očekávat? Vtipné, temné, detektivní...

Na The Mystery of the Purple Peacock bych rád pohlížel jako na detektivní hru s několika veselými prvky, které se tu a tam objeví.

Vypravěčský styl traileru byl skvělý a připomněl mi adventuru Runaway. Můžeš prozradit něco o příběhu?

Abych byl upřímný, při tvorbě traileru jsem chtěl, aby na diváky působil jako film noire! Příběh Mystery of the purple peacock pojednává o čtyřicetiletém starožitníkovi Virgilu Russovi. Russ je najat tajemným panem Porterem, aby našel vzácnou známku, na které je vyobrazen fialový páv. Proto Russ podle instrukcí, které dostává od pana Portera, navštívuje městečko Eugene Grove, aby tuto vzácnou známku našel. Tam komuni-

mace od postav a strategicky je uplatňovat při rozhovorech a tak podobně. Hráči budou muset být všímaví, vybavovat si viděné předměty z různých míst a věnovat pozornost poznámkám, které herní postavy pronášejí o sobě navzájem. Žádné posunovací rébusy se však neobjeví!

Co se týče těch posunovacích hádanek, nehodilo se ti to do příběhu, nebo jsi je neimplementoval z jiného důvodu?

Posunovací rébusy jsem zmínil jen z legrace. Setkávám se s mnoha komentáři hráčů point-and-click her, kteří je ne-

lice, fotografie a tak. Věřím, že pokud se hráč rozhodne prozkoumat každý předmět ve hře a promluvit si se všemi postavami o všem možném, takzvaně nenechá kámen na kameni, zabere mu dohrání přibližně 4 až 5 hodin. To samozřejmě závisí na tom, kolik času věnuje řešení hádanek.

Můžeš prozradit víc o použitém herním enginu?

Jak jsem zmínil, použil jsem Visionaire Studio. Je to výjimečný engine určený pro vývoj point and click adventur. Byl použit pro známé hry tohoto žánru, jako jsou Deponia, Chains of Satinav, Night of the Rabbit, Edna and Harvey a další.

Pokud by chtěl někdo zkusit vyvíjet adventury ve Visionaire Studiu, kde začít?

Stačí navštívit webové stránky na adrese www.visionaire-studio.net/, kde si můžete stáhnout bezplatnou verzi enginu a experimentovat.

Sledoval jsi nějaké zajímavé návody, o které by ses mohl podělit s našimi čtenáři a vyzkoušel jsi i nějaký jiný engine pro adventury?

Na YouTube je několik tutoriálů, díky kterým se lze s uživatelským rozhraním Visionaire Studia seznámit. Samozřejmě to bude vyžadovat spoustu pokusů a omylů, než budete moci vyvinout hru podle svých představ!

V minulosti jsem vyzkoušel Unity a Adventure Game Studio. Důvodem, proč jsem si vybral Visionaire, je upřímně řečeno jeho uživatelské roz-



kuje s místními obyvateli, přičemž se snaží známku vypátrat, naváže přitom několik zajímavých známostí a vyřeší záhadu.

Běžným prvkem v point and click adventurách jsou hádanky. Implementoval jsi nějaké?

Hádanky ve hře odpovídají očekávání adventury. Hráči se setkají s hádankami zahrnujícími interakce mezi předměty v inventáři a objekty na scéně nebo herními postavami, budou také získávat cenné infor-

snášejí! Upřímně řečeno, nemyslím si, že by měly v příběhu své místo. Já je také nemám moc rád, dávám přednost tradičním hádankám point and click adventur, které zahrnují kombinování předmětů, rozhovory s postavami, prozkoumávání lokací a tak podobně.

Kolik obrazovek bude hra obsahovat a kolik hodin zabere?

Přibližně 25 až 30 obrazovek včetně obrazovek z pohledu první osoby, kde si hlavní hrdina zblízka prohlíží některé po-

hraní. Tak nějak se mi zdálo jednodušší než Unity a přívětivější než AGS. Samozřejmě, že oproti výše zmíněným enginům má i své nevýhody, ale teprve vyzkoušením všech se člověk může rozhodnout, co mu vyhovuje nejvíce.

Grafiku jsi dělal sám?

Ne. Grafiku pozadí jsem vytvořil já v MidJourney V4, ale před vydáním hry ji pravděpodobně překreslí grafik. Design postav a animace také dělal grafik.

Jsou postavy plně dabované?

Rád bych měl plnohodnotně namluvené postavy, ale zatím ne. Je to popravdě věc rozpočtu. Nezapomeňte, že hru vyvíjím sám! Hra je však stále ve fázi betaverze a chybí jí vydavatel. Takže kdo ví, při troše štěstí bude plná verze hry obsahovat i dabing.

Viděl jsem, že máš hudebního skladatele, který pracuje na soundtracku. Kolik skladeb můžeme očekávat?

Ano, spolupracuji se svým dobrým kamarádem Panosem Doukasem. Je to vynikající hudební skladatel, ale nikdy před The mystery of the Purple Peacock herní hudbu neskládal. Myslím, že odvedl vynikající práci! Byl velmi vstřícný a nabídl mi pro hru asi 10 skladeb, každou pro konkrétní herní lokaci.

Jak dlouho hru vyvíjíš a kdy ji plánuješ vydat?

Hru jsem začal vyvíjet v lednu 2023. V současné době sice nemohu uvést přesné datum vydání, ale zvažuji možnost, že



ji uvedu na trh někdy v roce 2023.

Na jaké platformy se hra The Mystery of the Purple Peacock dostane?

Určitě Windows, s největší pravděpodobností OSX a Linux.

Jaká je očekávaná cenovka?

Na tuto otázku teď upřímně nedokážu odpovědět. Bude to záviset na různých věcech, např. na obsazení dabérů, zařazení více jazyků než jen angličtiny pro titulky ve hře a tak dále.

Vydáš hru i v případě, že nenajdeš vydavatele?

Vyvinout a vydat vlastní hru byl jeden z mých dětských snů! Ted', když je hra téměř hotová, udělám vše pro to, abych ji vydal, ať už s vydavatelem, nebo bez něj.

Kde mohou fanoušci sledovat novinky o hře?

Můžete navštívit stránku hry na Facebooku: www.facebook.com/PurplePeacockMystery/.

Máš nějaké plány vyvíjet další hry?

Je předčasné o tom mluvit. Bude to hodně záviset na

mých celkových zkušenostech s The mystery of the Purple Peacock. Mám v hlavě několik příběhů a scénářů, které se hlavního hrdiny této hry týkají, ale nejsou dokončené. Jak jsem řekl, na takové plány je ještě brzy.

Chceš zmínit ještě něco, co zatím nepadlo?

Otázek bylo dostatek, abych mohl hru představit, moc děkuji! Upřímně doufám, že se z Mystery of Purple Peacock vyklube zábavná a pro fanoušky adventur zajímavá hra!

Moc děkuji za odpovědi.

Já moc děkuji za zájem o mou hru! Pro nezávislého vývojáře, jako jsem já, to opravdu hodně znamená!



Marcel Mojžíš

Připravovaný simulátor Paralives bude chtít sesadit The Sims



foto: steampowered.com

Žánr simulátorů života prakticky založil game designér Will Wright, když v roce 1989 vydal SimCity a v roce 2000, kdy vydal první The Sims. Tehdy ještě ve své firmě Maxis (nyní vlastněné EA). The Sims byla absolutní novinka a předtím neviděný herní systém, který učaroval nejednomu hráči i hráčce na přelomu tisíciletí. Tak hru hodnotila i soudobá světová a česká média.

„Pro účely této recenze zcela postačí konstatování, že The Sims je nesmírně originální, dalo by se říci revoluční hra, která navíc oplývá fantastickým technickým zpracováním a výborně zvládnutým ovládáním.“

Andrej Čírtek, iDnes.cz

Brzy ale bude mít Electronic Arts konkurenci v podobě připravované hry Paralives (nejen té, o tom ale někdy jindy). Ta

je ve vývoji od roku 2019 a oznámena byla na veletrhu E3 2021. Hru vyvíjí nezávislé studio Paralives a zatím by měla vyjít na PC a Mac, ač datum releasu zatím nebylo zveřejněno.

Ukázky hratelnosti z Paralives okamžitě vyvolaly srovnávání s The Sims. Vývojáři se tomuto srovnání nevyhýbají a uvádějí tuto herní sérii jako hlavní zdroj inspirace.

Hra se zaměří na detailnější možnosti konfigurace postav či předmětů a jejich umístění ve světě. Stavba domů a předmětů totiž nebude omezena na mřížku. Hráči tak budou moci stavět zdi libovolné délky a zakřivení tak, aby postavili dům přesně dle představ a bez kompromisů. Hra nabídne i volitelné textury objektů, přizpůsobitelné velikosti oken či virtuální metr, díky kterému máme mít

možnost přenést do hry skutečný dům či byt. Podle vývojářů má hra tak nabízet svobodnější gameplay.

Paralives se na rozdíl od The Sims 4 vrátí k otevřenému světu, který v poslední verze The Sims k nevoli hráčů zmizel. Vývojáři slibují bezpočet aktivit za zdmi domů a explorační sousedství s obchody, parky, pracovišti atp.

Co se týče vlastního života „simíků“, hra se výrazně inspirovala u The Sims a tam výrazný odklon neočekáváme.

Zatím nebylo oznámeno, kdy Paralives vyjdou. Zatím můžeme sledovat oficiální YouTube a Patreon, kde je k dispozici vývojářský deník.



Marcel Mojžíš

Skvělý Flashback se po 30 letech dočká dalšího pokračování



foto: steampowered.com

Flashback byla pově-
dená sci-fi plošinovka
od francouzského
designéra a programátora
Paula Cuisseta, kterou vydalo
studio Delphine Software In-
ternational v roce 1992 pů-
vodně na Amigu, posléze i na
mnoho dalších
platform (MS-
DOS, Mega
Drive, SNES,
3DO a další).
Dokonce je za-
psána v Gui-
nessově knize
rekordů jako
nejprodávanější
francouzská
videohra všech
dob. Obchody zkrátka vzala
útokem a není se čemu divit.
Tahákem byl sci-fi příběh
a snaha o realismus bez kla-
sických plošinovkových klišé.
Hlavní postava agent Conrad

B. Hart dostává tajemný vzkaz
a vypravuje se na nebez-
pečnou cestu rozkrývající
tajemství mimozemské civi-
lizace. Postava podobně jako
u Prince of Persia nebo
Another World má jeden život

kartičky, použitelné předmě-
ty, zbraně atd.) ozvláštňujících
gameplay.

Na svou dobu nabízel Fla-
shback inovativní hratelnost
a design, jelikož používal roto-
skopickou animaci, avšak



foto: steampowered.com

a snadno zemře, hráč tak musí
postup vpřed dobře rozmýš-
let, přestože je od začátku vy-
baven pistolí. Jednotlivé mapy
jsou rozsáhlé a nabízejí mnoho
interaktivních prvků (vstupní

v propa-
covanější for-
mě než třeba
u Prince of
Persia. Dalším
velkým plu-
sem byla fil-
movost
herního zá-
žitku. Ne-
zřídka se
objeví cutscé-
na či zvláštní

animace, což v době vzniku
nebylo u plošinovek běžné
a i dnes se na hru dobře kou-
ká.

Nedávno se první díl objevil
v remasterované verzi na PC,
Playstation 4 a Nintendo



Switch, pořídit se dá doslova za pár korun a fanoušci old-school plošinovek stylu Prince či Oddworld a dalších rozhodně koupí neprohloupí. Byť onen "remaster" prakticky znamená možnost hrát na moderní platformě s filtry, které stejně raději všechny povypínáte a budete hrát v klasické grafice, jež vypadá stále pěkně.

Flashback 2 byl oznámen vydavatelem Microids v roce 2021 a měl vyjít v zimě 2022. Vydání se však posunulo 16. listopad 2023. Na hře pracuje původní designér a bude se jednat o pokračování jedničky s Conradem Hartem v hlavní roli. Dojde však k posunu v hratelnosti a z čistokrevné 2D plošinovky se stane „2,5D“ izometrická akční plošinovka inspirující se prvním dílem. Opět budeme hopsat v džungli, v továrně, nebo vesmírné lodi a budeme bojovat

s mimozemskou civilizací. Autoři lákají na systém krytí ve stínech, rozmanité zbraně, zvláštní schopnosti hlavního hrdiny nebo možnost upravovat předměty v inventáři.

Pamětníci podotknou, že Flashback už pokračování měl, jmenovalo se Fade to Black. Vyšlo na MS DOS a Playstation v roce 1995 a nabízelo third person akci v plně 3D prostředí a odehrávalo se 50 let po původní hře. Flashback 2 zavede hráče do 22. století, kde

budeme opět bojovat s invazí mimozemšťanů napříč zeměkoulí. V kyberpunkovém provedení se podíváme do Tokya, Washingtonu a dalších rozmanitých lokací, které po vzoru prvního dílu nabídnou plošinovkovou výzvu s množstvím nebezpečných nepřátel.

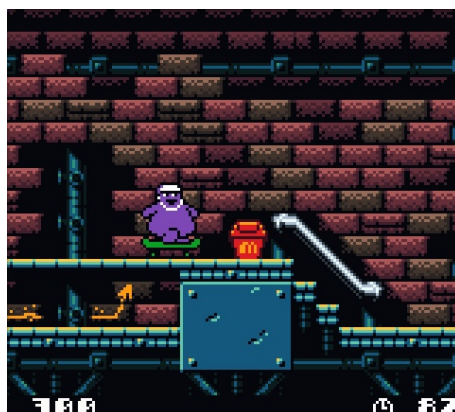
Flashback 2 vyjde na Playstation 4/5, Xbox One/Series, PC i Nintendo Switch.



Marcel Mojžíš



Grimace's Birthday je nová retro plošinovka od Mekáče



Ač to zní neuvěřitelně, je to skutečně tak! Jeden z maskotů světoznámého fastfoodu Grimace totiž slaví narozeniny. Fialový chlupatý blob Grimace není v České republice známý, ale v Americe se těší velké popularitě. Poprvé se objevil už v roce 1971 v McDonaldlandu, fiktivním fantasy světě Ronalda McDonalda a jeho přátel, a jednalo se o antagonistu, který bral bezbranným občanům jejich milkshaky. Postupem času se ale postava Grimace proměnila v roztomilého a hodného plyšáka a aktuálně v USA probíhá akce na oslavu 52. narozenin této fialové "plyšové brambory" (druh je stále neznámý).

V nabídce najdou návštěvníci restaurace speciální menu s Big Macem nebo 10 nugetkami, hranolky a fialovým milkshakem pravděpodobně s příchutí lesní směsi. Pro nás nejzajímavějším produktem a také jediným, který můžeme zakusit i tady v Evropě, je k této příležitosti vydaná videohra s názvem Grimace's Birthday, kterou McDonald's uvolnil zdarma.

Fastfood se spojil s vývojáři z Krool Toys a naservíroval 2D plošinovku hratelnou zdarma v prohlížeči, ale také jako ROM soubor pro Gameboy Color! Majitelé původního Gameboye a flash cartridge (nebo některého z moderních emulátorů) si tak můžou Grimaceho vzít s sebou na cesty. Soudě dle použité retro platformy to vypadá, že ač je hra přístupná dětem, cílí zejména na starší hráče a pamětníky "konzolových válek" 90. let.

O čem tato nová retro plošinovka je? Grimace slaví narozeniny, ale jeho kamarádi se nedostaví, a tak je musí najít dříve, než dohoří svíčky na jeho dortu. Jednoduchý příběh doplňuje překvapivě dobře nadesignovaná plošinovka s různými mechanikami napříč levelsy. Grimace se vždy musí dostat na konec úrovně, sbírat u toho speciální fialové milkshaky, vyhýbat se nástrahám prostředí a najít své přátele. Na začátku jede Grimace na skejtu a kombinuje tak Maria s Tony Hawkem (umí i kickflip), poté běhá po svých a změní tak fyziku ovládání

hlavní postavy. Každý level tak přináší novou výzvu. Hra navíc dobře vypadá, má slušnou hudbu a rozhodně by se neztratila ve zlaté éře Game Boye na konci devadesátých let!

Tohle se McDonald's povedlo a vývojářům patří uznání, hra byla naprogramována v rekordně krátkém čase a byť se nejedná o nic na dlouhé večery, jako PR funguje velmi dobře a umíme si představit plnou verzi na fyzické kazetce.

I'm lovin' it!



Marcel Mojžíš

Tempest Rising jako moderní Command and Conquer?



foto: steampowered.com

Jedním z prvních přispěvatelů do žánru realtime strategií bylo americké studio Westwood Studios a jejich Dune 2 z roku 1992. Později se vývojáři proslavili sérií Command & Conquer, která položila základy pro vojenské RTS. Dodnes hráči nedají dopustit na oba díly Red Alert a komunita fanoušků vydala i open source adaptaci pro moderní platformy nazvanou OpenRA. Série je po letech stále relevantní a slouží jako inspirace pro další studia.

Jedním takovým studiem je Slipgate Ironworks známé pro akční titul Ghostrunner z roku 2020. Vývojáři totiž nyní pracují na realtime strategii, která nápadně připomíná hry od Westwoodu, především hry z Tiberian série Command & Conquer nebo C&C: Generals. Autoři hru představují jako

klasickou strategii inspirovanou hity devadesátých let v moderním kabátku. Tempest Rising nabídne časem prověřenou hratelnost se stavěním základny, tři rozdílné frakce s unikátními jednotkami a mechanikami, nebo rozmanité mapy s neutrálními body, jenž může kdokoli zabrat a získat tak výhodu nad soupeři.

Po třetí světové válce se Země rozdělila na dvě frakce, které bojují o záhadnou radioaktivní/mimozemskou(?) rostlinu se zvláštními elektromagnetickými vlastnostmi. Příběhová kampaň tak bude podle vzoru C&C nabízet dvě hratelné nepřátelené strany – Global Defense Forces a Tempest Dynasty – každá s celkem 15 misemi a příběhovými cutscénami. Aby autoři odlišili obě strany a dali každé vlastní identitu, liší se jejich hratelnost už v základních aspek-

tech jako je např. sběr surovin nebo stavění základny. Hráči si budou také moci přizpůsobit armádu dle vlastních preferencí před každou misí, čímž má být zajištěna znovuhratelnost a možnost využít rozličných strategií.

Kromě kampaně bude možné hrát klasický skirmish (rychlá bitva) proti AI, ranked multiplayer s matchmakingem nebo vlastní scénáře. Hru očekáváme v prosinci 2023. V předprodeji na alze lze hru již zakoupit za 1099,-. Steam cenu zatím neuvádí, ale umožňuje vybraným hráčům přístup do neveřejného playtestu.



Marcel Mojžíš

Legendární Stronghold se vrátí v citlivém remasteru



foto: steampowered.com

Britské herní studio Firefly Studios založili Simon Bradbury a Eric Ouellette z Impressions Games (Caesar, Lords of the Realm). Ve své první hře Stronghold spojili dva v té době nesmírně populární žánry: budovatelskou strategii a RTS tak, jak dosud nikdo jiný.

Zatímco v klasické real-time strategii se staráte hlavně o verbování hromady jednotek, které následně posíláte bojovat (např. Age of Empires), v budovatelské hře boje většinou chybí či jsou upozaděny a prim tu hraje ekonomická stránka, spokojenost obyvatel, výběr daní, zásobování, bezpečnost (např. Pharaoh nebo zmíněný Caesar) a podobně.

Stronghold se rozhodl tyto odlišné prvky propojit v jeden komplexní celek, čímž se významně odlišil od strategií 90.

let. Hráči se ujímají role lordů ve středověké Anglii a Walesu a jejich úkolem je zvítězit ve válečných taženích, ať už jako obránce, či dobyvatel. Hráči jsou konfrontováni s neúprosnou ekonomickou situací a musí opravdu taktizovat a přemýšlet, aby s omezenými zdroji dosáhli vítězství.

Firefly se s mechanikami trefili do černého a série Stronghold se po dobu 22 let rozrostla na celkem sedm dílů (kromě přímých pokračování vyšly také odbočky jako free to play MMO Kingdoms). Původní Stronghold a nástupce Stronghold: Crusader jsou legendami žánru a řadí se mezi ty nejlepší strategie všech dob. Moderní pokračování Stronghold 3 nebo Stronghold: Crusader 2 už Firefly Studios příliš úspěchu nepřinesly, a tak se autoři vrací k dílu, který to vše odstar-

toval. Momentálně připravují remaster legendární jedničky, na kterém pracují nejen původní vývojáři, ale také dabéři nebo autor původní hudby Robert L. Euvino.

Vylepšená grafika

Fanoušky na první pohled zaujme citlivě remasterovaná grafika, která doznala značného vylepšení v oblasti rozlišení i efektů, ale zůstala dostatečně podobná originálu. Když jsme viděli screenshoty bez přímého porovnání, říkali jsme si: "Takhle to přece vypadalo tenkrát" a na snímku níže je vidět, že nostalgie udělala své. Někdy možná nová grafika paradoxně ztrácí na detailech, ale vypadá moderně a neunáhluje se příliš zjednodušovat. A to je dobře, protože barevných low poly hranolů už v poslední době bylo dost.

Nové scénáře

Simon Bradbury a Eric Ouellette si kromě dvou klasických kampaní z původní hry připravili zbrusu novou singleplayerovou kampaň se 14 misemi, kde budou hráči hledat ztracenou neteř místního Sira a protloukat se zničeným anglickým vnitrozemím. Novinkou bude i mód Castle Trail, jenž nabídne dodatečný obsah pro kampaň, rozšíří její příběh a představí klasické historické hrady jako Warwick, Marksburg a další.

Multiplayer přes Steam

Ta tam budou snahy založit privátní LAN přes Hamachi nebo vrtání se v souborech hry pro hraní s přáteli. Firefly Studios implementují do Definitive Edition podporu Steam Multiplayeru pro snadné založení a připojení do hry více hráčů.

Vývojáři slibují další dílčí vylepšení jako přepracované

rozhraní, podporu Steam Workshop, možnost přiblížit kameru a další.

„Díky přepracované grafice, soundtracku s čistším zvukem, podpoře multiplayeru přes Steam, rozhraní Steam Workshop, modernizovanému hernímu systému a dalším prvkům představuje Stronghold: Definitive Edition dokonalou možnost, jak si vychutnat hru, kterou to vše začalo.“

Firefly Studios

Stronghold: Definitive Edition vyjde 7. listopadu a již nyní je na Steamu k dispozici hratelné

demo. Tak vzhůru do hradu, lorde!



Marcel Mojžíš



Vlevo původní grafika, vpravo remaster
foto: steampowered.com



Age of Mythology: Retold aneb Další RTS klasika v moderním kabátku



foto: YouTube trailer @ageofempires

Loni jsme psali o 25 letech série Age of Empires, které v roce 1997 odstartovaly boom středověkých realtime strategií. Čtvrtý díl sbírá poměrně kladná hodnocení a autoři tak posílili úspěchem remasterovaných edicí nezapomínají ani na fantasy odbočku Age of Mythology.

Původní hra vyšla v roce 2002 a mechanikami vycházela z Age of Empires, ale k tomu přidávala bohy a kampaň zaměřenou na řeckou mytologii. Navíc se jednalo o první strategii od Ensemble studios v plně 3D grafice! Právě odklon od realismu k mytologii mnoho hráčů i recenzentů uvítalo, hra má na Steamu ve své Extended edici z roku 2014 velmi kladná hodnocení. Hráči si mohli zkusit ve volných scénářích celkem 5 národů a jejich hra-

telných božstev.

Hratelní bohové:

Řekové: Zeus, Hádés a Poseidon

Egyptané: Isis, Ra a Set

Seveřané: Thór, Ódin a Loki

Atlanťané: Oranos, Gaia a Kronos

Číňané: Fu Xi, Nü Wa a Shennong

V prosinci 2022 oznámili tvůrci remaster s podtitulem Retold, který by měl obsahovat veškerý původní obsah (zda bude i čeština zatím nevíme) a jak je u remasterů zvykem přidávat moderní rozhraní, lepší grafiku a kompatibilitu s aktuálními systémy. Bohužel další informace Microsoft zatím tají, nevíme tedy nic moc navíc. Jistým vodítkem mohou být nedávné remastery Age of Empires, které kromě podpory 4K, lepší grafiky a ozvučení nabídly i zcela nový obsah (třeba Dawn of Dukes s Janem

„Age of Mythology Retold je definitivní verze klasické strategické hry s aktualizovanou grafikou, funkcemi a dalšími prvky. Veďte některou z devíti fantastických civilizací k velikosti a ovládejte všechny aspekty jejich říše, včetně průzkumu, správy zdrojů a války.“

IGN.com

Žižkou pro dvojku). Náповědu dává rovněž známý web ign:

V původní hře včetně datadisku bylo civilizací pět, měli bychom se tedy podle IGN dočkat alespoň čtyřech dalších civilizací a jejich božstev a můžeme tedy spekulovat, že i souvisejících kampaní, nebo alespoň nějaké nové kampaně.

Doufejme, že se Microsoft brzy vyjádří oficiálně.



Marcel Mojžíš

Forgotten But Unbroken na Kickstarteru neuspělo

Slovenští vývojáři z Centurion Development žádali fanoušky o necelých 86 tisíc dolarů, avšak vybrali pouze třiatřicet.

Prvotina nového studia z Nitry staví na prvcích tahové strategie stylu XCOM a zasazuje ji do prostředí druhé světové války.

Máme zde prožít silný příběh Martina, jehož osud zavede do československého odboje a spolu s ním se účastníme méně známých, ale neméně důležitých bitev.

Autoři se však nevzdávají a přestože dle svých slov musí slevit a některé funkce vynechat, vývoj pokračuje dál a vypadá to, že avizovaný český dabing neopadne za obět škrtům a užijeme si hlasů Marka Vašuta, Petra Rychlého či Richarda Wágnera.

Podpořit můžete autory na Patreonu nebo na oficiálních webovkách:

centuriondevelopments.sk/store.

Další Stronghold poběží na Unreal Engine 5

V aktuálním čísle se zmiňujeme o opravdu pěkně vypadajícím remasteru prvního Strongholdu, ale to nemá být jediná nová hra ze série. Firefly mají elán do vývoje nového Strongholdu i po 22 letech a následující plnohodnotný díl má opustit Vision Engine a má běžet na Unreal Engine 5!

Změna enginu slibuje zejména kvanotvý skok v grafice a fyzice destrukcí. Stronghol tak může z novinek těžit velmi dobře. Fanoušci pod videem na youtube ale neskrývají skepsi vzhledem k tomu, kam se série uchýlila po Strongholdu 2, který stále zůstává pro mnohé tou nejrealističtější a nejkomplexnější iterací Strongholdu.

Vývojáři však naslouchají radám komunity a zvou všechny na svůj Discord, kde může kdokoli přispět svým poznatkem a přáním do nového dílu této hardcore realtime strategie.

Vývoj se zdá být ve velmi rané fázi, na více informací si tak ještě počkáme.

Adventura Život není krásný 8 snad po 5 letech opravdu vyjde

Marty Pohl alias Řezník před dlouhými pěti lety uspěl na Hithitu s novým dílem své brutální point and click adventury Život není krásný: Poslední exekuce, jež bude už osmým dílem této adventurní série.

„Série byla pověstná vysokou mírou sprostých slov, násilí a politickou nekorektností. A to všechno samozřejmě v připravované nové hře zachovám!“

Marty Pohl, HitHit

Marty se připomněl v lednu 2020, kde se omlouval za prodlevu a napsal, že je hra z 2/3 hotová. Termín vydání neuvedl.

Tíměř přesně o dva roky později přiznal, že si ukousl moc velké sousto, ač dle svých slov už finišovali a dodělávali mezipřehledy. Fanoušky lákal na betatest, který zatím nepřišel.

22. srpna letošního roku oznámil, že najímá externí IT firmu na dokončení i za cenu vyšších nákladů. Betatest má být stoprocentně do konce roku. Tak držíme Martymu palce.

Vyšlo Red Dead Redemption na Switch

Rok 2018 přinesl jednu z nejlepších RPG her z divokého západu. Rockstar vydal prequel k Red Dead Redemption a sbíral jedno ocenění za druhým.

Autoři v poslední době naznačovali, že chystají něco nového z prostředí prvního Red Dead a mnohé fabnoušky dokonale zmátli. Všichni očekávali remaster, avšak dočkali jsme se portu na PS4 a Switch!

První RDR má stále co nabídnout a příběh Johna Marstona na pozadí úpadku Divokého západu počátku 20. století nezestárlo. Ač majitelé Playstationu blahem zrovna nechrochtají, my s Nintendem Switch si můžeme gratulovat. Port vypadá famózně, ač se nejedná o remaster. A běží ve stabilních 30 FPS.

Kdo neměl s RDR zatím co do činění a má rád příběhovou RPG či Divoký západ, je tohle jasná volba. Hra je na Switch k dispozici za 49,99€.

Marcel Mojžíš

Spekulace o novém Switchi nabírají na obrátkách



Hybridní handheld konzole od Nintendo spatřila světlo světa 3. března 2017 a jednalo se o sázku na nejistotu. Ostatně předchůdce Nintendo WiiU, který také používal částečný handheld mód, byl komerční propadák a japonský gigant se tak musel postarat o to, aby novou konzolí hráčům správně prodal. O šest let později vidíme, že se to Nintendo podařilo náramně a Switch se stal jejich nejprodávanější herní konzolí vůbec! Přestože (jak je u Nintendo zvykem) nehýří výkonem a dnes zaostává i za mobilními telefony, hry na Switch vychází a vývojáři se i nadále loptí s portováním svých titulů na slabý Switch. Mezi povedené porty můžeme zařadit třeba Zaklínače 3, No Man's Sky či Doom Eternal. Podle spekulací na internetu ale někteří vývojáři už obdrželi

dev kity budoucího zařízení, které pro potřeby článku budeme nazývat New Nintendo Switch (podle vzoru New Nintendo 3DS).

KDY VYJDE NEW NINTENDO SWITCH?

Youtube kanál ZONEofTECH a mnohé další si všimli, že čínský web o financích MoneyDJ prozradil plánované vydání Switche, na které má dojít někdy v průběhu prvního kvartálu roku 2024. MoneyDJ už v minulosti úspěšně propálili vydání prvního Switche, takže se zdají jako důvěryhodný zdroj. Osobně si ale myslíme, že bude Nintendo vydání nové konzole pozicovat spíše na druhou polovinu roku 2024 a každoroční vánoční horečku, jak naznačuje i uznávaný web VideoGameChronicle.com. Obdobně hovoří i leaker Nash Weedle, jenž na Twitteru prohlásil, že španělské studio

Mercurystream (Metroid Dread) už vyvíjí na devkitu nového Switche. O devkitech se zmiňuje i web VGC a zpravidla jsou dodávány vývojářům zhruba rok před oficiálním vydáním nové generace. Nemusíme se ale držet jen spekulací, protože o novém modelu Nintendo Switch se přímo zmínil i velký Microsoft v souvislosti s akvizicí Activisionu. Microsoft navíc, jak jsme již psali, plánuje portovat aktuální Call of Duty tituly na Nintendo konzole, což může rovněž znamenat příští Switch. Cenovka nové generace by se podle VGC mohla usadit na 399 dolarech. Český obchod Alza.cz odhaduje cenu na svém blogu na 10 tisíc korun.

HARDWARE

Nintendo oficiálně zatím nic neoznámilo, takže se svezeme na vlně spekulací, ale i tak

z náznaků herních vývojářů můžeme leccos odvodit. Nintendo mělo podle ZONEof-TECH poradit Ubisoftu, aby pozdrželi vydání posledního titulu série Mario & Rabbids, dokud nebude nová verze Switche s vyšším výkonem k dispozici. Hra na aktuálním Switchi neběží moc dobře. Podle rady vývojářů proto můžeme usuzovat, že se bude jednat o typově podobné zařízení určené pro obdobný styl her – handheld s možností připojení k televizi s pohybovým ovládáním – jehož předností bude výrazně vyšší výkon oproti současné generaci.

CEO Activision Blizzard Bobby Kotick si v nedávné době mailoval s prezidentem Nintendo Šuntaró Furukawou a v této korespondenci mělo zaznít, že nový Switch bude výkonem blízko PS4, což by nemuselo být daleko od pravdy vzhledem k tomu, že Steam Deck dosahuje zhruba podobného výkonu. To by znamenalo cca čtyřnásobný nárůst výkonu oproti aktuálnímu Switchi. To se nezdá jako mnoho, ovšem mějme na paměti, že čip bude velmi pravděpodobně opět produkovat Nvidia, takže se můžeme se těšit na vychytávky jako DLSS usnadňující renderování obrazu ve vysokém rozlišení a možná i určitého stupně Ray Tracingu. Server Notebook-check.net spekuluje o čipsetu Tegra T239, který má vycházet z čipsetu T234 založeného na architektuře Ampere. Údajně obsahuje 2048 CUDA jader

s celkovým výkonem 4 TFLOPS, což by znamenalo ještě vyšší nárůst výkonu, než o jakém se zmiňoval Bobby Kotick. Původní Switch dosahuje jen 0,4 TFLOPS, teoreticky se tak bavíme o zhruba desetinásobném výkonovém nárůstu. Vizuálně a „pocitově“ bychom se tak měli určitě dostat dále než na čtyřnásobný výkon 6 let starého tabletu.

Zamrzí ale zpráva Bloombergu o LCD displeji od firmy Sharp pro „novou a dosud neoznamovanou herní konzoli“. Sharp je významným dodavatelem displejů pro Nintendo, lze tak předpokládat že onou novou konzolí bude „New Nintendo Switch“. Zdá se tak, že základní verze nového Switche bude mít jen LCD panel, přestože aktuální Nintendo Switch OLED má... OLED. Nemyslíme si ale, že u toho zůstane, předpokládáme, že tak jako dnes i v příští generaci budou k dispozici dvě verze Switche – levnější s LCD a dražší s OLED panelem.

NOVÉ HRY

Call of Duty je videoherní série, kterou už Microsoft po-

tvrdil a uvedl, že nevidí překážku v jejím portování na konzole Nintendo. Jsme si téměř jistí, že tím myslel nový Switch, vzhledem k tomu, že CoD nebyl dosud na aktuální generaci oznámen a jak jsme psali dříve, Microsoft podepsal s Nintendem dohodu o vydávání svých her na Nintendo HW po dobu dalších 10 let.

Rakouský videoherní vydavatel THQ Nordic také přispěl trochou vody do mlýna spekulací s oznámením titulu South Park Snow Day. Trailer ke hře neobsahoval logo Nintendo Switch, pouze PS5, Xbox Series a PC, avšak v popisku videa na YouTube nalezneme informaci, že má hra vyjít i na Switch. Youtuber Nintendo Prime se tak domnívá, že se bude jednat až o příští verzi Switche, proto nemělo být logo na oficiálním traileru. Jestli to tak opravdu je, to se dozvíme až někdy v roce 2024, kdy má novinka vyjít.

South Park ale není jediná hra od THQ Nordic, která by se mohla podívat na příští Switch. Oficiálně oznámen byl před dvěma lety také port



foto: @ChitoGamingLive

opus magnum Dana Vávry Kingdom Come: Deliverance. Toto české historické RPG má portovat Saber Interactive, kteří přivedli na Switch např. Zaklínače 3, Crysis Remastered nebo Vampyr. Studio Warhorse nyní spadá pod THQ Nordic, jenž má ke Switchi kladný přístup. Od oznámení ale žádné další oficiální novinky nepřibýly, pouze ujištění, že se na portu pracuje a že byly práce pozdrženy kvůli aktuálnímu konfliktu

na Ukrajině. Neoficiálně by se ale mohlo jednat o tichý vývoj pro next-gen Switch, kde by KCD mohlo být s příspěvím kouzelníků ze Saber Interactive hratelné. Na současné generaci nemá hra kvůli své náročnosti na CPU sebemenší šanci. Pokud má tedy

být stále ve vývoji, musí se jednat o nový Switch! Na jakékoli další informace si ale budeme muset počkat do Directu někdy v průběhu roku 2024, kde Nintendo oficiálně oznámí nástupce a launch tituly.

ZPĚTNÁ KOMPATIBILITA

Prezident Nintenda Šuntaró Furukawa pro japonský web uvedl, že plánují jednoduchý přechod účtu se všemi daty na konzoli nové generace. Dat v aktuálním Switchi není moc, jsou to hlavně stažené hry z e-shopu. Považujeme tak za potvrzené, že digitální hry budou kompatibilní i s novou konzolí. Zatím ale neznáme fyzické mé-

dium pro krabicové verze her. Doufáme, že cartridge nebudou změněny a že i nová konzole bude kompatibilní s aktuálními fyzickými kopiemi her.

CO BYCHOM RÁDI VIDĚLI U NÁSTUPCE?

V první řadě by měl displej pokrývat celou plochu přední části, ideálně ještě více než u aktuálního OLED modelu. Centimetrové rámečky patří

kovací stanice zbytečně rozměrná a snadno poškrábe displej zařízení. Kromě zeštíhlovací kůry by nový dock měl mít možnost upscalovat obraz do 4K a využívat u toho Nvidia DLSS. Náznaků 4K rozlišení jsme se dočkali u kódu firmware pro OLED dock, můžeme tedy tušit, že si Nintendo připravilo půdu pro příští verzi docku, nebo bude OLED dock po aktualizaci možno použít pro příští generaci? Kdo ví.



Animal Crossing, foto: nintendo.com

někam do roku 2010. Rádi bychom viděli i nějakou formu ochtany displeje přímo z výroby, třeba Gorilla Glass. Co se SW týče, potěšila by nás i novější verze Bluetooth s možností připojení více druhů periférií. A když už jsme nakousli Bluetooth, rozhodně by mělo Nintendo zapracovat na Pro Controlleru, zejména na triggerech. V nové generaci chceme vidět triggeru analogové. Příjemným bonusem by byla i vylepšená haptická odezva. Líbilo by se nám také větší interní úložiště, alespoň 256 GB. Změnou by měl projít i dock pro připojení k televizi. Jak u klasické, tak u OLED verze je do-

Nintendo je ale nevyzpytatelné, stát se tak může úplně cokoli. Nezbyvá než čekat na příští rok a doufat, že se naše přání splní.

Křížovka o retro plošinovku Oddworld: Abe's Oddysee

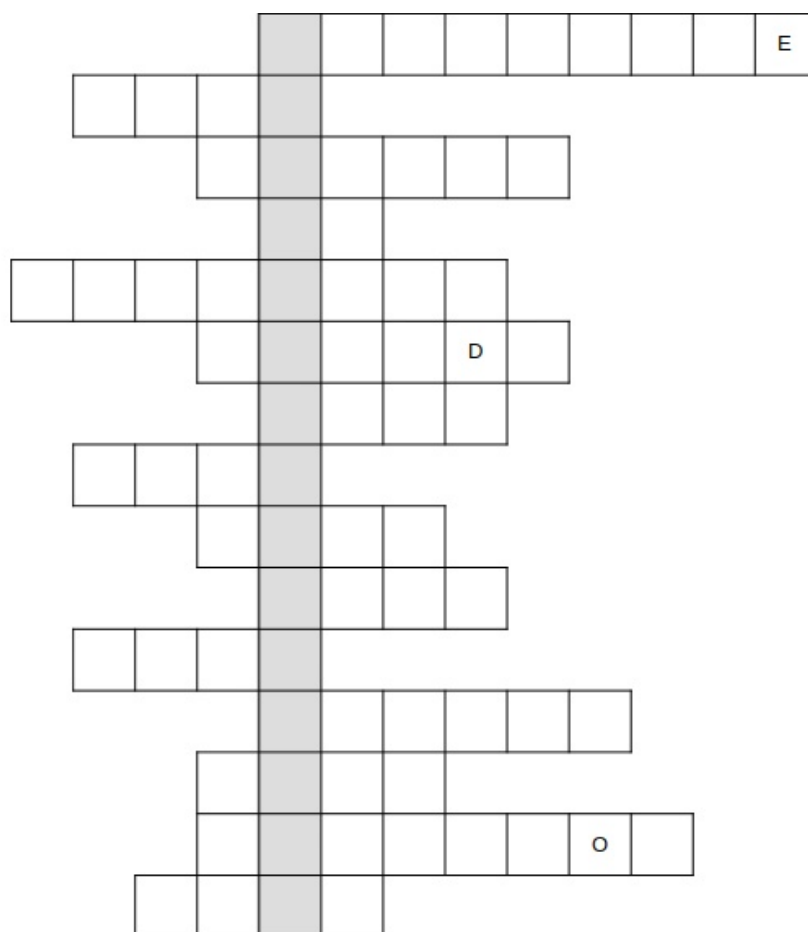
Kdo čte náš magazín pravidelně, tak ví, že občas shováváme do čísla kód ke stažení nějaké hry. Ač se jednalo v minulosti výhradně o indie titul, v tomto čísle se zaměříme na klasiku mezi plošinovkami, a to první díl ze série Oddworld. Klíč ke stažení hry z GOGu je ukrytý v tajence. Upozorňujeme, že tajenka neobsahuje pomlčky oddělující jednotlivé pětice znaků.

První bere vše! Hodně štěstí.



foto: GOG.com

- 1 Značka 8bitových počítačů
- 2 Rok počátku 2. světové války
- 3 Autoři série Divinity
- 4 Kapacita cartridge Nintendo 64 (v MB)
- 5 Autoři Starfieldu
- 6 Autoři série Max Payne
- 7 Rok uvedení Playstationu v Evropě
- 8 Rok vydání Oddworld: Abe's Oddysee
- 9 Rok uvedení Sega Dreamcast v Evropě
- 10 Rok uvedení plošinovky Flashback
- 11 Rok vzniku Heroes of Might and Magic
- 12 Legendární RPG od Blizzardu
- 13 Rok konce Třicetileté války
- 14 Vývojáři Command and Conquer: Red Alert
- 15 Rok uvedení Sega Mega Drive v Japonsku



Podpořili byste tento projekt? Napište nám

Časopis Cooldown a web Freeport7 děláme moc rádi a zadarmo ve volném čase. A toho není tolik, kolik bychom si představovali. Rozhovory s vývojáři, výběr témat a jejich formátování do magazínu stojí hodiny času.

Pokud bychom volili formu dobrovolných příspěvků, např. Patreon nebo české Pickey, podpořili byste? Rádi uvítáme vaši zpětnou vazbu!

Chybí vám tu nějaká rubrika? Dělali byste něco jinak? Neváhejte nám napsat na e-mail níže nebo facebook!

Pokud se vám naše tvorba líbí, můžete nás odebírat na následujících platformách, uděláte nám tím velkou radost! Můžete také okomentovat naše facebookové statusy nebo články na webu, čímž nám pomůžete v dohledatelnosti na internetu. Moc děkujeme!

e-mail:

redakce@freeport7.cz

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



COOLDOWN #5

09/2023