

HARDWARE: NOVÝ POČÍTAČ DO 10 TISÍC NEJEN NA INTERNET

Další zprávy ze světa her na freeport7.cz



COOLDOWN

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN ZDARMA

7. ČÍSLO: PROSINEC 2023

2 hry zdarma a peněženka Witcher pro nejrychlejší!

TŘICET LETOŠNÍCH HERNÍCH PECEK NA DLOUHÉ
ZIMNÍ VEČERY

České RTS ze staré školy

Madfinger Games přechází na PC

Broken Sword se vrací v čase

Vedlejší projekt autorů Strongholdu



NEW ARC LINE

ČESKO-UKRAJINSKÝ STEAMPUNK

MÍCHÁ VĚDU S MAGIÍ

COOLDOWN #7

12/23

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

Kontakt: redakce@freeport7.cz

Chcete otisknout článek? Napište nám!

Milí čtenáři,



rok 2023 utekl jako voda a rozhodně si nemůžeme stěžovat, že by nebylo co hrát. Ono je, ale s časem to je složitější. Alespoň u mě. A protože mám minimálně tisíc restů, rozhodl jsem se jako téma posledního Cooldownu zařadit třicítku těch nejlepších her, které jsem byl schopen najít a které by mohly bavit i vás, pokud jste je minuli. Jestli se nechcete probírat stohy recenzí, máte možnost nakouknout na nejzajímavější pecky jak těch největších, tak i těch menších studií včetně tuzemských vývojářů a ušetřit si čas.

V rozhovoru s kreativním ředitelem česko-ukrajinského studia Dreamate představujeme zajímavé steampunkové RPG New Arc Line, které by mělo vyjít v průběhu příštího roku.

V rubrice Hardware pak zkusíme téměř nemožné, a to postavit PC do deseti tisíc nejen na kancelářskou práci, ale i na jednodušší hraní.

První ročník je za námi, ale nekončíme, sejdem se zas příště, tak si užijte svátky, bohatou nadílku, hodně zdraví a dávejte na sebe pozor!

Abych nezapomněl, někde uvnitř naleznete dva klíče, jedna skvělá indie záležitost a jedna mega pecka!

Veselé Vánoce přejí

Marcel Mojžíš, šéfredaktor
instagram: @moyzis92
twitter: @mojmarc

Magdulě, redaktorka



str. 5



str. 9



str. 7



str. 23

Obsah

ČESKÉ TITULY	5-8
Magna Regna	5
Gray Zone Warfare	7
ROZHOVOR	9-12
Vladyslav Dobrovolskyj: „Ústředním motivem New Arc Line je protiklad magie a technologie“	9
TÉMA	13-16
30 letošních herních pecek	13
NEZÁVISLÉ HRY	17-20
Dude, Where is my beer	17
Call of Saregnar	19
NOVINKY	21-24
Broken Sword: Parzival's Stone	21
Romans: Age of Caesar	23
REMASTER	25-26
The Simpsons: Hit and Run	25
Command & Conquer Remastered Collection	26
HARDWARE	27-28
Stavíme počítač do 10 tisíc	27
SOUTĚŽ	29
GAME OVER	30

V RTS Magna Regna se podíváme do Velkomoravské říše



Pardubické studio Hammer Games má za sebou zatím dvě hry a obě jsou v předběžném přístupu. Transport Services představuje jednoduchý tycoon a World of Castles budovatelskou strategii o stavění hradů. Obě dvě hry získávají na Steamu smíšené recenze a ani jejich sociální sítě nehýří životem. Studio se aktuálně totiž zabývá českou historickou RTS Magna Regna, jež má hráče provést celým středověkem.

Velká království

Přestože název láká na rozlehlé panství, počátek je o mnoho skromnější. Základní herní mód Skirmish začíná už v 7. století a hráč tak dostane do vínku jen hradiště a hrstku obyvatel. Jako v klasikách typu Age of Empires je hlavním úkolem v single i mul-

tiplayeru sběr surovin, výcvik nových jednotek a postupný výzkum nových technologií, díky kterým se hradiště postupně může rozrůst v hrad, obklopený městem s hradbami. Hráči se samozřejmě musí mít na pozoru před dobyvateli. Magna Regna bude obsahovat i příběhovou kampaň, která slouží k představení hry a jejích mechanik novým hráčům, zároveň ale nabídne skutečné historické bitvy a příběhy dávných panovníků 7. a 16. století.

Víc strategie, méně klikání

Herní rozhraní má pomoci casual hráčům s plánováním výstavby, výzkumu či verbováním jednotek. Autoři se chtějí odlišit od klasických strategií, kde vyhrával ten, kdo rychleji naklikal vše potřebné a tempo hry záměrně zpomalují.

Pokrok je rozdělen na tři období – raný středověk, označený jako „dark age“, vrcholný středověk „golden age“ a pozdní středověk. Výzkumem se hradiště postupně posouvá vstříc další historické etapě, avšak pokud hráč postoupí o období dál, všechny nevyzkoumané technologie předchozí doby zůstanou uzamčeny.

Panovník bude mít za úkol zajistit dostatečný přísun pěti základních surovin, kterými jsou jídlo, dřevo, kámen, železo a zlato. Šestou „surovinou“ budou lidé, resp. Dostupná populace vhodná k vytrénování na bojovníky. Každé období má poměrně nízký populační limit vesničanů podle doby, což má přispět k pomalejšímu tempu hry a k tomu, aby někteří hráči svým soupeřům příliš „neutek-



li“.

Verbovat půjde pouze po šicích a jejich počet bude silně limitován populací. Tento princip opět zredukuje počet kliků a zjednoduší správu již naverbovaných jednotek. Oproti konkurenčním Manor Lords se vývojáři více zaměřují na strategii a boj, než na správu vlastního území.

Autoři slibují maximální historickou věrnost nejen ve vzhledu jednotek a budov, ale též v historickém zasazení. Hra začíná na Velké Moravě a v průběhu hraní bude možné

potkat skutečné historické panovníky, jejichž přízeň dodá hráčům unikátní bonusy. Dosazení určitého panovníka na trůn má ale dopady na vztahy se sousedy a může hráčům také zavařit.

Ve hře bude robustní editor map, díky kterému bude možné vytvářet další scénáře. Samozřejmostí je integrace se Steam Workshopem pro snadnější implementaci uživatelského obsahu. V ingame editoru vznikl i poslední trailer, avšak musíme přiznat, že kvůli toporným animacím nepůsobí moc reprezentativně.

Jako demo editoru kampaně je ale působivý.

Magna Regna vyjde s českými titulky a anglickým dabingem nejprve v early accessu pravděpodobně ke konci roku 2024. Vydání plné hry je zatím v nedohlednu. Přejme malému týmu Hammer Games, aby se dílo podařilo a bylo tak jejich první dokončenou hrou.

Mějme ale v patrnosti, že dosavadní počiny studia neopustily (a pravděpodobně ani neopustí) předběžný přístup vzhledem k prakticky ukončenému vývoji. Jeden titul (Runaway Train) na oficiálním webu Hammer Games dokonce vede na neexistující Steam stránku, což profesionálně nevypadá. Snad bude Magna Regna mít světlejší budoucnost...



Marcel Mojžíš



Madfinger Games představili svou první hru pro PC



Brněňští Madfinger Games vznikli v roce 2010, avšak členové studia ještě předtím pracovali na titulech jako Mafia, Vietcong nebo Hidden & Dangerous 2. Madfinger prosluli celosvětově jako vývojáři mobilních her, zejména díky jejich Shadowgunu z roku 2011 a first person zombie střílečce Dead Trigger, která vyšla o rok později. Až dosud využívalo studio technologii Unity, avšak s přechodem na velkou herní platformu změnili i engine, jejich nové FPS bude tak poháněné Unreal Enginem 5!

Prvním oznámením nové velké

hry byla tiskový zpráva z ledna roku 2022. CEO Marek Rabas uvedl, že přechází na nový engine, aby mohli konkurovat nejlepším hrám na trhu, avšak na skoro dva roky se studio odmlčelo. V listopadu letošního roku vývojáři naservírovali první obrázky a trailer. Kořeny studia se v Gray Zone Warfare nezaprou. Trailer a první screenshoty ihned připomenou džungli Vietcongu, důraz na realismus pak pomrkává na kolegy z Bohemia Interactive. Novinka však nebude jen recyklátem starých českých vojenských simulací.

Gray Zone Warfare má být hardcore taktickou vojenskou simulací sázející na multiplayerové bitvy třech frakcí mezi sebou a počítačem ovládaných NPC. Steam popis se také o singleplayeru nezmiňuje.

„Gray Zone Warfare je pohlcující taktická FPS s maximálním zaměřením na realismus. Připojte se k soukromé vojenské společnosti a procházejte se rozlehlým otevřeným světem sami nebo v čtě. Přizpůsobte se svému okolí, používejte taktiku ve svůj prospěch a bojujte proti jiným hráčům a nepřátelům ovládaným umělou inteligencí.“

O co tu jde?

Jak je u multiplayerových stříleček zvykem, příběh hraje až druhé housle, pokud má vůbec smýslec. Hráči jsou uvedeni do fiktivního konfliktu. Po záhadných událostech na ostrově v jihovýchodní Asii evakuovala OSN většinu obyvatelstva a pověřila trojici soukromých vojenských do-





davatelů prozkoumat oblast, odhalit její tajemství a přivést jakékoli nalezené cennosti. Typy misí zatím vývojáři nepřiblížili.

Realismus

Na čem si Madfinger zakládají už od prvního oznámení je důraz na realismus. Každé rozhodnutí může být fatální, selhání v misi má znamenat ztrátu veškerého vybavení a postupu. Strach o nabitý lo-ot tak má utužit spolupráci mezi hráči a taktický postup vpřed. Po- malejší průzkum by tak mohl být příjemným osvěžením frenetických přestřelek typu Call

of Duty. Zbraně se mají chovat realisticky včetně věrné fyziky a balistické simulace. Důležitý má být rovněž zdravotní stav vojáka. V traileru jsme viděli vojáka pít, jíst a zobat nějaké medikamenty. Doufáme, že hra nabídne něco propracovanějšího, než jen health bar a nerealistické zázračné léky či nápoje, jak je dnes zvykem. Na detaily si ale musíme ještě počkat.

Jedinou oznámenou platformou je Steam a poprvé se do džungle máme vypravit někdy v roce 2024. Konzole nebyly oznámeny, ale vývojáři je zatím nezavrhují.



Marcel Mojžíš



Vladyslav Dobrovolskyj: „Hlavním motivem New Arc Line je protiklad magie a technologie“



Dreamate Games sice mají sídlo v Kyjevě, ale část týmu pracuje v České republice. Toto mezinárodní seskupení aktuálně připravuje zajímavý mix klasických tahových RPG s originálními herními mechanikami. Přinášíme vám exkluzivní rozhovor s kreativním ředitelem studia Vladyslavem Dobrovolským.

Dobry den, predem velice dekujeme za rozhovor! Poveste nam, prosim, o zacatcich vaseho studia a o vasech zkusenostech s vyvojem her.

Vše začalo zážitky z dětství, když jsem hrál hry jako Baldur's Gate, Arcanum, Planescape Torment a Fallout. Tehdy jsem začal přemýšlet:

"Jak by vypadala moje hra, kdybych nějakou udělal?". Po získání zkušeností ve velké společnosti zabývající se vývojem her jsem se rozhodl vytvořit prototyp. Vytvořil jsem model hlavní postavy a naprogramoval základní logiku. Požádal jsem svou ženu, aby nakreslila textury pro postavy a rozhraní. Poté jsem si uvědomil, kolik práce a úsilí vyžaduje vytvoření hry. Šel jsem tedy se svým nápadem za kamarády. Mám asi sedmnáctiletou praxi v oboru a průměrná praxe specialisty v našem týmu je asi osm let.

Na internetu popisujete Dreamate jako česko-ukrajinské studio. Jsou tam také informace o vaší centrále

v Kyjevě. Jaké je vaše spojení s Českou republikou?

Chce se mi v žertu říct o hlubokém duchovním spojení, ale je to přesně tak, jak to zní. Česko-ukrajinské studio. V Česku máme studio s částí týmu a v Kyjevě kancelář s další částí týmu. Většina našich zaměstnanců pracuje na dálku. Máme také zaměstnance v dalších zemích, například v jiných východoevropských zemích nebo v USA.

New Arc Line je vaše první hra, pokud se nepletu. Jak byste hru popsal někomu, kdo ji ještě neviděl?

Skutečně, jedná se o první hru studia Dreamate. New Arc Line je top-down RPG ve steampunkovém fantasy



prostředí s estetikou a tématy USA roku 1900. Ústředním konfliktem je protiklad magie a technologie, přičemž se využívá severoamerický folklór. Je to rozhodně hra, kterou by si měl zahrát každý.

Kolik lidí pracuje na New Arc Line a jak dlouho?

Jednoznačný začátek projektu je těžké určit. Přesněji řečeno, začali jsme kolem roku 2019. Velikost týmu se v různých fázích měnila. Někdy v něm byli 3 lidé, pak 8, pak 14. Aktivně jsme začali nabírat kolegy do projektu v říjnu 2021. Nyní je nás něco přes 40.

Bylo steampunkové RPG vaší první volbou a proč jste si vybrali právě toto prostředí?

To je vlastně velmi složitá, zásadní a zároveň filozofická otázka. Pokusím se odpovědět co nejjasněji. Ano. Steampunk byl vybrán hned. Byl vybrán proto, že je hluboký a má už svou koncepci. Jsou zde neobvyklé principy a otázky, které

je třeba zvážit - například estetika. Ale je tu také obrovský prostor pro vymýšlení mechanismů všeho druhu, funkcí, oblečení a zbraní. Je zajímavé přemýšlet o tom, jak by lidé žili, jakým výzvám by čelili, jak by vypadalo jejich prostředí a proč. Jak by například fungovala ekonomika, protože zdrojem energie je pára. Ale i když je steampunk pozemský, má také svou vlastní fantastiku.

Trailer mi připomněl staré izometrické hry z horního pohledu jako Baldur's Gate nebo Arcanum. Jaké hry vás inspirovaly a jak se plánujete odlišovat?

Hry, které jste zmínil, nás skutečně inspirovaly :) Obecně spousta her tohoto žánru. Neverwinter Nights, Icewind Dale, Dragon Age. Mimořádným pilířem v našem seznamu inspirací jsou Disco Elysium a Planescape Torment. Nedávno vyšla naprosto úžasná Baldur's Gate 3. Vy-

niknout je poměrně snadné. Ačkoli jsou všechny uvedené hry úchvatné, jsou odlišné, přestože mají společný žánr. Náš projekt se jim bude podobat a zároveň se od nich lišit. Máme vlastní prostředí, lore, příběh, role-playing a herní systémy, aniž bychom zacházeli do detailů mechanik.

Jedním z důležitých aspektů RPG je příběh. Můžete trochu popsat hlavní zápletku (nebo lore bez spoilerů)?

Popsat děj bez spoilerů je nemožně obtížné. Stručně řečeno, náš příběh je o cestě přistěhovalce, který přichází do Nového světa - o jeho cestě za svým cílem a překonávání obtíží. A tento cíl musí hráč teprve určit. Bude třeba přijít na kloub konfliktu mezi magy a technologií. Odhalit podsvětí tohoto světa, jeho nespravedlnosti, problémy a volby, které bude nutné učinit na cestě k vytouženému cíli.

Zařadíte do hry nějaké volby, které ovlivňují příběh, nebo



bude příběh lineární?

Stejně jako ve většině her tohoto žánru bude příběh nelineární. Budou zde jak významnější volby, které budou dále ovlivňovat děj, tak i ty méně významné, které ovlivní osud konkrétních postav nebo určitých událostí. Snažíme se dát hráči dostatečný počet dějových odboček, aby ho hra bavila a chtěl si ji zahrát znovu, činit různá rozhodnutí a pak znovu. A ještě jednou.

Jaký typ questů můžeme očekávat?

Plnění úkolů v New Arc Line je detektivní a trochu se podobá úkolům v Zaklínači 3. Snažíme

čarodějnic? Nebo příběh o tom, jak se obyvatelé Nového světa, "mimo zákon", brání příchodu pokroku v podobě automatů a pak ho vítají a přeměňují na pálenkové destilátory? Ale to všechno je legrace. Velmi se snažíme, aby každý příběh v New Arc Line nenechal hráče lhostejným.

Herní trailer ukazuje magii i technologii. Můžete prozradit nějaké podrobnosti o třídách postav a jejich začlenění do světa?

Hráč bude mít na začátku hry k dispozici šest tříd, ze kterých si bude moci vybrat, a dalších šest prestižních tříd (jako

ohnivých obouručních zbraní. Nebo střílet z dálky pomocí ohnivých arkebuz. Zároveň například Teslapunkovi vědci jsou třídou divoké vědy a experimentů s elektřinou a magnetickým polem.

Důležitou motivací v RPG hrách je vývoj postavy. Viděl jsem malý zlomek něčeho, co připomínalo talentový strom Path of Exile. Mohl bys trochu popsat systém rozvoje postavy a dovedností?

Pravděpodobně jste viděl starý koncept. Vývoj postavy je nyní něco jako mix SPECIAL a D&D5. Postavy budou mít statistiky, dovednosti, perky,



se vyvážit úkoly mezi každodennostmi reálného světa, o kterých hráč slyšel a má k nim nějaký vztah, a vysokofantastickými příběhy. Například láska, korupce, alkohol, dluhové otroctví, rasismus atd. Co třeba příběh, ve kterém vystupuje závislý Slenderman, pasák močálových

v D&D) během levelování. Třídy technologů jsou závislé na technologiích steampunku, dieselpunku nebo teslapunku. A třídy mágů jsou spíše náboženské - například kultisté a vúdúisté. Kultisté například představují druh ohnivých mágů, kteří mohou bojovat s nepřáteli na blízko pomocí

kostky, všechno, co mají hráči rádi. Postavy mágů budou mít dva paralelní vývojové stupně!

Na internetu můžeme vidět letmou ukázkou soubojů. Jaký typ boje implementujete a využíváte nějakou známou sadu pravidel?

Máme tahové souboje. Náš boj je velmi podobný hře



Baldur's Gate 3. Používáme také hody kostkami, které pracují s pravděpodobností, nikoliv D20, ale D100. A samozřejmě se liší i naše doprovodná pravidla.

Jaké technologie používáte při vývoji hry?

Jestli jsem správně pochopil otázku, myslíte engine. Hru vyvíjíme na Unreal Engine 5.

Ve hře jsem viděl dva typy kamery - nad ramenem v alfa verzi a shora. Znamená to nějaké možnosti přizpůsobení grafického rozhraní nebo ovládání?

Od pohledu kamery přes rameno jsme upustili a zaměřili jsme se na pohled shora dolů. Toto rozhodnutí si vynutily designové důvody. Přepínání kamery a ovládacích prvků značně narušovalo pocit ponoření do děje.

Plánujete zahrnout nějaké možnosti multiplayeru?

Ne, neplánujeme. Naše hra se

točí kolem vyprávění příběhu a zápletky a zaměřuje se na cestu jedné postavy.

Geopolitická situace v dnešní době výrazně ztížila nejen vývoj her. Jaké největší překážky vám způsobila probíhající válka na Ukrajině a ovlivnila vydání hry?

To je těžké téma. Vyjadřovat se k němu v současné době je náročné. Jednoduchá odpověď by zněla: "Museli jsme posunout termíny". Ale když padají bomby a umírají lidé, je složité přesně říct, do jaké míry nás válka ovlivnila.

Je již naplánované datum vydání?

Zatím neznáme přesný den, ale rok je znám (2024, pozn. redakce).

Znáte už cenovou hladinu?

Cenu známe, ale zatím je to přísné tajemství, které nelze prozradit.

Na jakých platformách bude

New Arc Line vydána a existují nějaké možnosti pro Nintendo Switch nebo Steam Deck?

Zatím plánujeme vydání New Arc Line na PC, PlayStation 5 a Xbox.

Je ještě něco, co jsme neprobrali a co byste chtěl našim čtenářům sdělit?

Věřím, že jsme v tomto rozsáhlém rozhovoru s mnoha věcnými otázkami pokryli vše. Děkujeme vám za něj! Doporučuji čtenářům, aby si New Arc Line vyzkoušeli - je to fantastická a napínavá hra. Na shledanou všem!



**Vladyslav Dobrovolskyj
Marcel Mojžíš**

Třicet letošních herních pecek na dlouhé zimní večery



Turbo Overkill (Steam)

Prosinec je časem, kdy je brzy tma a venku zima. Procházet se po trzích a pít svařák donekonečna nejde, a tak nastává ideální doba na dohnání restů, na které nezbyvá pro celoroční vytížení čas.

Protože toho letos bylo požehnaně, rozdělili jsme výběr na 3 kategorie: Velké, tedy AAA tituly od renomovaných studií, Malé aneb nezávislá či malá studia a Tipy, kam dáme vše, co se do prvních dvou kategorií nevešlo. Každá kategorie obsahuje 10 her. Vybrali jsme s přihlédnutím na ty nejlépe hodnocené letošní pecky podle serveru Metacritic a nakonec jsme seznam ještě upravili podle preferencí redakce. U každé hry uvádíme hodnocení za odborníky i hráče z Metacriticu.

Velké hry

Lies of P (80/8,2)

Soulsovka (opravdu velmi) volně vycházející z románu Pinocchiova dobrodružství od Carla Collodiho od jihokorejských Neowiz Games připomene skvělý Bloodborne, byť se odehrává v steampunkových kulisách. Hodně se inspirované od From Software, ale kdo dneska ne. Jasná volba pro fanoušky soulsovek!

Everspace 2 (81/7,9)

Možná namítnete, že tahle vesmírná arkáda patří do jiné kategorie. Za nás je ale Everspace 2 skvělým AA titulem pro mezihvězdné freelancery dychtící po dobrodružství. Nabídne zajímavý příběh, rozlehlý svět, průzkum planet, RPG elementy, kořist, těžbu i výrobu. Ověřený a oblíbený mix!

Starfield (83/7)

Zas ten Vesmír! Ale teď už opravdu tříáčková produkce. Bethesda se opravdu snažila naservírovat obrovskou a komplexní vesmírnou hru se skvělým příběhem. Recenze kritiků jsou velmi kladné, avšak hráči nadšení nesdílí. Každopádně pro fanoušky Falloutu či Skyrimu je Starfield dalším dílem z prověřených bethesdských surovin, ač v jiném kabátku.

Hogwarts Legacy (84/8,5)

Potterheadi čekali na tohle velké open world RPG z prostředí bradavického hradu a přilehlého okolí jako na smilování. Zhruba 100 let před Harrym máme možnost zkusit si na vlastní kůži, jaké je čelit studiu a skrytým hrozbám v nejslavnější škole čar a kouzel. Hra se povedla a ač příběh

nedosahuje kvalit knižní předlohy, dokáže zabavit na desítky hodin!

Alan Wake II (87/8,8)

Remedy poprvé představili příběh spisovatele Alana Wakea před třinácti lety a letos jsme se konečně dočkali pokračování. Jednička je kultovní a dvojka má solidně našlápnuto. Jak odborní recenzenti, tak hráči si počínají chválí a tahle mysteriózní detektivka by neměla chybět ve virtuální policii žádného fanouška žánru.

The Talos Principle II (88/9,1)

Devolver Digital publikovali v listopadu pokračování logické first person hry The Talos Principle. Puzzle hry stojí na okraji zájmu a The Talos Principle II má na to změnit. Nabídne skvělou grafiku, příběh a zavaří mozkové závitky. Mnozí hráči na Steamu ji považují za tu nejlepší logickou hru, která kdy byla vytvořena. Hráli jste Portal? Tak zkuste i The Talos Principle!

Marvel's Spider-Man II (90/9,1)

Insomniac Games boří Playstation s pavoučím hrdinou už od Playstationu 4 a novinka není výjimkou. Akční adventura s otevřeným světem v čele s Peterem Parkerem aspiruje na obdobný úspěch i na současné generaci konzolí. Staví na prověřených základech, ale někoho by mohla mrzet absence významnější evoluce. I tak ale podle odborníků a hráčů stojí za to! Zatím jen na PS5.

Super Mario Bros. Wonder (92/9,1)

Když už jsme u exkluzivit, nesmíme zapomenout na letošní hit Nintendo s nesmrtelným instalatérem v hlavní roli! Po množství povedených žánrových experimentů se vývojáři vrací ke klasice, na které vyrostli dnešní třicátníci. Ale i když je Mario opět klasickou plošinovkou, nebylo by to Nintendo, aby hru neobohatilo o hromadu nových a originálních nápadů. Kéž by stejně tak úspěšná byla i konkurence od Segy...

Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (96/8,3)

Nintendo podruhé s želízkem v ohni The Game Awards 2023. Tentokrát s pokračováním open world RPG o ochraně světa a princezny Zeldy (nejsou s Peach sestry?) ze spárů zlého Ganona. Legend of Zelda staví na skvělém prvním díle a recykluje oblíbený mix explorační, hádankové, craftingu a soubojů tak, jak to umí jen Japonci. Majitelé Switche asi nemají v ruce lepší RPG, ale podle nás hru roku získá následující titul!

Baldur's Gate III (96/8,9)

Tuhle klasickou značku snad nešlo resuscitovat lépe! Belgičtí Larian Studios s žánrem tahových RPG umí pracovat, to dokázali sérií Divinity, avšak jejich doposud nejlepší D&D RPG přišlo až se slavnější značkou v zádech. 87533-D4229-9C592-2C82B. Třetí Balduři se řadí po bok těch nejlepších RPG historie a jak odborníci, tak hráči hru označují jako nejlepší RPG od

třetího Zaklánače a horkého kandidáta na Hru roku 2023.

Jakou mají konkurenci? Již zmíněného Alana Wakea, Spider-Mana, Maria, Resident Evil 4 a Zeldu.

Malé hry

Viewfinder (84/7,5)

Originální plošinovka z pohledu první osoby na zhruba pět hodin silně inspirovaná Portalem, ale namísto teleportování tu ohýbáte realitu pomocí fotoaparátu. Vyfotíte, co vidíte před sebou, fotku přenesete na jiné místo pomocí perspektivy pak místo z fotografie přenesete. Kdo zná Looney Tunes a honičky kojota Vildy s ptákem Uličníkem, ví, co máme na mysli. Těžko se to vysvětluje, ale je to boží!

Cassette Beasts (84/8,4)

Malé britské studio Bytten vzalo starý kazeták, Pokémony, Final Fantasy a Octopath Traveller a namixovalo ujeté ale zábavné pixelartové JRPG. Ocitnete se na podivném ostrově obývaném různými stvořeními, které lze sbírat nahráním jejich zvuku na walkman (namísto zavření je do klaustrofobických míčků). Následně můžou postavy ve vaší partě vzít na sebe podobu nasbíraných příšer a bojovat v tahových soubojích stylu Final Fantasy. Přiznáváme, zní to ujetě, ale jak to je ujeté, tak je to zábavné. Jestli jste někdy přetáčeli kazetu tužkou a sbírali pokémony, měli byste to zkusit. Gotta record them all!

Chants of Sennaar (85/8,4)

Unikátní puzzle hra, jakou jste zatím nehráli. Jako cestovatel se ocitnete v zemi, kde nerozumíte jedinému slovu a vaším úkolem je postupně se naučit jazyk, abyste porozuměli, co se kolem děje. Hra kombinuje prvky plošinovky, bludiště a různých hádanek, převážně založených na dešifrování jazyka, vrácení se na známá místa a zasazení starých slov do nového kontextu. Velmi povedená hra doporučovaná nejen studentům lingvistiky.

Hi-Fi Rush (87/8,9)

Japonští Tango Gameworks si odskočili od hororů ke komixové akční rubačce Hi-Fi Rush, kde se úplně všechno na obrazovce hýbe do rytmu (včetně UI). Rytmičtější mlátček už jsme viděli nemálo, ale žádná si s hudbou nehrála tak jako Hi-Fi Rush. Hra má navíc povedené cutscény a stylizaci. Soudě podle recenzí si vaši pozornost určitě zaslouží.

Sea of Stars (88/8,1)

Další JRPG vzhledem připomínající Chrono Trigger nebo Octopath Traveller. Není to ale jen levná kopírka. Vývojáři ze Sabotage si připravili poctivé RPG s vlastním příběhem a originálním světem. Připravte se na zhruba 30 hodin kvalitního příběhu a tahových soubojů po vzoru klasik žánru. Jedná se o prequel k plošinovce The Messenger od stejnojmenného studia, hra je tak prošípaná pomrkáváním na předchozí titul a obsahuje hromadu hlavního i vedlejšího obsahu. Podle recenzí hráčů to je pecka.

Cocoon (88/8,2)

Od Jeppeho Carlsena, designéra povedených plošinovek Limbo a Inside, přišla letos další hra aspirující na podobně kultovní zářez jako dva výše zmíněné tituly. Už to není černobílá plošinovka, nýbrž logická adventura z horního pohledu založená na objevování různě propojených světů a plnění logických hádanek klasickým stylem bez jediného mluveného slova. Pokud vás oslovilo Limbo či Inside, je Cocoon jasnou volbou.

Pizza Tower (89/8,9)

Vývojářské studio s příznačným názvem Tour de Pizza popisuje svoji prvotinu jako rychlou 2D plošinovku inspirovanou sérií Wario Land s důrazem na pohyb, průzkum a zvyšování skóre. A přesně tak to také je. Závodíte s časem, překonáváte překážky ve stylu klasických plošinovek a snažíte se zachránit vlastní kůži (a restauraci). Navíc je to vtipné, graficky imitující Cartoon Network a za necelých 20€.

Dave the Diver (90/8,2)

Detailní atmosférický pixelart, kde přes den lovíte harpunou ryby v nádherných podmořských hlubinách, abyste večer mohli servírovat úlovky hladovým krkům v suši restauraci. Přestože hra prakticky nabízí dvě hlavní činnosti – lov ryb a správu restaurace – tyto dvě mechaniky postupně rozšiřuje a díky množství obsahu zabaví na několik desítek hodin. Podle recenzentů i hráčů to je skvělá oddechovka!

Turbo Overkill (91/7,6)

Boomer shootery zažívají v posledních letech doslova mezinárodní obrození. Ion Fury, HROT nebo aktuální Turbo Overkill jsou toho důkazem. Kdo vyrůstal na Quakeovi, Unreal Tournamentu nebo Duke Nukemovi, ví, o čem je řeč a už si to letí koupit na Steam. Hra není ale jen pro retro fan-dy, gameplay nabízí moderní pojetí pohybu, kde se šplhá, skáče, klouže či běhá po zdech a střílí po všem v pohybu. Totální nářez.

Slay the Princess (92/8,7)

Vizuální novela Slay the Princess nabídne povedený hororový příběh v ručně kreslené grafice s perfektní atmosférou a dabingem. Zdánlivě jednoduchý úkol vypravěče zabít princeznu se skoro nekonečně větví a dává hráči vysokou míru svobody v rozhodování. Podle odborných recenzentů nejlepší hra našeho seznamu a určitě jedna z nejlepších vizuálních novel roku!

Tipy

Resident Evil IV Remake (93/7,9)

Přestože je remake čtvrtého Resident Evilu pro své nesporné kvality adept na hru roku, myslíme, že sošku nezíská. Kdyby se nejednalo o remake, zařadíme jej do první AAA kategorie, avšak takto můžeme jen doporučit fanouškům lineárních hororových adventur. Recenzenti si remake nemohou vynachválit, avšak na Metacriticu zaznívá kritika zastaralého grafického

zpracování.

Quake II Enhanced Edition (90/7,8)

Zaujal vás Turbo Overkill? Pak určitě nepohrdnete remasterem legendy boomer shooterů Quake II. Podle ohlasů je remaster druhého Quakea provedený s citem ke zdrojovému materiálu a navíc obsahuje jedno zcela nové rozšíření. Pro fanoušky série povinnost.

Dead Space Remake (89/8,8)

Legendární střílečka dostala po 15 letech nový remake a pořád je to skvělá žánrovka, která podle mnohých strčí do kapsy i moderná Callisto Protocol.

Diablo IV (86/2,2)

Nejrozporupnější hra našeho seznamu je bezesporu čtvrté Diablo. Blizzard se opravdu snažil dodat atmosféru blízko prvním dílům série a podle odborných recenzí se to autorům podařilo. Hráči ale kritizují obsah a pay to win mechaniky. Ale je to Diablo a mělo by tu být.

Drawing from memory (?/8,5)

Online party hra pro alespoň dva hráče Drawing From Memory nabídne přesně to, co byste z názvu čekali. Koncept je jednoduchý, připojíte se s přáteli do lobby, vyberete postavu či obrázek k nakreslení a následně jej musíte z paměti nakreslit. Funguje skvěle s lidmi na stejné vlně.

HROT (81/8,5)

Autor Spytihněv letos udělal díru do České republiky díky

své retro střílečce HROT. Klasické FPS inspirované Quakem nás zavede do alternativní reality roku 1986, kdy jsou komunisti stále při plné síle a brání se neznámým narušitelům. Hra je záměrně kostrbatá a téměř výhradně hnědá. Nám se grafika nelíbí, ale své kouzlo pro spoustu hráčů rozhodně má.

Wartales (80/8)

Strategické izometrické RPG Wartales bravurně míchá žánry. Nejprve spravujete skupinu středověkých žoldáků a zajišťujete přísun jídla, peněz a dalších surovin, abyste následně takticky manévrovali v tahových soubojích jako v sérii XCOM. Cíl je jediný – získat při putování světem co nejvíce bohatství a neumřít na mor či válku.

BZZZT (?/9,6)

Roztomilá 2D plošinovka s robotem v hlavní roli vzdáleně připomene Super Meat Boy. Hra vyšla sice na konci listopadu a už stihla posbírat několik desítek. Skóre 9,6 na Metacriticu slibuje úspěch českého vývojáře Karla Matějky také v zahraničí. Tahle poklona osmdesátkovým plošinovkám se povedla na jedničku! Má krásnou pixelovou grafiku, svižnou hratelnost a rozmanité levely. 9AC76-6F933-E64FA-6252D. Určitě koupí neprohloupíte, hra stojí necelé tři stovky.

Metroid: Prime Remastered (94/8,7)

Opět remaster. Už jich je nějak moc, co říkáte? Ale tenthle se zatraceně povedl. Hra je natolik graficky vylepšená, že by se

nemusela stydět ani za přídomek Remake. Tohle sci-fi FPS s akcentovaným průzkumem prostředí a se zajímavými hádankami prokooklo a na Switchi běží v 60 FPS. Tenthle remaster dává smysl zejména proto, že původní platforma je už mrtvá a na Switch se perfektně hodí.

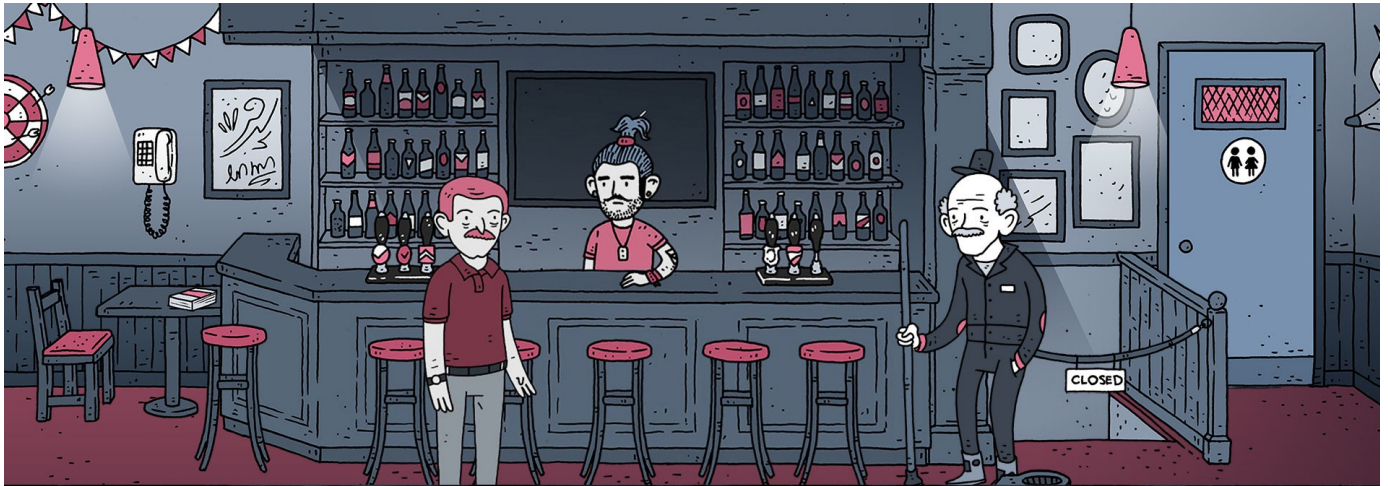
Last Train Home (83/6,3)

Ashborne Games si jako svou prvotinu vybrali komplikované téma československých legionářů na Rusi, kteří mají jediný, avšak přetěžký úkol – uprchnout na sklonku války obrněným vlakem přes Vladivostok do nově vznikajícího Československa. Část hratelnosti je tak věnována správě zdrojů a posádky vlaku. Vlak je nutné postupně opravovat, starat se o palivo i zásoby. Někdy je ale třeba zastavit a každá zastávka představuje riziko krvavého souboje s Rudou armádou v realtime soubojích. Hra sbírá velmi kladné recenze na Steamu ale nevyhnula se kontroverzi v Rusku i Číně, nepřekvapivě.

Totť vše, snad jste si vybrali nějakou zajímavou hru na zimu a pokud jsme opomněli nějakou další pecku, napište nám na facebook nebo redakční e-mail.

Marcel Mojžíš

Dude, Where Is My Beer?



I want a pilsner.
Just a nice cold pilsner.
A refreshing pilsner, if you wouldn't mind.
Could I, if it's not too much of a bother, have a cold pilsner?
Ok, forget it.

Máte rádi klasický český ležák a pořád jste nepřišli na chuť hipsterským kyseláčům, IPÁm, APÁm či weizenbierům od pivovarů menších než mikro? Nejste sami! Autoři hry Dude, Where Is My Beer mají očividně stejný problém a pálí je natolik, že kolem něj vystavěli celou old school point and click adventuru. Jak moc oldschool, ptáte se? Skoro tak jako samotný pilsner!

„Oldschoolová point-and-click adventura o hledání plzeňského piva v nepřehledném světě zbytečných řemeslných piv a snobských hipsterů.“

dudewhereismybeer.com

Ač by se podle zápletky mohlo zdát, že je hra českého původu, není tomu tak. Hru mají na svědomí norský developer a grafik Arik Zurabian a spisovatel a animátor Edo Bernes z Kostariky. Autoři nás zavádí

do současného Osla a kladou před nás přetěžký úkol – najít a vychutnat si pivo plzeňského typu ve světě, kde tajemný Mistr Sládek, na základě výsledku pivovarské soutěže, rozhodl zakázat prodej podřadného klasického ležáku. Bary a hospody se tak plní hipstery objednávací si řemeslná piva z malých pivovarů za přemrštěné ceny horlivě debatující nad všelijakými způsoby kvašení, kterým

hlavní protagonista nerozumí. Jediné, po čem touží, je najít normální pivo po dlouhé cestě autobusem do Osla.

S opilostí nejdál dojdeš

Narozdíl od ostatních point and click adventur není hlavní protagonista šťou-ravý zvědavce a po- byt mezi podivíny



v neznámém světě je pro něj stresující. Autoři tak přišli s unikátní mechanikou, tzv. beer-o-metrem. Aby se hlavní hrdina odvážil začít konverzaci s cizincem, případně vyřešit nějaké složité puzzle, musí posílit sebevědomí kapkou alkoholu. Po celou dobu tak hráč vidí míru intoxikace a musí ji korigovat dle potřeby. Zdunit se do němoty ale nejde, autoři lákají na rozšířené možnosti opilosti v navazujícím druhém díle. Hra totiž není příběhově dokončená a dvojka má před sebou teprve Kickstarter.

Zpátky do minulosti

Rozhraní je podobně jako hlavní postava konzervativní. Půjčuje si klasické schéma adventur od Sierry z 90. let. Zapomeňte tak na jednoduché ovládání dvěma tlačítky myši. Myši ovládáte pohyb postavy, ale příslušnou činnost je nejprve potřeba vybrat z menu devíti akcí, jak vidíte na snímku. Systém zdánlivě umožňuje více volnosti, ale ve většině je stejně správná jed-

na možnost postupu vpřed, tak se zdá takový výběr přeby-
tečný. Fanoušky old school ad-
ventur z devadesátek ale
ovládání potěší.

Grafika má svérázný komixový styl s omezenou barevnou paletou s převládajícími modrými a šedými tóny. Pro 2D adventuru se její jednoduchost perfektně hodí. Úroveň detailů je dostačující a design postav povedený, včetně animací.

Slyšet můžeme rovněž původní hudbu, což u nezávislých her není standardem a odborné recenze zvukový projev hry chválí - od dobře navozené atmosféry hudebním podkladem po ruchy a zvuky natočené v reálném světě.

Absence dabingu je zcela pochopitelná.

Pokud to nebylo z odstavců výše jasné, jedná se o humornou adventuru s odlehčenou tematikou, která by neměla zapadnout. Ač recenzenti zmiňují místy nelo-

gický průchod hrou a obecně nízkou obtížnost, je hra zábavná a zkrátí dlouhý zimní večer zhruba o 5 hodin. Na Steamu je k dispozici za příjemných 13,50€, ale bývá ve slevách i pod 10 eur.



Marcel Mojžíš



Call of Saregnar zavede hráče do poloviny devadesátek



Slovinský sólo vývojář Damjan Mozetič už několik let připravuje RPG záležitost, která jako by vypadla z poloviny devadesátek! V dnešní době je in používat oldschool grafiku v nových titulech, jak můžeme vidět v našem seznamu 30 pecek, je jich tam hned několik.

Někdo může namítnout, že jednoduchá grafika je trochu podvod na hráče. Hry se tváří staře, ale ve skutečnosti nejsou a mnohdy integrují moderní gameplay. Ona oldschoolovost je tedy často pouze pozlátka a někdy znouzectnost, pokud nemáte schopné grafiky či dostatečný rozpočet.

Něco podobného si pravděpodobně řekl i autor Call of Saregnar, a tak se rozhodl připravit RPG, které nejen vypadá, ale také se hraje jako staré

hitovky typu TES: Daggerfall, Betrayal at Krondor nebo Might and Magic.

Devadesátková RPG se vyznačovala téměř nulovou pomocí hráči a stohy napsaného textu, který bylo zapotřebí přečíst k pochopení příběhu a postupu dále. Pokud jste poslední knihu přečetli na základce a ve WoWku si zapínáte quest helper, tahle záležitost nebude pro vás. Ovšem jestli máte pořád v šuplíku popsany čtverečkovaný papír s dungeons, vracíte se k oldies a čtení vám nevadí, tohle může být hra pro vás! Sám autor hru označuje jako poklonu éře party-based RPG z devadesátek.

Příběh

Autor láká na komplikovanou zápletku a originální fantasy prostředí inspirované různými historickými národy. Hra začíná ve vesnici Avamoor, která

kvůli záhadnému mizení tamních obyvatel spí neklidným spánkem. Navíc je místní lord v noci ve své komnatě zavražděn. Jak je tomu u starých RPG zvykem, na kloub se tomu rozhodne přijít vskutku rozličná skupina dobrodruhů – rytíř, student magie a zlodějček. Pátrání po baronově vrahovi zavede naše tuláky do nitra bitvy mezi bohy.

OG Hratelnost

Gameplay je vskutku tradiční a inspiraci starými klasikami nezapře. Hráč ovládá partu dobrodruhů rozličných povolání, plní questy a z pohledu první osoby putuje světem ve stylu Might and Magic 6, která mj. jako první v sérii M&M nabídla plynulý pohyb ve 3D namísto klasického pohybu po čtvercích. Nebudou chybět survival prvky. Hráč bude



muset dbát na dostatečné zásoby jídla pro svou skupinu, kvalitní oblečení a taktéž příkrývky pro přežití chladných nocí v divočině. Bojovníci budou muset pečlivě udržovat svou výzbroj a výstroj, aby byli připraveni na případný souboj, který se odehrává na hexagonálním poli, připomíná tak Heroes of Might and Magic. Souboje nejsou náhodně generované, nýbrž ručně vložené na určité části hry z důvodu co nejlepší optimalizace obtížnosti. Odměnou ve vyhraných soubojích je klasický loot v podobě peněz či předmětů, jejichž množství bude ale mnohem nižší, než jsme u současných RPG zvyklí. Inventář nebude přetékat harpádím, naopak každá věc má mít svůj specifický účel. Tento přístup musíme moc po-

chválit.

Grafika

Těšit se můžeme na low poly 3D otevřený svět s rozpixe-



lovanými texturami sem tam ozvláštněným modernějšími efekty jako mlha, kouř či oheň. Ten opravdový devadesátkový nádech tomu ale dávají postavy, které jsou všechny ztvárněny skutečnými lidmi



v kostýmech a nafoceny z různých úhlů a v různých činnostech. Ve hře nenalezneme žádnou trojrozměrnou postavu. Dnes totální úlet, ale je to skvělá nostalgická vlna pro hráče původních Betrayal at Krondor nebo třeba českých Bran Skeldalu a pro mladší ročníky způsob, jak na-kouknout do klasických her na hrdiny bez nutnosti složitě štelovat emulátory starších operačních systémů.

Pro koho to je?

Trh pro takový počín je neznámý, hry tohoto typu nevychází

a nelze tak ani odhadovat, jaký bude mít Call of Saregnar komerční úspěch. Jedná se o totální protiklad akčním RPG typu Zaklínač 3, kde masakrujete kdeco a běháte po světě s 30kg věcí na zádech. Tohle oldschool putování bude pomalé, rozvěklé, plné čtení a bude připomínat více fantasy román či starý gamebook než moderní hru na hrdiny. Přejme Damjanovi, ať najde početnou skupinu fanoušků. Dočkáme se snad někdy roce 2024 na PC.



Marcel Mojžíš

Broken Sword: Parzival's Stone



Dvojice hlavních protagonistů Američan George Stobbard a francouzská novinářka Nicole Collard se poprvé setkali v roce 1996, kdy vyšel první díl adventurní série Broken Sword, jež definovala žánr na dekádu dopředu a stala se kultem. Jednalo se o klasickou point and click adventuru s výbornou dvourozměrnou grafikou a zajímavým detektivním příběhem o hledání pokladu Templářů.

George a Nicole jsou ústředními postavami celkem pěti titulů Broken Sword, avšak pouze první dva díly jsou považovány za klasiku. Hráčům od třetího dílu vadil příklon k třetímu rozměru, jenž byl na počátku tisíciletí populární, avšak technicky nevyspělý, nedokázal tak navodit tu správnou atmosféru a prokreslení detailů. Hra se navíc začala přizpůsobovat konzolím i z hlediska

ovládání a zakomponovala kromě klasického klikání myši i někdy neohrané ovládání klávesami.

2D na steroidech

Šestý díl populární adventury se proto vrátí ke kořenům hratelnosti a opět předvede ručně malovaná pozadí jednotlivých obrazovek v duchu prvních dvou dílů. Studio se k ručně malovaným lokacím vrátilo už v pátém dílu nazvaném The Serpent's curse a sklidilo kladné ohlasy od hráčů, kteří si na trojrozměrné lokace předchozích dvou dílů nezvykli. Charles Cecil na Gamescomu prozradil, že ručně malované lokace jsou následně převedeny do 3D tak, aby byla zachována klasická estetika, ale hra působila více filmově, a to až ve 4K rozlišení. Bude se tak snažit přinést to nejlepší z obou světů. Autoři grafický styl nazývají Super 2D.

Zpátky do minulosti

Podobně jako u předchozích dílů, budeme i v šestém vydání pátrat po stopách zapomenutých pokladů a tajných spiknutí. Ústředním motivem má být jakýsi prastarý manuskript. Zatímco v prvním dílu hráli prim Templáři, v šestém Broken Swordu to budou katarí, středověké heretické náboženské hnutí. Proti katarům, též albigenským, byla Papežem Inocencem III. dokonce vedená křížová výprava. V Broken Sword 6 jsou katarí vykresleni jako ochránci tajemného grálu, měl mít co dočinění s krví Ježíše Krista. Není divu, že se papeži jejich působení zejména ve Francii a Itálii nelíbilo. O získání grálu měl mít později zájem i říšský vůdce Heinrich Himmler. Nepřítel je tedy jasný a úkol také – zabránit třetí říši získat grál, ať je to, cokoli. Hlavní hrdina bude mít díky části grálu



schopnost cestovat časem do minulosti i budoucnosti. Máme být i svědky alternativní budoucnosti, kde uvidíme nacistickou hrozbu v případě našeho neúspěchu. Polda 4 hadr!

Máme tu tedy historický mýtus, tajemný poklad, nacistické nebezpečí a cestování časem. Je to originální? Vůbec ne! Chceme to hrát teď hned? To si pište! Broken Sword: The Parzival's Stone vychází někdy v příštím roce.

Remaster

Jako bonus si pro nás studio Revolution Software přichystali lahůdku – remaster prvního dílu ve 4K! Čistokrevná ručně kreslená 2D grafika převedena do vysokého rozlišení bere dech. Při sledování ukázek nevidíte rozdíl, ale při zapnuté původní grafiky se naplno obnaží shovívavá nostalgie, díky které si hry pamatujeme tak nějak hezčí. Chválíme autory, že se jedná o vylepšení původního dílu,

nikoli pozdějšího Director's Cutu, který přidával zbytečné herní pasáže a hra tak ztrácela tempo.

Remaster jedničky máme očekávat v prvním kvartálu 2024 a Charles Cecil nezavrhne ani remaster druhého dílu, pokud bude mít Broken Sword Shadow of the Templars: Reforged úspěch.



Marcel Mojžíš

Romans je free to play strategie od autorů Strongholdu a Caesara



Britští Firefly Studios jsou známí především díky jejich strategické sérii Stronghold, jejíž první dva díly získaly status legend žánru RTS. Ve svých řadách mají vývojáři veterány videoherního průmyslu, kteří pracovali mj. na budovatelských strategiích série Caesar. Novinka ale není dalším stavěním města pro jednoho hráče. Singleplayer byste tu hledali marně. Firefly chtějí zaplnit mezeru na trhu s coop city

buildery a přinášejí free to play strategii Romans: Age of Caesar.

Hráč má ve správě vždy jednu čtvrt ve městě a musí spolupracovat se sousedními 15 hráči, aby město, které společně spravují, prosperovalo. Prvním úkolem je zničení barbarských osad na společné mapě města a následná oprava a správa území.

Stavění je naprostá klasika vypůjčená z klasik žánru jako

Caesar či Pharaoh. Stavíte produkční budovy, domy, cesty, studny a staráte se o spokojenost obyvatel a hlavně plnou kasu. Každá činnost, ať už stavba nebo boj, stojí akční body, které se časem obnovují. Tuhle mechaniku známe z her v prohlížeči, kde slouží zejména ke zpomalení postupu a mikrotransakčním účelům. Tady naštěstí netlačí autoři moc na pilu, ač ingame shop najdete velmi rychle díky „nenápadné“ ikoně.

Zajímavým prvkem je sběr vyrobených surovin od sousedů. Pokud nemáte potřebnou produkční budovu a potřebujete určitou surovinu, můžete se podívat, zda některý z dalších 15 hráčů na společné mapě nemá vyrobené zásoby. Výběr jeho budovy stojí více akčních bodů, ale převede danou komoditu jak vám, tak i vlastní-





kovi na sklad, nemusíte se tak bát krádeže. Mechanika má za účel utužovat spolupráci v rámci města.

Jakmile město prosperuje, začnete zakládat meziměstské obchodní cesty (hra obsahuje celý kontinent) za účelem obnovení římského impéria. Tady ustupuje city building a přichází na řadu stoupání na pomyslném politickém žebříčku. Hráč se může dostat až do senátu, kde začne zcela odlišná část hry s taktizováním pro získání co možná nejvyšší moci. Autoři slibují komplexní hratelnost plnou sdílení infor-

mací mezi senátory, pletich, společných projektů a získávání náklonnosti římských bohů. Historická zkušenost ale radí být na pozoru a hlídat si záda před letícími kudlami, které budou mít hráči-senátoři vždy po ruce. Na panovníky si ale brousí zuby i dotěrní barbaři, které je třeba zahnat zpět. Tady přichází na řadu PvE složka hry.

Nečekejte komplexní RTS zážitek, bitvy jsou semi-automatizované. Hráči umístí na bojiště své kohorty a pak sledují, jak si vojáci vedou. Naštěstí je možné udělovat občasné dílčí

pokyny s omezeným trváním účinku, takže nějaké ovlivnění průběhu boje hra nabízí.

Romans bohužel nezapřou své mobilní kořeny, a tak z grafické stránky nevypadají moc dobře. Staříček Caesar III strčí designem moderní Romans do kapsy, byť nedisponuje tak vysokým rozlišením. Na druhou stranu si hru můžete zahrát všude díky crossplatform hraní (iOS, Android, PC). Hře se vyplatí dát i přes jednodušší kabátek šanci. Momentálně je v čilém vývoji a na Steamu je volně ke stažení.



Marcel Mojžíš



Remastery GTA ze Springfieldu

The Simpsons: Hit & Run

V roce 2003 vydali američtí Vivendi Universal Games videohru podle známého televizního animovaného seriálu Simpsonovi s názvem The Simpsons: Hit & Run s Homerem v hlavní roli. Hra se silně inspirovala populární sérií Grand Theft Auto, která v roce 2001 přešla plně do 3D třetím dílem a v roce 2002 vyšlo oblíbené GTA: Vice City.

Vývojářům z Radical Entertainment se podařilo vhodně namixovat parodii na GTA s předlohou v podobě populárního seriálu a vznikla tak videohra, která získala kultovní status. Není tak překvapením, že videoherní komunita se snaží Hit & Run oživit moderními verzemi. Aktuálně jsou ve vývoji dva neoficiální projekty k The Simpsons: Hit & Run. Remaster původní hry a kompletní remake v Unreal Engine 5.

Remaster

Autor modifikace si říká El Gato Del Tejado a jeho postup můžete sledovat na YouTube kanálu, instagramu či Patreonu. Hra se pod rukama moddera mění k nepoznání. Nejen že dostane podporu moderních rozlišení a nové textury, ale zcela nové jsou i cutscény, 3D modely postav, nebo cell shade render imitující animovaný seriál. Hra bude 1:1 k originálu, ale výrazně prokókuje. Ta tam jsou 3D renderované filmečky, neboť

všechny cutscény dostanou 2D vzhled animovaných dílů The Simpsons! Musíme říci, že 2D svědčí filmečkům více a autor je nejen šikovným modderem, ale rovněž šikovným animátorem.

Grafika remasteru bude věrná původnímu animovanému seriálu a taktéž původní verzi hry Hit & Run.

Remake

Youtuber Reubs se zaměřuje na předělávání různých videoher a aktuálně pracuje na totální konverzi Hit & Run do Unreal Engine 5. Graficky a pravděpodobně i fyzikálně se tak původní hra posune více než výše zmíněný remaster. Projekt vznikl plůvodně jako legrace „předělal jsem Simpsony za týden“, ale díky obrovskému ohlasu na internetu se autor rozhodl věnovat remaku hry podrobněji a soudě podle posledních videí to vypadá, že má hotovo. Pod jedno z videí se vyjádřil i jeden z původních game designérů a remake neoficiálně posvětil.

„Jsem hlavním designérem původní hry. Je úžasné, co jste dokázal! Je to opravdu ukáзка toho, jak by mohl vypadat plnohodnotný moderní remaster. Působivá práce!“

Joe McGinn, Senior Game Designer, Simpsons Hit and Run

Oproti originální hře nabídne remake zcela otevřené město bez načítacích obrazovek. Pozměněny budou rovněž cutscény, na rozdíl od remasteru

výše budou v enginu hry, nebude se tak jednat o předrenderované filmečky. Reubs implementuje do Simpsonů i možnost hrát ve VR. Autor se snaží z UE5 dostat maximum.

Celou pouť autora za remakem The Simpsons: Hit & Run najdete na youtube kanálu Reubs, podporu pak můžete vyjádřit prostřednictvím Patreonu, kde mj. autor nabízí kurz herního vývoje v Unreal Engine za necelou pětistovku.

Oba projekty ale ohrožuje problematika autorských práv. Vlastníci práv k Simpsonům mohou poměrně snadno poslat k ledu jak remaster, tak remake. Reubs už se nechal slyšet, že ač je jeho projekt již zcela hotov, nikdy jej nevydá právě kvůli problémům s autorskými právy. Tak snad se poštěstí alespoň remaster...

El Gato Del Tejado



reubs:



Marcel Mojžíš

Command & Conquer Remastered Collection

Hra poprvé spatřila světlo světa v roce 1995 a stala se jedním z primárních titulů, jež následně definovaly podobu celého žánru.

5. června 2020 vydala společnost Electronic Arts remasterovanou verzi dvou původních her, tedy C&C a C&C Red Alert, a to pod názvem Command & Conquer Remastered Collection.

Na vývoji této hry spolupracovala EA se studiem Petroglyph Games, které tvoří řada zaměstnanců tehdejšího Westwood Studios, a tedy i těch, kteří před 25 lety vytvářeli původní díly C&C.

Tato remasterovaná verze hry obsahuje všechny mise původních dvou her i jejich data-disků (včetně misí z konzolových verzí a tajných misí). Vylepšení se dočkaly jak videosekvence, tak i vizuální stránka hry, která nyní podporuje až 4K rozlišení.

Grafika

Hlavním lákadlem remasteru

je vylepšená grafika. Všechny modely, textury a animace byly vylepšeny, ale stále vypadají jako z původních her.

Grafika byla převedena do 4K, mezerákem při hraní ji můžete přepínat.

Zvuk

Soundtrack byl také remasterován a doplněn o několik nových skladeb. Frank Klepacki, autor původní hudby, odvedl skvělou práci a výsledek je opět strhující.

Hratelnost

Hratelnost zůstává stejná jako v původní verzi. Hra je stále stejně zábavná a návyková.

Jednotky se stále pohybují tak, jakoby občas nevěděly kam jít.

Základem je klasika: vystavět základnu, vycvičit jednotky a „hrrr na ně“!

Samozřejmě v kampani máte i mise bez budování základny, jsou pořád tak těžké jako předtím. Bez Quick save a Quick Load se občas neobejdete, pokud nechcete pořád

začínat misi znovu.

Na závěr

Cécéčka v remásteru jsou skvělou příležitostí pro fanoušky původních her, aby si je znovu užili v novém kabátě.

I nováčci si určitě hru užijí, protože se jedná o klasiku, která stále stojí za to. Dneska již nevyhází tak dobré RTS (aspoň tedy podle nás v týmu RetrohryCZ).

Plusy

Stárá dobrá zábava

Nová grafika a remasterovaný soundtrack

Filmečky

Přepínání mezi starou a novou grafikou ihned po zmáčknutí mezeráku

Mínusy

Pathfinding je pořád jaksi nedodělaný

Absence nového obsahu

Hodnocení

M1m1nk0 za RetrohryCZ 4/5



M1m1nk0

Stavíme nový počítač do 10 tisíc



JEN NOVÉ KOMPONENTY
FORTNITE, LOLKO I CSKO

ZA DESÍTKU

Pokud máme utažený rozpočet a nechceme repas či bazar, nebo pokud vybíráme první počítač pro dítě a nechceme zbytečně utrácet, musíme učinit řadu kompromisů, avšak nesmíme si zavřít dveře upgradu do budoucna. Prvním kompromisem bude procesor s integrovanou grafickou kartou, protože dedikovanou grafiku do rozpočtu nedostaneme. Na výběr máme velmi dobře performující Intel Core i5-12400 architektury Alder Lake, který, co se procesorové části týče, předčí stárnoucí AM4 od červené konkurence, avšak v integrovaných grafických kartách vede v poměru

cena-výkon AMD. Na hraní se UHD 730 a 750 u Alder Lake i5 vůbec nehodí a počítáme s tím, že dítě chtít hrát bude. Konkurence od AMD, Vega 7 i Vega 8, nabízí mnohem lepší grafický výkon. Vybereme si tedy Ryzen s grafickým čipem Vega. Ideální by byl nový čipset AM5, kde nabízí AMD slušné integrované grafiky, avšak s aktuálními cenami se do rozpočtu nevejdeme. Vybereme tak o generaci starší (ale stále dobře použitelný) socket AM4.

Zde máme dvě možnosti: AMD Ryzen 5 5600G nebo silnější AMD Ryzen 7 5700G.

Nabízí se použít silnější Ryzen

7, avšak v této konfiguraci se dostáváme na hranici rozpočtu a musíme šetřit na základní desce a SSD disku. Byť, jak uvidíte níže, to teoreticky lze poskládat, nemohu tuto sestavu s klidným svědomím doporučit. Deska je nejlevnější možná, zcela jistě bude potřeba update BIOSu, což už může být pro nezkušené uživatele problém. Navíc nás omezí při budoucím upgradu a disk má kapacitu jen 512GB a to je dnes s přihlédnutím k velikosti her hodně málo. Možností je koupit si PC už složené u Alzy či CZC, avšak do deseti tisíc aktuálně nic zajímavého nenajdeme.

Sestava R7	Cena: 9779 Kč (ceny z Alza.cz k 11/23)
CPU	AMD Ryzen 7 5700G
Základní deska	ASUS PRIME A320M-K (nutný upgrade BIOSu)
RAM	16GB Kingston FURY DDR4 3200MHz
SSD (M.2)	Apacer AS2280P4 512GB
Zdroj	SilverStone Strider Essential 80Plus 500W
Skříň	EUROCASE ML X501 EVO
Ventilátory 120 mm	2x ARCTIC P12 PWM
Ventilátor 80 mm	1x ARCTIC P8 PWM PST

Slevíme raději z nároků na výkon a vybereme stále velmi dobrý procesor Ryzen 5 5600G, díky čemuž si budeme moci dovolit větší úložiště, kvalitnější mainboard a rychlejší RAM. Tak zajistíme lepší prostor pro upgrade do budoucna.

Zkušený stavitel jistě namítnou osazení levnějším

zdrojem, absenci lepšího chladiče procesoru, či hodně základní case. Nutno říci, že u PC bez dedikované grafiky nejsou nároky energii veliké. Pokud máte ještě nějakou korunu navíc, určitě bych osadil výkonnějším zdrojem od renomovaného výrobce, např. 550W Seasonic B12 BC-550 Bronze za 1499 Kč. To se u in-

tegrované grafiky zdá jako zbytečný overkill, ale při budoucím upgrade např. o dedikovanou grafickou kartu oceníte, že nemusíte měnit i zdroj. Skříň můžeme vyměnit za Cooler Master MasterBox MB311L (příplatek 550,-). Tato sestava níže postačí na brouzdání a nějaké jednodušší hraní na nízké detaily.

Sestava R5	Cena: 9873 Kč (ceny z Alza.cz k 11/23)
CPU	AMD Ryzen 5 5600G
Základní deska	GIGABYTE B550M AORUS ELITE (nový BIOS)
RAM	Corsair 16GBDDR4 3600MHz CL18 Vengeance
SSD	M.2 Kingston NV2 1TB
Zdroj	SilverStone Strider Essential 80Plus 500W
Skříň	Zalman T6
Ventilátory 120 mm	2x ARCTIC P12 PWM
Ventilátor 80 mm	1x ARCTIC P8 PWM PST

Hotové sestavy

Na trhu se nabízí také varianta hotových PC sestav, které navíc obsahují i operační systém. Počítač tak lze po rozbalení rovnou používat. Tato varianta je vhodná pro nezkušené uživatele a pro ty, kteří se zkrátka nechtějí se stavěním zdržovat. Slušné stroje najdeme na Mall.cz, kde jsme našli zajímavé prebuildy od Ing. Romana Jandla pod značkou ADDERO. Při upgrade o GPU ale musíme v prvním případě vyměnit také zdroj a v druhém případě zdroj i CPU, což se prodraží.

ADDERO Herní počítač Hráč AR-71e: Maximum za 9799,-

CPU: AMD Ryzen 5 5600G
Mainboard: ASUS TUF Gaming A520M-Plus
RAM: Lexar Thor DDR4 16GB (kit 2×8GB) DIMM 3200MHz
SSD: Lexar NM620 1TB NVMe M.2
Zdroj: Eurocase Eco+ 400W80Plus Bronze
Skříň: Gamemax Silent Hill (černá, tlumící hmota uvnitř)
Microsoft Windows 11 Home 64-bit



ADDERO Herní počítač Hráč AR-51h: Levný pracant za 8699,-

CPU: AMD Ryzen 3 4100
Mainboard: ASRock A520M-HVS
GPU: ASUS Radeon RX 550 4GB GDDR5 EVO
RAM: G.Skill Aegis DDR4 16GB 2666MHz
SSD: PNY 480GB CS900 SSD S-ATA3 2.5" TLC
Zdroj: 1stCOOL 350W Economic PFC
Skříň: Eurocase MC X108 (černá)
Microsoft Windows 10 Professional 64-bit CZ



Kódy zdarma a peněženka Witcher pro nejrychlejší

Poslední letošní číslo opět ukrývá nějaká překvapení. Pokud jste nalistovali až sem, abyste získali věci zdarma, musíme vás zkla-

mat. Herní kódy a heslo pro získání peněženky jsme ukryli někam do útrob časopisu. Nejrychlejší aktivace na Steamu nebo GOGu vyhrává (platfor-

mu musíte trefit) a první, kdo odešle heslo pro získání peněženky Witcher společně se svou adresou na **e-mail redakce**, obdrží kýžený balíček.

Šťastný lov a veselé Vánoce všem!



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, uděláte nám tím velkou radost! První ročník je za námi, ale nekončíme, sejdem se zas příště, tak si užijte svátky a mějte se fajn!

web:

<https://www.freeport7.cz>

twitter:

@mojmarc

facebook:

Freeport7.cz
Moyzis

instagram:

@moyzis92

youtube:

Moyzis

Brzy na viděnou!

Marcel "Moyzis92" Mojžíš a Magdulè



