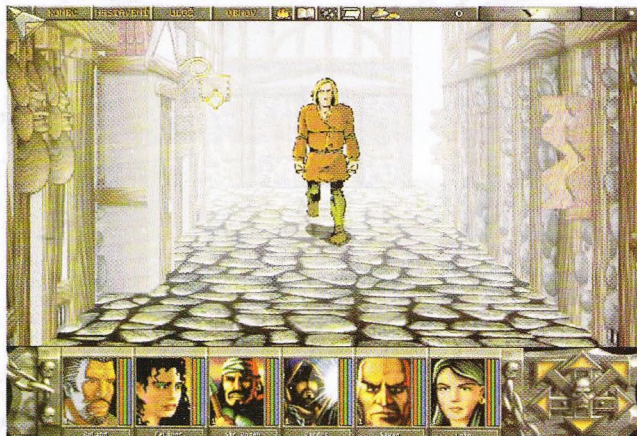


Brány Skeldalu

Opravdu jsem zajásal. Po mnoha a mnoha měsících čekání a zvědavosti se mi dostalo do ruky první preview prvního opravdového českého dungeonu. Ano, Brány Skeldalu.



Zhruba čtyři roky vývoje nakonec přinesly své ovoce. Vše trvalo tak dlouho i proto, že se autoři v jisté fázi rozhodli hru kompletně předělat. Přešli z již nevábně vyhlížející VGA do vyššího rozlišení ve více barvách. Navíc úplně předělali systém boje a kouzlení. Proč se tak stalo a jaké je pozadí celého projektu, to nám prozradil sám velký koordinátor, producent Jindra Rohlík alias Napoleon.

Já bych se však na tomto místě raději věnoval mému subjektivnímu dojmu z celé věci. Hned musím přiznat, že se mi *Skeldal* líbí, a nemůžu se dočkat, až se vrhnu na ostrou verzi. Pravděpodobně je to

nebylo možné rozprodáno opravdu kvanta uloupených zbraní a být pak jako nezranitelný bůh. Zkuste si vymyslet ekonomický systém z hlavy. Není to žádná legrace. Z preview, které přeci jen zdaleka není kompletní hrou, bohužel nelze usoudit, jak to dopadne, a nezbývá než si počkat. Pevně věřím, že všechno bude tak akorát.

Další změnou je systém kouzel. Ta se dají buď koupit, nebo je někde najdete na svitku. Jsou rozdělena na skupiny podle toho, z jakého elementu vycházejí a k čemu slouží (ohně, voda...) Navíc má hráč možnost volit ze tří stupňů intenzity. Je přeci nesmysl útočit na skoro mrtvého protivníka ze všech sil a vyplácet manu.

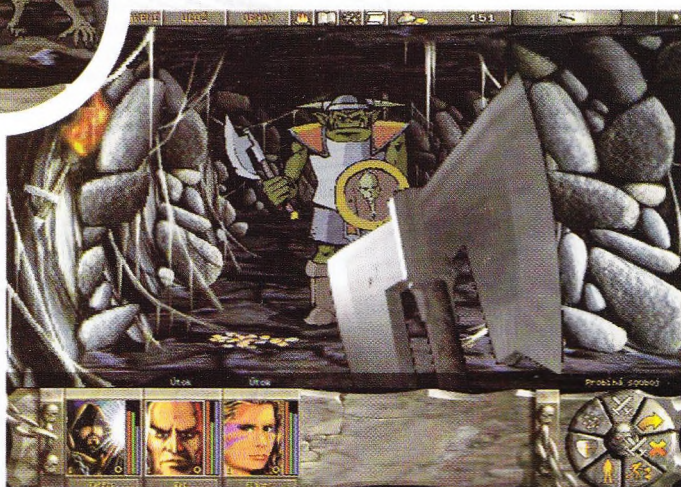
Třetí a asi největší změnou je systém boje. Zatímco u většiny dungeonů probíhal souboj v reálném čase, u *Skeldalu* je boj na kola. A aby toho ještě nebylo málo, je možné družinu rozdělit až na jednotlivce a útočit tak na nějakou potvuru z více směrů. Je to jako v Dračím doupěti, dovoleno je vše, včetně útoku, přezbrojování, vyčkávání. Nabízí se tak možnost neuvěřitelného taktizování a vychutnávání vítězství (i porážky). A kdo by namítal, že ho to nebarví, je možné se tomuto způsobu soubojů i částečně vyhnout a nechat vše na počítači.

Skeldal slibuje mnoho nového a rozhodně vypadá na velmi kvalitní hru. Doufám, že těch starších, co si rádi zavzpomínají na staré časy, a i těch druhých, mladších, kteří si naopak



i proto, že jsem odkojen *Dungeon Masterem*, *Beholderem* a *Lands of Lore*. Pro mě je prostě dungeon zasažený do čtverečků něco jako pro milovníky logických rychlíků *Tetris*. Sice už to asi nikdy nebude taková romantika, jako při *Dungeon Masteru*, kdy si člověk musel kreslit mapy ručně na čtverečkový papír, nicméně ve čtverečcích to je! Asi nejvíc bych *Skeldal* přirovnal k *Lands of Lore I*. Nejspíš proto, že plynule zoomuje. Narozdíl od nich má ovšem mnohem propracovanější grafiku a okno, ve kterém se vše odehrává, je mnohonásobně větší (zabírá většinu plochy obrazovky).

Nelze říci, že by se jednalo o krok zpět, návrat k historii nebo něco na ten způsob. *Skeldal* je plný novinek a specialit. Obchodování by ještě nebylo takovou novinkou. Někde zabijete skřeta, vypadne z něj sekera a ta se prodá. To se systematicky opakuje a hnedle máte na brnění. V tom vidím obrovský potenciál a bude velmi těžké hru vyvážit tak, aby



rádi zkusí něco nového, bude hodně a že se jim hra firmy Napoleon gameS vryje do paměti na co nejdéle dobu.

Honza Chlebek

ROZHOVOR S TVŮRCI

O Skeldalu už toho bylo mnoho napsáno a řečeno, hodně se vyvíjel, a když porovnáme to, co si pamatují od úplných začátků, s tím, co vidím teď, nemohu se hned v úvodu nezeptat, jaká je vlastně současná situace. Když se na to dnes podíváš celkově, zůstalo něco z té původní verze...?

Do projektu Brány Skeldalu jsme se poušteli asi před čtyřmi lety s velkou dávkou nadšení, ale s naprostým nedostatkem skutečných znalostí o tom, jak se taková hra vůbec dělá. Mezi tím přišla Colony 28 a původní tým, který na Skeldalu dělal, se z větší části rozpustil a z další části jej nahradili lidé pracující na Colony plus nějakí další. Protože už tehdy byl VGA styl poměrně starý, zvolili jsme hi-color a hi-res provedení se 16ti bitovou hudbou, což si vyžádalo kompletní předělání enginu. Nový systém navíc umožňuje hromadu nových věcí hlavně po herní stránce, která ovšem také nezůstala beze změn. Takže jediné, co z původního Skeldalu zbylo, je scénář (včetně map levelů, postav apod.) a výtvarné návrhy od Martina Zhoufa, na kterých dělal asi dva roky.

Jak si se seznámil s lidmi, kteří s tebou na projektu spolupracovali, jak se obměňovali v různých jeho fázích atd.?

Celkem je to asi deset lidí, více či méně vázaných. Scénář, mapy, dialogy a ozvučení, editaci levelů a všechno, co s tím souvisí, plus produkci dělám já, dál tu byl jako výtvarník již zmiňovaný Martin Zhouf, jeden programátor, tři grafici, tři hudebníci, plus člověk, který přinesl původní námět. Konkrétně jmenovat bych chtěl alespoň grafika Karla Matějku a programátora Ondru Nováka, kteří se spolu se mnou věnovali Skeldalu intenzivně poslední rok a odvedli na něm největší kus práce. Do tohoto výčtu nepočítám lidi, kteří odpadli v průběhu vývoje a jejichž práce nebyla vůbec použita.

Ještě bych se chtěl vrátit k engine. Co na ten hi-rers a 16-bitový zvuk řeknou pomalejší stroje a jak to vlastně vidíš s HW náročností?

Skeldal lze hrát i na pomalejších Pentiiích (cca 75 MHz), a co se týká videokarty, nemyslím si, že by 1 MB karta byl nějak přemrštěný požadavek, kromě toho lze zapnout Skeldal i v nižších barevných hloubkách a rozlišení (i když to bude pravděpodobně jen nedokumentovaná funkce :)).

Skeldal mě zaujal poměrně velkou rozmanitostí, co se týká obchodu a vůbec vlivu děje na průběh hry, nemáš trochu strach, že by mohlo něco uniknout?

Skeldal prochází rukama mnoha betatesterů, takže by se měly všechny chyby minimalizovat. Snažíme se o nějakou logickou stavbu světa a událostí v něm, takže když se náhodou najde skulinka, tak by měla být alespoň logická :).

Mohl bys stručně charakterizovat herní systém?

Skeldal by se dal určitě charakterizovat jako dungeon ze staré školy pro novou dobu. Zůstal základní čtvercový systém, ale změnila se pravidla, systém soubojů, systém kouzel. Pojetí příběhu jako silně dějové linie s mnoha subquesty, které ovšem zbytečně neodvádějí od samotného příběhu, zůstal také. Spolu s ostatními autory jsme se pokusili, aby původní žánr vykryštoval do dungeonu, jaký jsme vždy chtěli mít. A to se myslím povedlo.

Nemáš nějakou lahůdku, kterou bys mohl namlsat čtenáře? Něco, na co by se mohli extra těšit.

Myslím, že pokud má hra nějakou výjimečnost, která převyšuje všechny ostatní aspekty hry, pak není pravděpodobně něco v pořádku. Snažili jsme se o maximální výkon ve všech oblastech, ale hlavně o to, aby byla hra vyrovnaná co do hrátelnosti. Příkladem takové „lahůdky“ dnes zpravidla je 3D zpracování, které však nakonec bývá vším, co ve hře je, a to bychom v žádném případě nechtěli. Neznamená to ovšem, že technická stránka je zanedbána. Je stejně vyvinuta jako ostatní. Když ovšem začnu jmenovat jedinečný soubojový systém, ve kterém lze dělit družinu do jednotlivců, musím jedním dechem přidat i logické úkoly, které s tím mnohdy přímo souvisejí, také do jemna prokreslenou grafiku a báječnou hudbu, a to už se vlastně opakuji a nakonec bych popsal celou hru.

Za jak dlouho by měl Skeldal spatřit světlo našich obchodů?

No, počítám, že pokud vše půjde tak, jak má a jak to jde teď, tak by Brány Skeldalu měly definitivně vyjít koncem prázdnin nebo po nich.

Také věřím, že se vše povede tak, jak má, a za všechny děkuji za čas, který jsi mi věnoval.

Rádo se stalo.

Za SCORE se ptal Honza Chlebek.

