



COOLDOWN

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN ZDARMA

6. ČÍSLO: ŘÍJEN 2023

DVA NÁHODNÉ STEAM KLÍČE UVNITŘ!

TÉMA: MÁME SE BÁT UMĚLÉ
INTELIGENCE?

Povedený indie survival I Am Future

Polda 2 Remástr ve 4K rozlišení

Gamebook Lone Wolf na mobilech



ARCH GATE

PRVNÍ ČESKÉ VR MMORPG

foto: samdosoft.com

ROZHOVOR: DJNEO PŘIVÁDÍ NHL NA PC V MODIFIKACI 2KHS

COOLDOWN #6

Toto číslo vyšlo 6. 10. 2023

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

Kontakt: redakce@freeport7.cz

Chcete otisknout článek? Napište nám!

Milí čtenáři,



je mi potěšením se s vámi podělit o další vydání časopisu Cooldown. Vaše přízeň nás neustále inspiruje a motivuje, abychom pro vás připravovali obsah, který vás bude zajímat. Podzimní období nám poskytuje výbornou příležitost na objevování nových her a doplňování našich herních knihoven o tituly, na které jsme možná neměli čas během letních měsíců. Třeba vám právě aktuální číslo pomůže s výběrem. Najdete tu retro kousky i zajímavé české a světové novinky. Kupříkladu české MMO Arch Gate potěší fanoušky VR, Polda 2 Remástr ukáže povedenou adventuru v novém kabátku a DJ Neo představí v rozhovoru svůj realistický simulátor hokeje na PC!

V aktuálním čísle se nechceme omezit jen na herní zážitky. V průběhu posledních let jsme byli svědky rychlého pokroku v oblasti umělé inteligence a robotiky, což vyvolává otázky ohledně budoucnosti pracovního trhu a našeho místa v něm. Jsou tyto technologie našimi spojenci nebo potenciálními konkurenty? Tyto otázky jsou nanejvýš aktuální a my se v tomto čísle pokusíme podívat hlouběji do této problematiky.

Příjemné čtení přeji

Marcel Mojžíš, šéfredaktor
@moyzis92

Magdulě, redaktorka



Obsah

ČESKÉ TITULY	5-8
Polda 2 Remástr	5
Arch Gate	7
ROZHOVOR	9-11
DJ NEO - NHL 2KHS	9
TÉMA	12-13
Umělá inteligence - strašák nebo pomocník?	12
NEZÁVISLÉ HRY	14-16
Titanic: Honor and Glory	14
I am Future	15
NA DOTYK	17-18
Lone Wolf: Fortress of Death	17
TECHNOVINKY	19-20
Evoluce v renderingu Unreal Engine 5.3	18
RETRO	21-24
Nový patch pro Sonic 3D Blast po 20 letech	20
Jazz Jackrabbit	23
GAME OVER	25

Polda Pankrác se vrací v širokoúhlém 4K rozlišení s překreslenou grafikou



České studio Zima Software vzniklo v roce 1996 a na svém kontě má několik neadventurních počinů. Prvotinou byl krokaví dungeon Prokletí Eridenu, který ale skončil komerčním neúspěchem. Za zmínku stojí realtime strategie Mutarium z roku 1997 nebo 2D střílečka HyperCore. Největší věhlas ale firmě přinesla detektivní adventurní série Polda.

Jak uvedl zakladatel Martin Zi-

ma v rozhovoru pro iDnes, na prvním dílu usilovně pracovalo studio Sleep Team, pozdější autoři legendárních Bulánek. Ke konci vývoje pracovali autoři až čtrnáct hodin denně včetně Soboty a neděle. Cílem bylo stihnout vánoční horečku roku 1998 a to se podařilo. Polda se za necelý měsíc stal třetí nejprodávanější hrou v České republice za rok 1998! Zima Software hru zatím jen vydával a staral se o dabing. To se ale změnilo s druhým dí-

lem, kde vývoj přešel zcela pod křídla studia Martina Zimy.

Všechny díly Poldy se vyznačovaly humorným pojetím a parodováním kdečeho. Hra se nebrala moc vážně a s výjimkou temnějšího čtvrtého (a nejlepšího) dílu servíroval Polda mnohdy až ujeté kombinace situací a někdy nelogický postup vpřed. Přesto specifický dabing Ludka Soboty a dalších hereckých kapacit držel hry Polda nad vodou.

„Tradičně asi nejslabší stránkou této české hry je technické zpracování. Celková grafická stránka nevypadá špatně, nicméně je příliš jednoduchá a autorům zjevně nedalo moc práce všechna ta pozadí nakreslit. Zde je názorně vidět, proč trvala výroba této hry méně než jeden rok. Podobně jsou na tom i animace.“

Petr Ticháček, iDnes.cz

Ve druhém dílu se policista



Pankrác vydává vyšetřovat zdánlivě obyčejný požár hotelu. Příběh se postupně vyvine v debatu nad klonováním lidí. Oproti jedničce se zápleтка mírně zkomplikovala a narostl počet různých obrazovek na dvojnásobek, což hře velice prospělo. Ač si v dobových recenzích hra odnesla solidní sedmičku a na další komerční úspěch bylo zaděláno, recenzenti nechválili technické zpracování.

Tento neduh si klade za cíl odstranit aktuálně připravovaný remaster, který sklídil obrovský úspěch v crowdfundingové kampani na HitHitu. Cílovou částku 600 000 Kč vybrali autoři třikrát! Remaster má podle grafika Kuby Mareše přistupovat k původní hře s respektem a dodat do obrazovek a animací více detailů, aniž by se grafika příliš odlišovala. Hra poběží až ve 4K v širokoúhlém rozlišení. Pokud jste kdysi hráli původní dvojku a nyní se podíváte na snímky



z remasteru, bude vám připadat, že takhle to přeci tenkrát vypadalo. Omyl. Hra skutečně při porovnání tváří v tvář prokoukla a naplno obnažuje milostivou nostalgii, díky které si hry pamatujeme mnohem hezčí. Dává ale také za pravdu hlavnímu grafikovi Jakubovi Marešovi a remaster maximálně respektuje původní výtvarný styl Dana Falty. Vylepšené nebudou ale jen obrazovky a objekty, ale také všechny animace budou nově nakresleny. Příjemným doplňkem bude bonusový epilog zasazený mezi druhý a třetí díl

pojednávající o tom, jak se z policisty Pankráce stal soukromý detektiv. Tato informace nebyla nikdy vysvětlena a zařazení drobného dovysvětlení příběhu rozhodně chválíme. Epilog bude stejně jako zbytek hry dabovaný panem Sobotou a dalšími známými herci.

Polka 2 Remaster má vyjít ještě letos v listopadu.



Marcel Mojžíš



Studio Samdosoft pracuje na inovativním VR MMORPG



foto: samdosoft.com

Není to poprvé, kdy české studio pracuje na originálním MMORPG. Dosud ale čekáme na hru, která by zaznamenala větší úspěch či byla dotažena do konce. Z historie můžeme zmínit tři pokusy o žánr MMORPG. První byla 2D hra z roku 2004, vyvíjená původně jako grafický chat, s názvem Chmatákov. Postupně se rozšiřovala herní náplň, až se z chatovacího programu stalo jednoduché izometrické MMORPG. Prvním trojrozměrným MMORPG pak měl být Immortal World, který ale byl v roce 2011 po pětiletém vývoji nakonec zrušen. Jediným moderním zástupcem žánru z naší kotliny tak zůstává survival Novus Inceptio, jenž je v early accessu už od roku 2016.

Pražské studio Samdosoft nyní pracuje na další

MMORPG, které navíc okoreňuje podporou VR a unikátním aspektem roleplay-as-a-service. To znamená, že autoři najmou profi game mastery a herce, kteří se chopí role nehráčských postav (NPC) a budou spoluvytvářet hráčův zážitek. Živé moderování má vytvářet jedinečné situace za běhu díky enginu umožňujícím vytvářet eventy během hraní.

Questování

Vývojáři lákají na neinstancované příběhové questy zaměřené na skupiny hráčů, které si kladou za cíl umocnit kooperaci mezi postavami. Zakomponování živého moderování umožní hráčům organicky reagovat na situace včetně možnosti zradit spoluhráče či zabít jednotlivé postavy, aniž by způsobili rozbití úkolového řetězce. Plnění úkolů má být prosté jakýchkoli quest trackerů či značek na

mapě usnadňujících orientaci. Důraz je zde kladen na vlastní pozorování a orientaci v prostoru. Moderátoři mají za úkol zabezpečit, aby důležité questové linie vždy měly jít dokončit.

Souboje

Nečekejme standardní tab targeting systém stylu WoW či LotRO. Soubojový systém autoři přirovnávají k Dark Souls. Má se tak jednat o pomalý, akční systém bez target locku vyžadující opatrný přístup.

„Boj je pomalý a metodický. Každý centimetr se počítá. Žádné masakrování tlačítek! Faktor zábavy je vždy důležitější než realismus.“

samdosoft.com

Unikátní předměty

Herní předměty mají být dle vývojářů ve většině buď jediné svého druhu nebo silně limi-



tované co se týče dostupného množství. Neočekávejte tedy hromady lootu jako u diablovek, ale každý padlý předmět má být pro hráče vzácný. Tento systém má podpořit možnost aukcí podobně jako u klasik typu WoW.

Politika

Hra implementuje rovněž politický systém umožňující hráčům stát se politicky exponovanou osobou s přímým vlivem na ostatní. Detaily tohoto systému zatím nebyly zveřejněny.

Permadeth

V současné době populární hardcore gameplay v podobě permanentní smrti bude v určité míře zastoupen také v Arch Gate. Vývojáři slibují permadeth regiony se silnými bossy jejichž poražení má být skutečnou událostí a hráči má

přinést slávu mezi ostatními obyvateli virtuálního světa.

VR

Arch Gate bude trojrozměrné RPG ze třetí osoby kompatibilní s PCVR a do budoucna snad i s PSVR pro PS5. Hra tak umožní volný rozhled po okolí s kamerou za hráčem pro lepší orientaci v terénu, který má být členitý a vertikální. Atmosféru vtáhnutí do děje má umocňovat prostorový 3D zvuk. Autoři dokonce uvádí, že zvuk je počítán v reálném čase na základě okolí a je tak plastický, že umožní navigování prostorem i v naprosté temnotě.

Předplatné

Hra nebude zadarmo. Na oficiálním webu (QR níže) je v sekci FAQ uvedeno, že měsíční poplatek bude k hraní vyžadován, avšak nemá

přesáhnout „měsíční vstup do posilovny“. Nevíme, jaké fitko mají autoři na mysli, ale odhadujeme něco kolem tří set korun, podobně jako u jiných placených MMO her. Plusem je absence jakýchkoli pay-to-win mechanik.

„Nesnášíme loot boxy, pay-to-win mechaniky a jakoukoli formu monetizace ohrožující integritu herního designu. Proto budeme vybírat měsíční předplatné, aby si hráči mohli být jisti, že se soustředíme na vývoj hry, a ne na vývoj různých psychologických triků, jejichž cílem je vyždímat z hráčů každou korunu.“

samdosoft.com

Samdosoft si rozhodně neukousli malé sousto a soudě dle náročnosti vývoje a strastí předchůdců může hra stále dopadnout všelijak. Autorům ale přejeme hodně úspěchů. Arch Gate může být novým fenoménem a snem všech roleplayerů, o atraktivitě pro streamery nemluvě.



Marcel Mojžíš

DJNeo: „2KHS má bezkonkurenční prezentaci a fyziku“



Na zamrzlém rybníku spolu dříve soupeřili EA, 2K a Midway Games. Konkurence nutila vývojáře neustále hry vylepšovat a fanoušci měli hlavně na konzolích z čeho vybírat. Na počítačích to však byla větší bída a dnes to platí dvojnásob. EA vydávají svůj hokej výhradně na konzole, 2K Sports se zaměřují na basketbal a Midway už přes deset let neexistují.

Rýsuje se však zajímavá alternativa od šikovného modera, bývalého hokejisty a hudebníka DJ Nea nesoucí název 2KHS. Přinášíme vám exkluzivní rozhovor s autorem.

Ahoj! Předem moc díky za rozhovor. Můžeš se prosím našim čtenářům představit a přiblížit v krátkosti svůj aktuální herní projekt?

Ahoj, opravdu ve zkratce. Asi před 8 lety jsem začal pracovat na hokejové simulaci-

modu, který vyvíjím dodnes pro PC.

Jako základnu jsem použil NHL 2K11/NHL 2K3 od 2K Sports, emulátor Dolphin a celý projekt nazval 2KHS (2K hockey simulator), respektive 2KHS lite.

Kromě značně vylepšené grafiky (4K texturey, materiály, normal mapping, nasvícení v reálném čase, self-shadowing atd.) teď 2KHS obsahuje bezkonkurenčně nejrealističtější „TV broadcast“ prezentaci a fyziku, kterou v hokejové hře můžete najít. A to od jakéhokoli výrobce na světě.

Kromě 2KHS mě komunita hokejových fanoušků ve světě může znát jako Gamechanga z NHL od EA Sports, kde jsem tři roky působil.

Mojí specializací byla právě realistická fyzika, slidery a kvalitní real-time prezenta-

ce, které jsem se za svého působení snažil prosazovat. Poté, co se EA Sports vydalo na dráhu čisté arkády, jsem ze své pozice na protest odešel a začal se naplno věnovat právě 2KHS.

Máš za sebou úspěšnou kariéru DJ, za mlada jsi hrál hokej. Jak se z nadějného hokejisty stal uznávaný DJ a co Tě přimělo vrátit se k hokeji v jeho videoherní podobě?

Teda, jsi informovaný (smích). No snad úplně za sebou ještě ne, ale pravda je, že teď už hlavně produkuju. Djing v době, kdy jsem začínal, měl obrovské kouzlo a charisma. Dnes, když se s nadsledem podívám, co se z toho stalo, tak by se za tu profesi pomalu člověk styděl (smích).

Ale vážně, ta cesta byla v zásadě úplně přirozená. Od mala jsem měl tři opravdu velké lásky a to je hudba, hokej a počí-

tače. Vždycky se to během let u mě nějakým způsobem prolínalo a doplňovalo. No a když přišlo na začátku slušně rozjetého dorostu v 90. letech zranění, konečně bylo dost času se věnovat té hudbě a později i hokeji ve virtuální podobě.

Jaký software používáš při své práci na 2KHS?

To je součástí „výrobního tajemství“ a s prominutím si nechám pro sebe. V zásadě to ale není proces nepodobný tomu, co používají softwarové společnosti při klasickém updatování softwaru nebo her.

Na Facebooku uvádíš dvě verze hry – 2KHS a 2KHS lite. Jak se od sebe liší?

To je na hodiny vyprávění. Na druhou stranu je až neuvěřitelné, kolik mají 2K3 a 2K11 společného kódu, animací, ale i třeba textur.

Z uživatelského hlediska je to především náročnost na PC hardware a ta je u lite verze znatelně nižší.

Vůbec bych ale například netvrdil že lite verze vypadá hůř, než její velký bratr, v určitém směru spíš naopak. U obou her kladu velký důraz na realistickou fyziku bruslení a puku a real-time prezentaci. To znamená, že to, co vidíte na svém monitoru při hraní, je v zásadě totožné s tím, co nabízí opravdový televizní přenos NHL.

Už podle screenshotů je vidět významný pokrok v grafice. Jaká grafická vylepšení jsi do hry implementoval a je něco, čeho se technicky ještě nepodařilo dosáhnout?

Ano. Obě hry jsou kompletně přetexturované. Na rovinu říkám, není to tak, že vezmete původní texturu a ve fotohopu jí upscalnete. Každá textura je nakreslena „from scratch“ (od nuly, pozn. redakce). Jsou to opravdu měsíce a roky práce, které je tomu třeba věnovat, abych byl s kvalitou spokojený.

Další velká věc, co se grafiky týká, byla implementace nor-

mal maps. Ať si prosím každý najde, co to znamená (simulace nerovností povrchu bez změny geometrie, pozn. redakce). Když najdete způsob, jak to udělat, tak to je jako když přeskóčíte 3. generaci konzolí, na které hra byla původně vyvíjena. Ale zase pak musíte pro každý objekt vytvořit texturu minimálně čtyři místo jedné, pokud chcete aby měl každý materiál/objekt realistické nasvícení.

Uvedu příklad. Dres nebo kůže na rukavicích odráží světlo jinak než třeba ocel a když si s tím dáte opravdu hodně práce, tak ve výsledku hra už nevypadá jako z roku 2002, ale jako z roku 2020, kde je nasvícení dynamické.

Velmi důležité bylo také vylepšení LOD modelu hráčů (úrovně detailů, pozn. redakce), mohl bych takhle pokračovat hodiny, je toho opravdu hodně.

K té druhé části tvé otázky, jsem perfekcionista, nikdy nebudu úplně spokojený a pořád bude co vylepšovat.



Early Access build

Upravuješ nějak i modely postav nebo arény?

Ano. Modely i arény jsou kompletně předělány.

Důležitým aspektem simulace hokeje je fyzika. Jaké změny bys vypíchl v této oblasti?

Rozhodně. Mým cílem je vytvořit gameplay, který je kompletně physics-based, řízen fyzikou. K tomu nutně potřebuješ opravdu kvalitní fyziku puku a odpovídající AI, která dokáže realisticky reagovat na neustále se měnící dění okolo. Když si pusťš vedle sebe 2KHS a třeba nejnovější hokej od EA Sports, ten rozdíl v celkovém pojetí hry je do očí bijící.

EA sází zjevně na scripty, kdy máš pocit, že puk se odráží ve předem vymezených kolejkách. Výsledkem je pak velmi předvídatelná hra, která tě začne, pokud si tedy alespoň průměrně inteligentní bytost, po chvíli nudit. To, co dělalo kdysi 2K a já v tom pokračuju s 2KHS, je opačný koncept.

Upravuješ nějak i animace hráčů a brankářů?

Ano. 2K měla ve svém hokeji mnoho animací třeba i třikrát rychlejších. Některé zase zpomalené. Ve výsledku byl potom dojem z hokeje podivně trhaný. Jeden můj kamarád říkával, že mu 2K hokej přijde divný a nedodělaný, jak kdyby ho dělali nějakí amatéři doma na koleně (smích). Já se snažím co nejvíce animací



Early Access build

opravit a zjemnit přechody mezi nimi.

Doznal hokej od 2K v Tvém modu nějaké změny v ovládání či hratelnosti?

Určitě. Zase když si vedle sebe dáš původní NHL 2K3 a 2KHS lite, ty hry jsou prakticky úplně jiné. Když pomínu zjevná technická vylepšení, tak přidaná fyzika bruslení (momentum) a puku od základů změnila to, jak se hra hraje, co funguje a co ne.

Navíc jsem namapoval veškerý pohyb hráče na analog LS, to znamená, že teď ovládáš kompletně to, jak hráč zrychluje nebo zpomaluje jen jedním analogovým joystickem. Což je samozřejmě o mnoho přirozenější, než kvůli sprintování mačkat extra tlačítko.

Plánuješ přidat nějaké nové herní módy?

V tuhle chvíli myslím není potřeba.

Přemýšlel jsi nad implementací komentáře Roberta Záruby a Petra Vichnara z konkurenční NHL od EA?

Já si pana Záruby nesmírně vážím. Dá se říci, že jsem na jeho

komentáři vyrostl a nedovedu si představit úspěchy národáku bez jeho nadhledu a humoru. Nicméně k NHL mi úplně nepasuje. Navíc celý 2KHS projekt je přirozeně sledován spíš zámořskými fanoušky, takže by to asi ani nedávalo smysl.

Kde můžou fanoušci sledovat průběh vývoje?

Na Facebooku, na Twitteru nebo třeba na YouTube.

Kde a kdy bude možné si 2KHS vyzkoušet?

Už v tuhle chvíli je možné si přes Patreon stáhnout Early Acces verzi.

Moc děkuju za Tvůj čas.

Hodně štěstí s vývojem.

Díky.

Facebook:



YouTube:



Patreon:



Marcel Mojžíš

Umělá inteligence — strašák nebo pomocník?

Anglický matematik Alan Turing vytvořil něco, co bychom dnes mohli nazvat umělou inteligencí, byť ve velmi omezeném měřítku. V roce 1943 byl vytvořen první model neuronu a o sedm let později přišel Turing s imitační hrou, tzv. Turingovým testem. Jedná se o pokus, kdy si člověk píše s jiným člověkem a s počítačem a má rozeznat, kdo je kdo. Dalším významným vědcem v nově vznikajícím oboru byl americký informatik John McCarthy, který na konferenci v roce 1956 zavedl pojem „AI“, tedy „artificial intelligence“. O deset let později pak vznikl první chatbot Eliza z univerzity MIT, jenž napodoboval lidskou konverzaci a uměl reagovat na vstup uživatele. V roce 1979 umělá inteligence poprvé porazila velmistra ve vrhcábech. Od té doby se určitý stupeň AI rozšířil natolik, že se umělé inteligenci prakticky nelze vyhnout, pokud alespoň okrajově používáme počítače či chytré telefony nebo GPS navigace. Jen při psaní tohoto článku mě textový editor opravuje, snaží se nabízet relevantní slova a dokončovat rozeepsané věty. Při vyhledávání mi Google obdobně nabízí odpovídající obsah k zadaným heslům. Mobilní telefon umí rozeznat tváře na fotografiích a shlukovat fotky do alb. To vše je umělá inteligence. Co je ale AI doopravdy a je vskutku inteligentní?

Umělá inteligence se začala

používat ve větší míře zhruba před 30 lety zejména jako model pro rozpoznávání řeči. Jedná se o algoritmus, jenž se snaží předpovídat, jaké bude následující slovo v započaté větě nebo na základě zadaného hesla nabízí nejpravděpodobnější výskyty. Typickým příkladem jsou textový procesor Word a vyhledávač Google. Prakticky to je jakýsi pravděpodobnostní model výskytu řetězců slov na základě vzorových souborů poskytnutých jazykovému modelu pro strojové učení. Komplexita jazykových modelů se za posledních 30 let zvýšila natolik, že klasické vyhledávače či textové procesory jsou v drtivé většině přesní. Díky množství slov a obrátů, jaké nyní umělá inteligence za desetiletí nashromáždila, dokáže už poměrně přesně vrátit nejpravděpodobnější odpověď na zadání uživatele.

Jan Šedivý, vedoucí oddělení Velkých dat a cloud computingu v Českém institutu informatiky, robotiky a kybernetiky ČVUT, jmenuje strojové učení jako jednu z největších slabin těchto AI botů, jelikož i když umí dobře pracovat s nashromážděnými daty, těmto datům opravdu nerozumí. Pouze se snaží z již viděného vybrat nejpravděpodobnější shodu na input uživatele. Jan Šedivý ilustruje absenci kontextu a opravdového chá-



foto: DALLE (AI)

pání situace na vlastním chatbotu Alquist. Tento český model ČVUT při předváděčce dětem zaměstnanců Amazonu v období Vánoc řekl: „Santa je mrtvý,“ čímž ukázal neznalost kontextu v celé své nahotě a způsobil u přítomných dětí mírné zděšení.

AI na pracovním trhu

Přes všechny zmíněné limity umělé inteligence se čím dál více skloňuje možný zánik některých pracovních míst a jejich nahrazení roboty. Z průzkumu agentury NMS Research vyplývá, že se 15 % Češek a Čechů bojí o ztrátu zaměstnání vlivem nahrazení umělou inteligencí.

Přestože poslední zpráva Mezinárodní organizace práce (ILO) uvádí, že AI pracovní místa spíše promění než odstraní, určité obory jsou ohroženější než jiné. Dříve se věřilo, že první obory, které nahradí AI, budou manuální profese – dělníci, řidiči apod. Dle ILO se ale zejména jedná o kancelářskou práci. Změna navíc dopadne více na ženy.

„Potenciální dopady generativní umělé inteligence se budou pravděpodobně výrazně lišit pro muže a ženy, přičemž podíl zaměstnanosti žen by mohl být automatizací ovlivněn více než dvojnásobně oproti mužům. To je způsobeno nadměrným zastoupením žen v kancelářské práci, zejména v zemích s vysokými a středními příjmy.“

ilo.org

Velmi dobře se AI daří na poli programování. Znalost programovacích jazyků a jejich syntaxe už nyní umožňuje napsat kód dle slovního zadání nebo najít chybu. Tuto možnost už programátoři rádi využívají a umělá inteligence tak nahrazuje brzy zastaralé googlování. Programátory ale AI zatím nahradí jen těžko, jejich pracovní náplň ale významně promění. Programátor bude muset umět správně zadávat úkoly pro robota tak, aby výsledný kód odpovídal požadavkům klienta. AI zrychlí vývoj a lidé se budou muset novým požadavkům na rychlost kódování přizpůsobit, aby nepřišli o práci.

Další ohroženou skupinou jsou copywriteři či marketáči. Díky znalosti milionů marketingových obrátů umí např. ChatGPT napsat obstojnou reklamu či post na sociální síť.



🍂🍁 Vážení a milí hosté,

S příchodem září přichází i touha po teplejších nápojích a chutích, které evokují podzimní atmosféru. Máme pro vás radostné ohlášení: Pumpkin Spice kapučíno nyní zaujme místo na našem sezónním menu! Je to výjimečná kombinace, která vás přenesení do podzimního ráje.

🍁 Ať už se teprve vracíte z letní dovolené nebo už přemýšlíte nad vánočními dárky, Pumpkin Spice kapučíno je tu, aby vám poskytlo okamžité pohodlí. Přijďte si ho vychutnat a podílet se o tu jedinečnou atmosféru s námi. Existuje však riziko, že se zamilujete natolik, že budete uvažovat o vlastním baristickém koutku ve vašem domově! 🍂🍁

#PumpkinSpiceLove #PodzimníNáladu #Kavárna #Kafe #SvobodaProDýně

Jejich pracovní náplň se tak bude muset rovněž přizpůsobit a určitá forma spolupráce s AI se zdá být pro přežití nevyhnutelná.

Pomalu ale jistě začíná AI fušovat do řemesla, díky stále propracovanějšímu generování obrázků, také grafikům. Téma videoherní AI grafiky se objevilo s příchodem povedeného FPS High on Life, ve kterém si autor Justin Roiland ulehčil práci s generováním plakátů na stěnách díky AI Midjourney. Umělá inteligence tak umožnila autorovi se zaměřit na důležitější aspekty vývoje. A to je možná ta správná cesta.

Umělou inteligenci využil též český vývojář Petr Fismol ve své adventuře Král Jister 3, kde hlavní postavu „daboval“ pokročilý text to speech generátor. Nutno podotknout, že velice povedeně. Více informací o hře naleznete v Cool-downu č. 2 a na webu freeport7.cz.

Umělá inteligence tak zatím lidi nenahrazuje, nýbrž významně zefektivňuje jejich dosavadní činnosti. Trh práce si pravděpodobně bude žádat novou schopnost, a to efektivní pracování s AI a zpracovávání jejích výsledků.

Praktické využití AI

V každodenním životě se s AI setkáme tak zejména online. Na internetu se nám snaží optimalizovat vyhledávání a nabízet nejpravděpodobnější shodu, nabízí online reklamu na základě historie prohlížení, na mobilu pak funguje AI v podobě virtuálních asistentů jako jsou Siri, Google Assistant či Cortana.

Významný pokrok učinila umělá inteligence v strojových překladech textu. Díky velkému množství dat a využití neuronových sítí jsou online překladače jako DeepL přesnější a přirozenější než kdy dříve.

Čím dál více se AI využívá v domácnostech. Inteligentní termostaty se naučí rytmus našeho chování a umí šetřit energie úpravou teploty v domě, inteligentní chladničky poznají otevřené dveře a sníží intenzitu chlazení, autonomní vysavače za nás vysají a vytřou podlahu, když nejsme doma...

V budoucnu se tak díky tomu může otevřít řada dosud neexistujících profesí jako Operátor umělé inteligence apod.

Reseller Magazine v rozhovoru s výzkumníky spol. Gartner naznačuje, že pozice umělé inteligence bude spíše v optimalizaci rutinních činností a zlepšování zákaznické spokojenosti, než v eliminaci pozic na pracovním trhu. V důsledku se dle výzkumníků může více pozic otevřít než zaniknout.

Pokud se tedy AI opravdu naučíme využívat v náš prospěch, zánik nám nehrozí.



ChatGPT: „Sezónní nabídka kavárny Pumpkin spice kapučíno“

Marcel Mojžíš

Titanic: Honor and Glory nabídne plně interaktivní model Titanicu



Nezavislí vývojáři často přichází s projekty zaměřenými na konkrétní událost nebo mechaniku a nezřídka sklídí úspěch. Na moře nás nalákalo např. skvělé Return of the Obra Dinn a na vodu nás zavede i projekt Titanic: Honor and Glory, který je ve vývoji již od roku 2012 a má obsahovat kompletní digitální rekonstrukci lodi RMS Titanic.

Vývojáři hru představují jako médium na pomezí počítačové hry a interaktivního muzea, kde budou hráči mít možnost prozkoumat plně interaktivní 3D model Titanicu včetně reálných osudů cestujících a posádky a prožít si poslední chvíle plavby včetně potopení lodi v reálném čase. Autoři z Vintage Digital Revival tak chtějí nabídnout silný zážitek a nejvěrnější podobu Titanicu ve videoherní historii.

„TITANIC: HONOR AND GLORY je historická rekonstrukce z pohledu první osoby v otevřeném světě. Máte k dispozici plně prozkoumatelný, plně interaktivní a historicky přesný RMS Titanic. Projděte se po jeho palubách a zažijte jeho bohatství jako málokdo. Od první třídy až po třetí, od podpalubních prostor až po vrcholky komínů. Odhalte nechvalně proslulý příběh Titaniku prostřednictvím prvků připomínajících muzeum, přesvědčivých výpovědí přeživších a srdcervoucích potopení v reálném čase.“

titanichg.com

Třetího března vyšlo poslední demo s názvem Project 401, kde si můžeme projít cca 50 % lodi a soudě dle traileru níže to je opravdu dobré pokoukání, jelikož Demo 401 běží na novém Unreal Engine 5. S tím jdou ruku v ruce i HW nároky, které nejsou z nejnižších, co se grafické karty týče.

DOPORUČENÝ HW:

CPU se čtyřmi jádry

16GB RAM

GPU s 8GB RAM

45GB místa na SSD disku

Kulisy tak vývojáři postavili opravdu opulentní, teď ještě naplnit loď životem, příběhy a maličkostmi k objevování, aby zážitek stál za to. Hra bude ještě nějakou chvíli ve vývoji, datum nebylo oznámeno, ale novinkami autoři nešetří, jsou k dispozici jak na Youtube tak Patreonu, kde je možno na vývoj díla finančně přispět.



Marcel Mojžíš

I am Future je novým zástupcem žánru oddechových survivalů



Žánr her na přežití v poslední době zažívá plodné období. Hry jako Rust, Valheim, The Forest, Green Hell a další hrají tisíce hráčů a o survivaly se tak pokouší další herní studia. Zajímavě vypadá třeba low-poly survival Ylands od Bohemia Interactive, který hraje na mírně odlehčenou notu. Míra nebezpečí se mezi survivaly podstatně liší a hráči si tak mohou vybrat, zda chtějí nekompromisní nebezpečí nebo spíše pískoviště, kde můžou popustit uzdu fantazii.

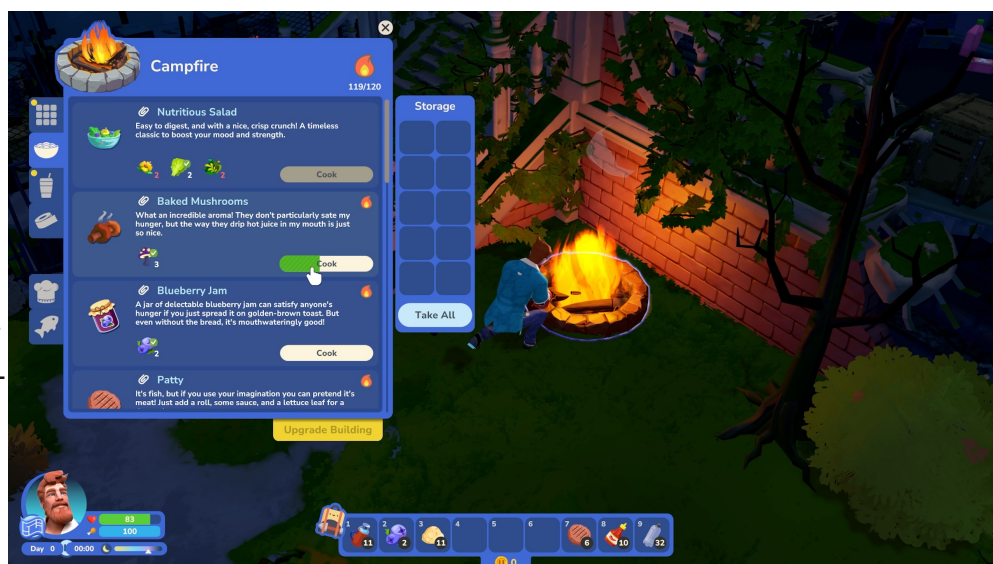
Podobně přemýšlí i vydavatel tinyBuild (Hello Ne-

ighbor) a vývojáři ze studia Mandragora, autoři oddechové hry na přežití I Am Future: Cozy Apocalypse Survival, která nedávno dorazila do předběžného přístupu na Steam.

V tomhle „útulném“ survivalu se hráči probouzí na střeše mrakodrapu zaplavené a liduprázdné metropole Cosmopolis. Střecha se stává domovem a hlavní základnou, ze které

hráči podnikají průzkum okolního světa a snaží se přijít na to, co se s dříve pulzujícím městem stalo a co stojí za náhlým probuzením hlavního protagonisty.

Graficky je hra líbivá a barevná, nikterak nezastírající casual povahu I am Future. Hlavní postava se ovládá klávesnicí z pohledu třetí osoby a svět je stylizovaný do low poly grafiky.



Prim zde hraje průzkum okolí, sběr různých materiálů a následná výroba předmětů nutných pro přežití. K ruce hráč dostane malého

robůtka, s jehož pomocí promění pustou střechu mrakodrapu v nový domov.

„I Am Future je oddechová hra na přežití, ve které si uprostřed zaplaveného postapokalyptického města vybudujete útulný střešní tábor. Založte si farmu, vařte chutné jídlo, rozebírejte nástroje na výrobu surovin, automatizujte práci najímáním roztomilých robotů a odhalte záhadu, která stojí za katastrofou.“

Steam

Výroba a AI

Nalezené předměty lze rozebrat na součástky a pro výrobu věcí je třeba znát potřebné plány, které jsou po světě rozestry a je třeba je nalézt. Zatímco v klasickém survivalu je hráč na výrobu věcí sám, tady je možné do produkčních budov uploadovat AI a s pomocí automatizace výrobu významně zefektivnit. Nechybí ani klasické trio dovedností Cooking, Farming, Fishing, které je snad v každé survival hře. Střecha tak může sloužit i jako malá farma a gameplay se tak může blížit oblíbenému relaxačnímu hitu od Nintendo Animal Crossing.

Nepřátelé

I když sází hra na oddechovou notu, ani v I am Future nedeme pobíhat světem bez nástrah. Hráč tak narazí na podivně zmutovaná stvoření, která se adaptovala na svět bez lidí a která často v noci útočí na hráčovy bezbranné stavby. Při zařizování obydlí tak musí hráč myslet i na obranné prvky, aby svůj domov ochránil.

Předběžný přístup je k dispozi-



ci od 8. srpna a datum vydání plné verze zatím nebylo oznámeno. Na Steamu je možno zakoupit hru za 14,79€ a feedback vývojáři uvítají na oficiálním Discord kanálu. Hra má aktuálně velmi kladné recenze

a už den po uvedení se chlubila více než dvěma tisíci současně hrajících hráčů.



Marcel Mojžíš

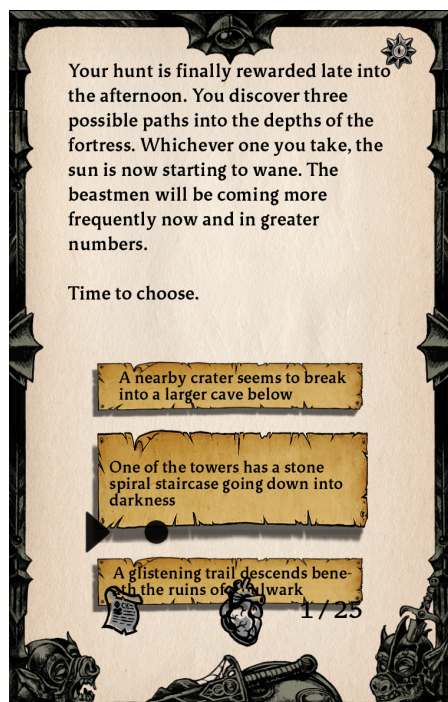
Vývojář Sound Realms nyní díky zatím velmi úspěšnému probíhajícímu crowdfundingu resuscituje zvláštní dílo Johna Devera, které u nás nebylo nikdy dostupné. Jedná se o PhoneQuest z roku 1989 nazvaný Lone Wolf: The Fortress



Hráči se vžijí do role padlého rytíře Qela Dhormose, jenž musí znovu nabít svou čest. Vydává se tak do staré pevnosti Kazan-Oud, aby porazil její temné pány a získal zpět rodový meč,

A black and white illustration of a stone wall. In the center is a window with a grid of six bars. To the right of the window is a skull. Below the window are two lit candles. The entire scene is framed by a decorative border with a bat-like head at the top and a dragon-like head at the bottom. A small star-like symbol is in the top right corner. A horizontal line with a black dot is at the bottom left. The Roman numeral 'II' is at the bottom center.

Jedná se o gamebook převedený do audio podoby, můžeme tedy čekat zjednodušené



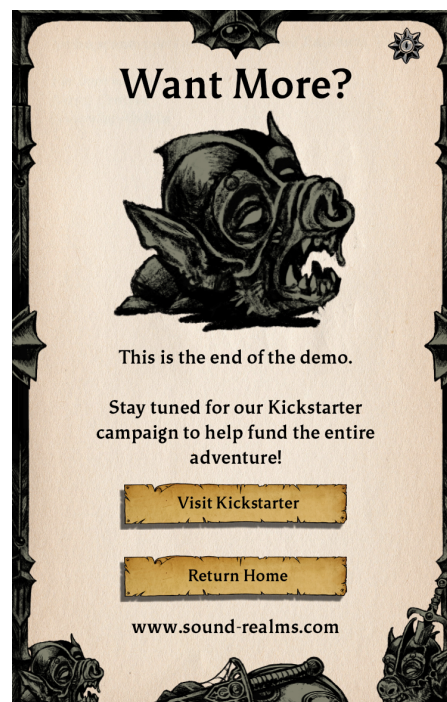
RPG prvky. Hráč má k dispozici inventář s předměty, které je možné použít na předem určených místech a s jídlem, které poskytuje potřebné uzdravení po těžkém boji. Na počátku hry má rytíř k dispozici jen jednu zbraň – meč – ale postupem hry může svůj arzenál rozšířit. Co se levelování schopností týče, je tu Boj, Výdrž a Vůle. Bojová schopnost přímo ovlivňuje udělené poškození, výdrž pak upravuje obdržené poškození a vůle determinuje možnosti v nebojových situacích. Posluhač-čtenář je uveden vypravěčem do situace a následně jsou na obrazovce zobrazeny různé možnosti dalšího průchodu. Některé volby vyžadují hod kostkou a ta ještě dále ovlivňuje možný výsledek. Hráč začíná s 27 body života, které ztrácí jak v soubojích s nepřáteli, tak i při průzkumu nebezpečného okolí po nešťastném hodu kostkou. Míra náhody je zde velká, avšak různorodost výsledků láká k opakovanému hraní a zkoušení různých cest.



Souboje

Hráč bojuje pouhým stiskem jednoho tlačítka a čeká na vyhodnocení uděleného a obdržného poškození závislém na použité zbrani a jednotlivých statistik hráče. Pokud zdraví klesne na nulu, hra končí, pokud hráč porazí nepřátele, pokračuje v příběhu dále.

Jestli vás popis navnadil a nejste si jisti, jestli vás tato hra bude bavit, můžete si stáhnout demo na Google Play a App Store. Plnou hru



podpoříte příspěvkem na Kickstarteru končícím 15. října.

Základní hra je k dispozici za 20 dolarů, ale autoři přislíbili díky vyšší vybrané částce i rozšíření v podobě dalších hratelných postav nebo dalších příběhů.



Marcel Mojžíš

Unreal Engine 5.3 představuje přelomový způsob renderingu

První verzi Unreal Engine vydala společnost Epic Games v roce 1998 a využila jej pro projekt Unreal, FPS s na tu dobu uchvacující grafikou, rozlehlými herními mapami a slušnou umělou inteligencí nepřátel. Od druhé verze engine z roku 2002 bylo možné používat Unreal Engine i pro žánry mimo first person střílečky, kód byl zcela přepsán. Dlouhá léta byl engine synonymem pro technologický pokrok a nejinak tomu je i u verze s pořadovým číslem 5 z roku 2022.

Co je to vlastně herní engine?

Nejprve bychom měli zodpovědět otázku, co to vlastně je engine a k čemu je dobrý. Herních engineů je celá řada (Unreal, Unity, Frostbite, Game Maker...) a některé z nich se specializují na určitý žánr, jiné jsou univerzální. Ve zkratce můžeme říci, že engine poskytuje vývojáři sadu již předprogramovaných nástrojů, aby nemusel hru psát celou z gruntu. Vývojář má tak ihned k dispozici texturování objektů, světelné efekty, fyziku či kolize. Podobně jako třeba při stříhání videa nemusíme složitě koumat, jak bude který přechod vypadat, prostě si vybereme ze seznamu.

Unreal Engine 5

Epic Games vydali zdarma pátou verzi v roce 2022 a neustále pracují na nových funkcionalitách. Pátý Unreal



Engine představil revoluční způsob, jak renderovat objekty se zachováním detailů, vylepšil volumetrické efekty jako mlhu či kouř nebo optimalizoval nasvícení díky technologii Lumen.

Lepší detaily díky Nanitům

Nejvýraznější novinkou páté verze engineu jsou tzv. Nanity, které redefinují způsob renderingu objektů vzdalujících se od pozorovatele. Standardně je objekt ve videohře vymodelován v několika variantách podle toho, jak daleko je vykreslen. Objekty nejbližší pozorovateli jsou hladké, detailní a prokreslené, zatímco vzdálené objekty jsou hranaté. Jak se kamera přibližuje, kvalita vykreslování skokově roste, jak se mezi sebou střídají jednotlivé verze objektu. Tomu se říká Level of Detail, zkráceně LOD. Tento princip má ušetřit výkon zjednodu-

šením vzdálených předmětů.

Epic Games ale přišli s jiným řešením. V UE5 už není potřeba mít předpřipravené varianty objektu, nová technologie mění geometrii dynamicky. Vývojář tak může do hry vložit tu nejdetailnější verzi a Nanity se postarají o dynamické zjednodušení částí, které jsou pro zvýšení výkonu potřeba. Opticky není poznat, že se objekt jakkoli mění, což významně vylepšuje vizuální zážitek bez ztráty výkonu. Aktuální verze 5.3 umožnila aplikovat Nanity i na krajinu, čímž má ušetřit až 20 % výpočetního výkonu při záběrech na otevřený svět.

Teselace povrchu

Vylepšena byla rovněž teselace, tedy zvlnění povrchu na základě použité textury. Už není potřeba modelovat každý kamínek na cestě, postačuje

použít texturu s kamením a teselace se již postará o jejich trojrozměrnost a dodá placatým cestám na realističnosti.

Volumetrické efekty

Realistická mlha či kouř již v Unreal Engine zastoupeny byly, ale ve verzi 5.3 se jejich vzhled ještě vylepšil. V minulosti byly komplikovanější útvary jako exploze nahrazeny dvourozměrnými animacemi, které ale nevypadaly nejlépe. Nyní je možné importovat do Unrealu trojrozměrné simulace kouře či explozí z jiných 3D aplikací a dosáhnout tak realistického efektu včetně správně vržených stínů a rozptylu světla s použitím path tracingu. Tyto novinky se zaměřují zatím na filmový průmysl a předrenderované animace, jelikož vykreslování komplikovaných volumetrických efektů je hardwarově náročné, ale je otázkou času, kdy se do videoher dostane a bude plně využito i zde.

Editor kostry a simulace oblečení

Aktuální verze enginu umožňuje vývojářům kompletní animování postav včetně editoru kostry, který byl do teď nedostupný a pro animaci byly využívány externí aplikace jako Blender nebo Maya. Nový editor látky pak umožňuje otestovat, jak bude která látka simulována při animacích, a tak nebude ani pro animování scén potřeba použít aplikace třetí strany, vše bude dostupné uvnitř enginu.

Lumen

Technologie Lumen představuje grafický skok ve světelných efektech. Jedná se o dynamické globální osvětlení umožňující vytvářet realistické odrazy světla. Každý objekt odráží světlo a tím sekundárně osvětluje místnost. UE5 umožňuje renderovat globální osvětlení a realistické odrazy světla a vytváření stínů v reálném ča-

se. Standardně se stíny v herní mapě tzv. zapečou – vyrenderují se na povrchy dopředu, aby se pak šetřil čas a výkon. Neduhem tohoto řešení je nutnost scény vyrenderovat a stíny tím ukotvit na jedno místo. Pokud pak vývojář chce hnout objektem vrhající stín, musí znovu přerenderovat celou scénu. Globální osvětlení v reálném čase tento neduh smazává, avšak za cenu zvýšené hardwarové náročnosti.

Unreal Engine je stále zdarma a umožňuje tak všem zájemcům proniknout do tajů videoherního vývoje za použití aktuálních technologií. Konkurence má tak co dělat. Unity představilo model zpoplatnění, který hnul žlučí takřka všem, kteří tento engine využívají. Unreal se tak může dočkat časem přílivu nových uživatelů.

Marcel Mojžíš



foto: unrealengine.com

Sonic 3D Blast dostává od autorů po 20 letech nový patch



Píše se rok 1996 a Sega obohacuje svůj repertoár o nový herní titul od vývojářů Traveller's Tales, isometrickou plošinovku Sonic 3D Blast. Ačkoliv se jedná o první 3D plošinovku s naším oblíbeným modrým ježkem, což bychom mohli v rámci této herní série brát jako jeden ze zásadních kroků vpřed, hra samotná se shledala s velmi smíšenými recenzemi. Spousta hráčů a recenzentů hře vyčítala především komplikovanou hratelnost, pomalé tempo a nedostatek akčnosti. Budme upřímní, i zapřísáhlí fanoušci musejí uznat, že hra má své mouchy. Při ovládání máte většinu času pocit, že se postavička spíše brouzdá po leďě, při rychlejších sekvencích se kamera chová zmateně, spousta hitboxů prostě nedává smysl a pobíhání po levelu sem a tam, abychom našli tu

poslední příšerku a získali flickyho (ptáčka „šviháčka“) pro postup do další části úrovně, na gameplay moc nepřidává. A co teprve to pomyslení, že veškerá tato úskalí musíme protřpět celých 21 levelů v kuse, abychom dosáhli konce!

Pro nás se ale naštěstí píše rok 2023, a i ti nejotrlejší retro hráči jistě nepohrdnou nenahraditelným patchem Sonic 3D Blast: Director's Cut od vývojáře Jona Burtona, zakladatele studia Traveller's Tales a programátora původní hry Sonic 3D Blast. Co přesně tento patch přináší a do jaké úrovně mění původní hratelnost?

Nové funkce

Světová mapa: hráči mohou vidět postupný řetězec úrovní, do kterých postupují. Zároveň tato funkce hráči umožňuje

navštívit jakoukoli z předchozích úrovní.

Podoba Super Sonica: Tato funkce bude odemčena po sešbirání všech sedmi smaragdů chaosu. Super Sonic má následující vlastnosti: Power Sneakers (tzv. rychlé boty), Homing Attack (samonaváděcí útok) a Invincibility (nepřemožitelnost).

Nový herní mód: Time Challenge. Hráči nemusejí sbírat ptáčky „šviháčky“ pro postup dál, hlavním úkolem je dokončit danou úroveň před vypršením časového limitu.

Nový herní mód: Score Run Mode, který je přístupný hráčům se 100% dokončením hry. Tento mód vyzývá hráče k získání co nejvyššího možného skóre při jednom nepřerušném herním sezení.

Editor úrovní: hráči si mohou přizpůsobit jednotlivé úrovně

přidáním/upávou/odebráním různých objektů.

Možnost uložení: hra nyní ukládá progress díky vygenerovanému heslu, který hráči při dalším spuštění hry zadají v menu pod možností "Load Game".

Procentuální podíl dokončení: nachází se na světové mapě.

Hráči mají možnost si zahrát hru v originální podobě bez jakýchkoli změn.



Vylepšení hratelnosti

Soniceva rychlost byla zvýšena, čímž byl přizpůsoben pocit rychlosti tak, aby odpovídal ostatním hrám této série.

Sonic nyní rychleji odbočuje.

Kamera se u rychlejších segmentů hry vzdálí.

Sonic při kontaktu se stěnou neztratí hybnost, což umožňuje rychlejší překonání schodů.

Pokud má Sonic nasbírané nějaké prsteny, pak při nárazu s nepřítelem Sonic ztratí pouze jednoho ptáčka. Bez prstenů Sonicovi odskáčou všichni ptáčci. Bez prstenů i ptáčků Sonic umírá.

Flicky ptáčci nově zastávají funkci štítu proti střelným útokům.

Při aktivaci efektu Power Sneakers (tzv. rychlé boty) se postavička Sonica při nárazu s nepřítelem či jiným nebezpečím od objektu pouze odrazí bez ztráty prstenů, díky čemuž je používání rychlých bot méně rizikové.

Při boss fightu se kamera snaží udržet v záběru Sonica i s Robotnikem, čímž usnadňuje orientaci a ulehčuje průběh celého boje.

Medaile s hlavou Sonica nyní zastávají funkci sběratelského itemu, jehož sbíráním si hráč zvyšuje procentuální podíl dokončení. Již hráčům neslouží jako záminka pro možnost pokračování při úmrtí.

Hráč může získat pouze jeden smaragd chaosu za zónu. Některé úrovně (Gene Gadget Zone a Panic Puppet Zone) v původní verzi nemají Tailse či Knucklese, proto byli do těchto úrovní přidáni, aby měli hráči vyšší šanci veškeré smaragdy posbírat.

Krabí badnik (nepřátelská robotická příšerka), který byl při plánování původní hry vyškrtnut ze seznamu nepřátel, byl tímto patchem do hry přidán.

Různým nepřítelům a interaktivním objektům byly za účelem zjednodušení hratelnosti zvětšeny hitboxy.

Oprava různých bugů.

Grafická vylepšení

Sonic má nyní světlejší odstín modré, aby jeho vzezření bylo konzistentní s novějšími hra-

mi, jako např. Sonic Mania.

Při ztrátě flickyho se ikona daného ptáčka rozhopsá, těmito skákavými pohyby upozorní hráče na ztrátu příslušného ptáčka.

Pokud se některý flicky ptáček objeví mimo dosah obrazovky, na okraji obrazu se objeví blikající ikona ptáčka, která upozorní hráče, jakým směrem se ptáček mimo obrazovku nachází.

Na displeji se nyní objevuje skóre a čas. Pokud je v jednom momentě na obrazovce více objektů (např. když se Sonicovi rozsypou prsteny), hra čas se skórem schová a dá momentálně přednost těmto objektům navíc (tzv. "sprajtům"), dokud nebude mít k dispozici dostatek VRAM.

V 1. úrovni (Green Grove Zone) byly lehce změněny barvy tak, aby lokace blíže připomínala ikonickou Green Hill Zone.

Vodopádu v 1. úrovni (Green Grove Zone) byl změněn odstín modré tak, aby nerušil barevnou paletu Super Sonica.

Speciální úrovně mají uzpůsobenou paletu barev tak, aby korespondovala s lokací, ze které jsme do ní vstoupili.

Tento patch vyšel na PC již v prosinci roku 2017 a je přístupný jak na oficiálních stránkách projektu, tak na Steamu ve workshopu pod názvem Official Sonic 3D Blast Director's Cut. Pokud originální hru vlastníte právě na Steamu, je aplikace patche velice jednoduchá. Pro aktivaci stačí na jeho příslušné stránce ve workshopu kliknout na

„+ Odebírat“, čímž je veškerá práce z naší strany dokonána. Chceme-li si pak hru s novým patchem zahrát, musíme při spuštění hry učinit pár jednoduchých kroků.

Spuštění hry

Abychom si hru mohli zahrát s novým patchem, spustíme na steamu SEGA Mega Drive and Genesis Classics, a při možnosti spuštění si vybereme první možnost, nikoli launcher zjednodušený.

kde se nám náš patch ukáže. Nyní na tento mod najedeme a klikneme na něj, čímž se nám spustí opatchovaná hra.

Jak poznáme, že jsme hru spustili správně?

Pokud bychom hru spustili tradičním způsobem či přes zjednodušený launcher, úvodní obrazovka a menu budou vypadat tak, jak je dobře známe...

Při spuštění přes možnost

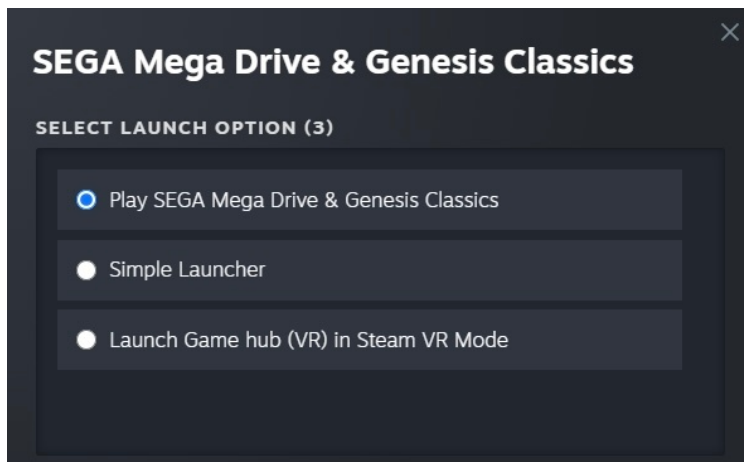
opatchovanou starou klasiku dostatečně užijete, za nás je tento patch nepochybně “must have” :).



Původní menu



Director's Cut



obrazovce objeví pod názvem hry nápis “Director’s Cut” a v následném menu objevíme spoustu dalších

Spuštění patche

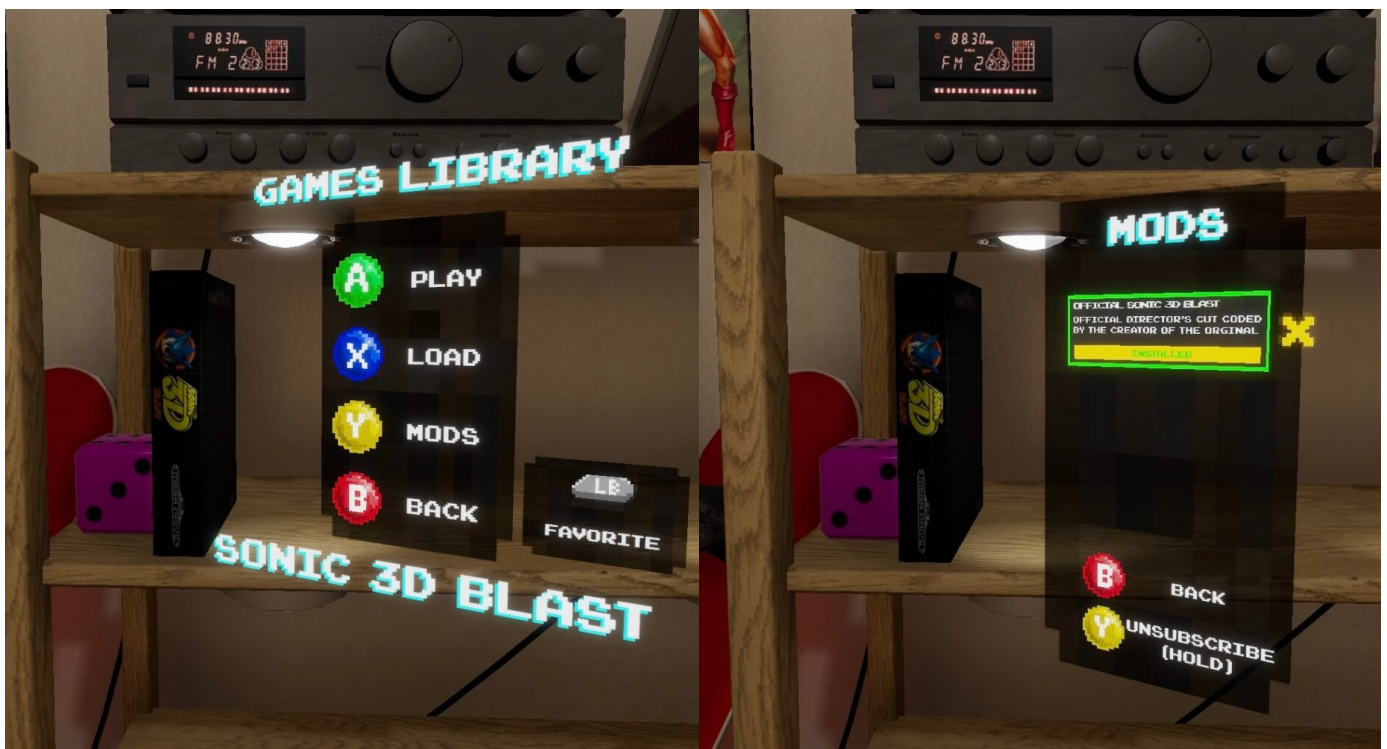
V kolekci her si najdeme Sonic 3D Blast, ale místo “Play” si vybereme možnost “Mods”,

možností, které patch nabízí.

Tak, teď už je potřeba jen začít novou hru a hurá do toho! Doufáme, že si tuto



Magdulě



Jazz Jackrabbit



Jazz Jackrabbit je akční plošinovka s postranním scrollingem z roku 1994, kterou vyvinulo a vydalo studio Epic MegaGames. Hlavní postavou je zelený zajíc Jazz, který se musí vydat na dobrodružství zachránit princeznu Evu Earlong před želvími teroristy.

Hra se odehrává na planetě Carrotus, která je domovem zaječí a želví rasy. Želvy se rozhodly zaútočit na zaječí království a unesly princeznu Evu. Jazz je vyslán králem zachránit princeznu a zajistit mír mezi oběma rasami.

Hra se hraje z pohledu třetí osoby a hráč ovládá Jazze pomocí klávesnice nebo joysticku. Jazz může skákat, běhat, střílet a používat různé power-upy.

Hra se skládá z šesti levelů, které jsou rozděleny do tří

světů. Každý level je plný překážek, nepřátel a bonusů. Jazz musí projít každý level a porazit bosse, aby se dostal dál.

Hra je poměrně obtížná, ale je také velmi zábavná. Jazz je rychlý a pohyblivý a hra nabízí různé způsoby, jak se vypořádat s nepřáteli.

Hra má 2D grafiku, která je pro danou dobu velmi kvalitní. Postavy a prostředí jsou detailní a hra má živé barvy.

Hra má příjemný soundtrack, který dotváří atmosféru. Zvuky prostředí a efektů jsou také dobře provedené.

Jazz Jackrabbit je skvělá plošinovka, která i dnes dokáže zabavit. Hra je obtížná, ale také velmi zábavná a má kvalitní grafiku a zvuk.

V roce 1998 vyšla pokračování hry s názvem Jazz Jackrabbit 2. Hra je ještě lepší než první

díl a nabízí řadu nových funkcí, jako je například možnost hrát ve dvou hráčích.

Hru Jazz Jackrabbit si můžete zahrát na různých platformách, včetně počítačů, konzolí a mobilních zařízení. Hra je také k dispozici zdarma na internetu.

Hodnocení :

M1m1nk0 za RetrohryCZ
5/5

plusy :

malé nároky na HW
spousta zábavy
příběh

mínusy:

dnes už je potřeba emulátorů
nebo Dosbox



M1m1nk0

Opomenuli jsme něco zajímavého? Napište nám

Pokud jste dočetli časopis až sem, děkujeme mockrát za přízeň a budeme moc rádi, když nás budete odebírat na platformách níže a když nám dáte vědět, jak se vám časopis líbí. Uvítáme jakoukoli zpětnou vazbu!

Mimochodem, editorial v tomto čísle psal z 80 % ChatGPT, poznali jste? Napište nám na síť nebo na e-mail níže.

web:

<https://www.freeport7.cz>

e-mail:

redakce@freeport7.cz

facebook:

Freeport7.cz

Moyzis

instagram:

@moyzis92

youtube:

Moyzis

Zatím se mějte fajn a brzy na viděnou!

Marcel "Moyzis92" Mojžíš a Magdulè

