

ČESKÉ HRY #2

Samorost 3

Rozhovor:
Jakub Dvorský

Zpátky do Lost
Heaven



HORSE

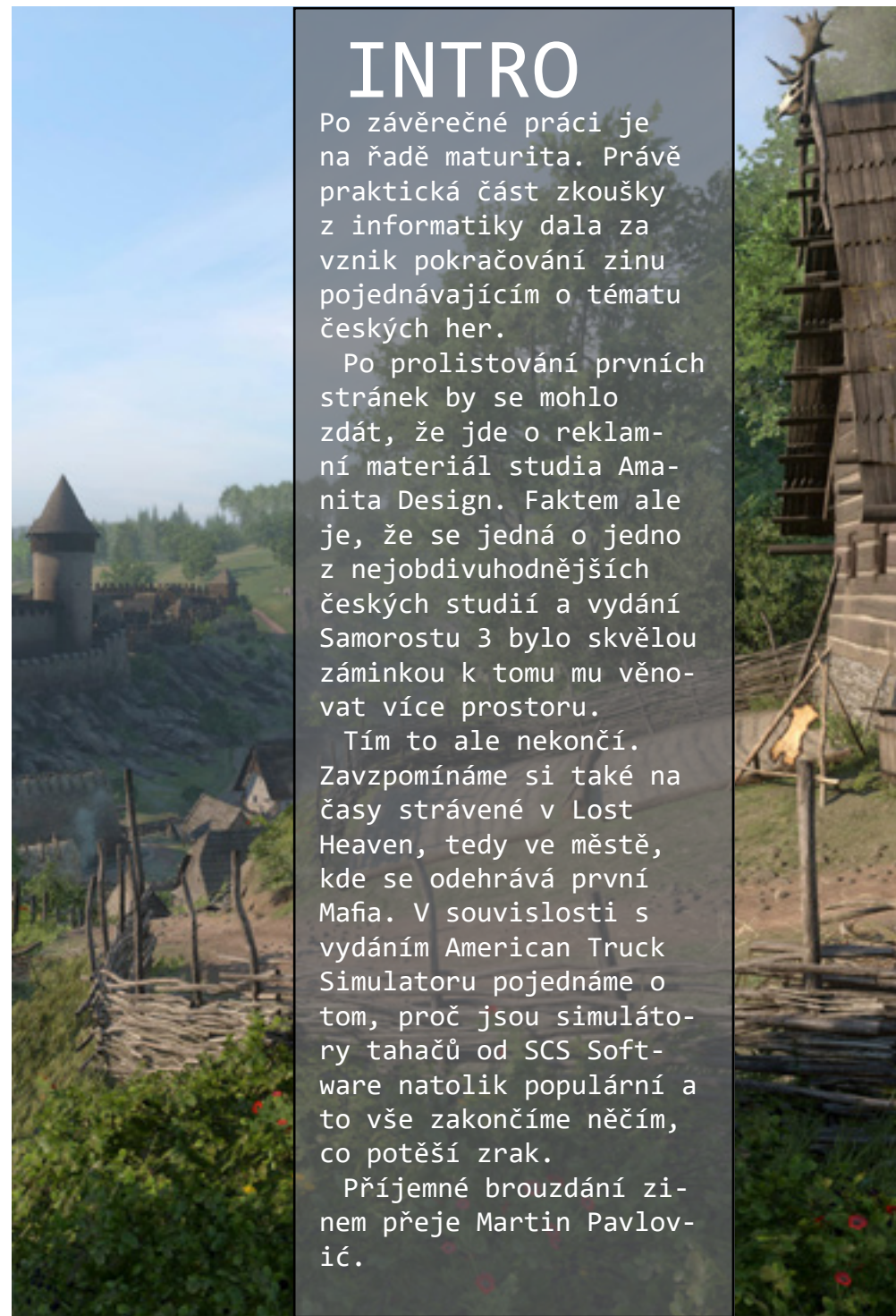
INTRO

Po závěrečné práci je na řadě maturita. Právě praktická část zkoušky z informatiky dala za vznik pokračování zinu pojednávajícím o tématu českých her.

Po prolistování prvních stránek by se mohlo zdát, že jde o reklamní materiál studia Amanita Design. Faktem ale je, že se jedná o jedno z nejobdivuhodnějších českých studií a vydání Samorostu 3 bylo skvělou záminkou k tomu mu věnovat více prostoru.

Tím to ale nekončí. Zavzpomínáme si také na časy strávené v Lost Heaven, tedy ve městě, kde se odehrává první Mafia. V souvislosti s vydáním American Truck Simulatoru pojednáme o tom, proč jsou simulátory tahačů od SCS Software natolik populární a to vše zakončíme něčím, co potěší zrak.

Příjemné brouzdání zinem přeje Martin Pavlovíč.



SAMOROST 3

Od vydání Botaniculy uplynuly dlouhé čtyři roky, během kterých se tým Amanita Design grafika Jakuba Dvorského soustředil na vývoj dosud nejrozsáhlejšího titulu – třetího pokračování Samorostu.

Skalní fanoušci Amanita Design si opět přijdou na své. Nádherná ručně malovaná grafika od grafika a vedoucího studia Jakuba Dvorského je opět potěchou pro oči a samozřejmě nechybí fantastický soundtrack od Floexe.

Hra nepřekvapí ani z hlediska hratelnosti – hlavní náplní jsou opět různé logické rébusy, které procvičí váš hudební sluch, matematické přemýšlení a další atributy.

I tentokrát se místy lze setkat s tím, že úplně netušíme, co po nás autoři vlastně chtějí. Tomu však dopomůže stylově udělaná nevtírající se nápověda.

V úvodním odstavci jsme se zmínili o tom, že Samorost 3 je dosud nejrozsáhlejším titulem studia. Celkově strávíte v kůži bílého trpaslíka, který cestuje lesním vesmírem, nějakých sedm hodin.

V příběhu samozřejmě nelze hledat žádnou hloubku, hry od Amanita Design jsou zkrátka postavené trochu jinak. Jakkoliv titul svádí k

tomu, aby byl překonáván jako výzva, není to úplně správná úvaha a rozhodně nejde o ten druh hry, kde je primárním cílem ji dohrát.

Výše uvedené zní poněkud nesmyslně, jenže kdo hrál některou z dřívějších her od Amanita Design, přesně ví, o čem mluvím.

Čas, který strávíte ve světě Samorostu 3, je zkrátka potěšením. Nádherná nápaditá prostředí plná úžasných myšlenek a detailů v kombinaci s tradičně geniálním soundtrackem vás zkrátka pohltí a každý návrat do našeho „normálního“ světa ponese těžce.

Z výše uvedeného vyplývá, že se nejedná o hru pro každého. Pokud hledáte výzvu, akci či nějaké vzrušení, jste na zcela špatné adrese. Samorost 3 je spíše určitou formou relaxu, při kterém si protáhnete mozkové závity a užijete si geniální audiovizuály.

Pokud se vám však hry od studia líbily, potažmo vás zaujal Samorost 3 na základě tohoto textu, připravte si 20 EUR a okamžitě spouštějte obchod Steam. Jedná se totiž o investici, které rozhodně nebudete litovat.



Rozhovor

Jakub Dvorský

Na vývoji her se poprvé podílel již ve svých sedmnácti letech a to konkrétně v roli grafika hry Dračí Historie (NoSense, 1995). Následně Jakub vystudoval Vysokou školu umělecko-průmyslovou, kde v rámci diplomové práce vytvořil první díl Samorostu. Ten předurčil směr, jakým se jím nově založené studio Amanita Design nadále vydá a pod vedením Jakuba tak vznikly tituly Machinarium, Botanicula či Samorost 3. Za spolupráci na filmu Kuky se vrací byl také nominován na Českého lva.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam ac metus vitae mi efficitur interdum vitae ut ipsum. Morbi nisl enim, aliquet a malesuada id, cursus id diam. Mauris nec magna auctor, eleifend massa vel, bibendum ligula. Suspendisse id vulputate velit. Aliquam quis semper odio. Nam eleifend pretium ligula, fringilla elementum nisi volutpat non. Sed quis mattis purus. Nulla nisl ligula, venenatis vitae fringilla at, maximus mattis arcu. Nullam in lacus eu est vestibulum pellentesque. Vestibulum in lobortis dolor, et ullamcorper massa. Sed pharetra at urna vel dignissim. Pellentesque pulvinar tincidunt nunc, id hendrerit wdiam malesuada et. In varius lacus volutpat sodales lobortis. Donec iaculis eros ut consectetur faucibus. In hac habitasse platea dictumst.

Aliquam augue orci, laoreet nec eros luctus, ornare tincidunt nulla. Vivamus sed tellus nisi. Suspendisse eget est mauris. Nam quis diam urna. Fusce congue, neque quis imperdiet ornare, velit ligula condimentum eros, et ultrices eros mi id erat. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Etiam suscipit purus non sem vehicula mattis. Sed vulputate augue a velit sollicitudin eleifend.

Morbi sed enim pharetra, auctor tortor non, sagittis ipsum. Suspendisse fermentum massa vitae urna laoreet scelerisque. Fusce luctus sapien vitae dui dictum, at feugiat mi commodo. Curabitur quis commodo urna. Ut rhoncus sapien sed mauris vulputate blandit vel at ipsum.

Suspendisse potenti. Integer nibh urna, aliquet ac ornare ac, efficitur vitae massa. Phasellus vel pretium tellus. Nam ullamcorper sem ipsum, ac eleifend sapien lobortis non. Nunc accumsan quam ultrices urna dignissim pellentesque. Nulla facilisi. Curabitur quis ornare leo, ultrices pretium tortor. Suspendisse mattis erat arcu, et ullamcorper velit aliquam ac. Vestibulum in lacus commodo, ultrices sem vitae, fringilla justo. Aliquam imperdiet dolor bibendum ligula auctor, sed fringilla sapien vehicula.

Aliquam ultricies ex eget ante interdum, vehicula semper quam rhoncus. Aliquam id nulla rutrum, vehicula mi eget, placerat felis. Donec euismod turpis est, eu ultricies sapien ullamcorper sed. Integer rutrum pretium risus eget congue. Aliquam sed dolor arcu. Fusce mauris quam, sagittis id imperdiet ut, ornare eu tortor. Aliquam eget bibendum dui. Integer facilisis erat a diam pulvinar, id maximus eros malesuada. Ves-

tibulum eleifend augue quis dolor dignissim, eget ultricies ex congue. Sed sagittis blandit egestas. Nam sit amet faucibus nulla. Quisque vitae ante mauris.

Praesent elit odio, efficitur feugiat imperdiet vitae, efficitur eu nulla. Sed laoreet aliquam convallis. Praesent urna metus, ultricies vitae lacus



eu, feugiat molestie orci. In accumsan neque accumsan varius pretium. Mauris nec ullamcorper arcu. Vestibulum sodales vitae dui vitae ultricies. Aliquam erat volutpat. Nulla tempor purus et tortor laoreet convallis.

<Kontinent> Truck Simulator

Studio SCS Software získalo na popularitě díky sérii simulátorů řízení kamionů 18 Wheels of Steel. Mimo hráčské



základny získalo také poměrně obstojnou moderskou komunitu, která vytvářela pro hry nespočet doplňkového obsahu.

Kritika však tyto hry přijímala spíše chladně. První, která si začala odnášet vskutku dobrá hodnocení byl až technicky nejpokročilejší a nejúspěšnější Euro Truck

Simulator 2.

V něm usednete za volant některého z licencovaných evropských tahačů a díky přídalkům



dostanete možnost projet s nákladem značnou část starého kontinentu.

V nedávné době vstoupil na trh nový American Truck Simulator, který vývojáři hodlají postupně rozšířit o nespočet států USA. Jedná se o velký projekt a zároveň návrat k prostředí, v němž se odehrávaly jednotlivé

díly zmiňované série 18 Wheels of Steel.

Odkud ten úspěch?

Mnoho hráčů tímto žánrem skoro až pohrdá. Přesto se však jedná o nadmíru oblíbené tituly. Čím to?

SCS Software našlo cestu, jak tento žánr lidem přiblížit. Samot-

nýbrž dvacet minut.

Ve hře se navíc hráč relativně brzy dostane k tomu, aby budoval svoji vlastní společnost. Možnosti jsou poměrně široké a mnoho „řidičů“ se tak našlo i v těchto strategických částech.



né ovládání strojů si lze nastavit jako velice jednoduché a řízení mnohatunového kamionu je rázem naprosto pohodlnou činností.

Vzdálenosti mezi městy na mapě jsou ideálně odstupňované, cestou z Prahy do Varšavy tak samozřejmě nestrávíte osm skutečných hodin,

V neposlední řadě jsou hry od SCS cenově příznivé a současně nabídnou velké množství obsahu.

Před tím vším je ale skutečnost, že pro mnoho lidí je řízení trucku na dlouhých vzdálenostech zkrátka určitou formou odpočinku a odreagování.

Zpátky do Lost Heaven

Jaké je po čtrnácti letech od vydání?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum leo odio, vehicula ut tortor pulvinar, pulvinar elementum mi. Maecenas eget scelerisque arcu. Integer maximus nisi vel orci commodo congue. Aliquam fermentum sapien congue mattis tempus. Vivamus elit orci, euismod vitae posuere vel, mollis ac eros.

Phasellus efficitur elementum leo id maximus. Donec imperdiet, libero in convallis malesuada, arcu tellus elementum ipsum, id consectetur purus elit sed dolor. Phasellus eget mauris lobortis, aliquam nisl at, sollicitudin urna. Suspendisse sollicitudin vel ipsum vitae varius. Nulla iaculis sodales consectetur. Phasellus in ipsum interdum, interdum mi nec, iaculis sapien. Nam vestibulum rutrum nibh vel semper. I

In hac habttasse platea dictumst. Duis sagittis, nibh ut viverra cursus, nibh nibh accumsan lectus, eget mattis nisl urna a nisl. Morbi at leo sed neque dapibus sagittis eu ut eros. Sed vitae nunc mauris.

Etiam id porta elit, at ornare lacus. Proin id auctor augue. Proin tellus tellus, varius sed magna ut, sagittis pretium ante. Donec a blandit nunc. In at leo eleifend, pellentesque nisl non, mollis velit.

Etiam hendrerit lorem vitae



tempus pharetra. Donec lacus enim, fringilla quis tempus in, sollicitudin eget quam. Phasellus tristique molestie arcu vel faucibus. Praesent nec lectus in nunc facilisis pharetra vitae congue purus. Pellentesque at auctor neque. Curabitur dictum tortor id placerat efficitur.

Vestibulum nulla purus, fringilla ac ex vel, consequat elementum mi. Ut vel risus velit. Suspendisse blandit at nunc ut

molestie. Suspendisse facilisis porttitor arcu, at tempus dui luctus a. Quisque ac lorem justo. In in elementum lorem. Donec ut nisi id tortor viverra finibus id ac nisl. Aliquam ornare elementum justo, eget aliquet risus luctus vitae. Curabitur congue elementum nisl



non sollicitudin. Mauris ac sodales tortor, tempus porttitor odio.

Praesent luctus pretium lorem pharetra viverra. Morbi cursus augue ornare, condimentum elit eu, bibendum urna. Aenean non odio tempor, egestas lectus imperdiet, vestibulum turpis. Vivamus in ipsum placerat turpis elementum luctus ac in libero. Nulla nunc nisl, mattis nec quam nec, facilisis tincidunt elit. In gravida sem vitae pretium aliquet. Cras blandit, justo ut volutpat pellentesque, ex lacus elementum erat, nec molestie sem sapien vulputate leo. Nunc egestas magna erat, id scelerisque augue porta vitae.

Morbi elementum mi ut arcu lacinia, ultricies faucibus arcu malesuada. Praesent dignissim luctus tempor. Aenean in neque at lectus dictum condimentum. Mauris eu sagittis elit, porttitor volutpat tortor. Nunc in ipsum condimentum, congue turpis in, malesuada tellus. In eu ipsum sit amet velit tincidunt tempor in ut felis. Curabitur sit amet dui augue. Vivamus in velit risus. Curabitur volutpat, tortor ac molestie lobortis, lorem risus pharetra ante, vel hendrerit ante sem sed nisi. Donec porttitor sapien vitae est pulvinar, nec bibendum massa semper. Duis leo lectus, dapibus ut nisl quis, tincidunt dignissim diam. Morbi laoreet suscipit viverra.



EMPIRE BAY

Jednou z největších předností druhé Mafie je beze sporu Empire Bay – město, v němž se děj odehrává. Inspirací se pro tvůrce stal především New York – naleznete zde tak luxusní centrum s mrakodrapy, vilovou čtvrtí na kopci s výhledem na město, ale také dělnické části či obdobu Bronxu.

Tak či onak, okamžik, kdy poslouchajíc Let It Snow přijíždíme luxusním automobilem ze 40. let k městu, které se před námi celé odhalí z vyvýšené silnice, je zkrátka pamětihodný. Neudělali byste si tam také výlet?



Nádherná panoramata jsou jednou z hlavních devíz Empire Bay.



Ve velkolepé observatoři se odehrává poslední mise.

