

HARDWARE: NOVÉ NOTEBOOKY UŽ ZA TŘI TISÍCE

Další zprávy ze světa her na freeport7.cz



COLDOWN

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN ZDARMA

2. ČÍSLO: KVĚTEN 2023

Vesnický survival Last Holiday
UFL: nový vyzyvatel EA a KONAMI
Rozhovor o české adventuře Král Jister



HONKAI: STAR RAIL

NOVÉ RPG OD TVŮRCŮ GENSHIN IMPACT

BONUS: KÓD NA ČESKOU HRU PIXEL BOY PRO NINTENDO SWITCH UKRYTÝ UVNITŘ

COOLDOWN #2

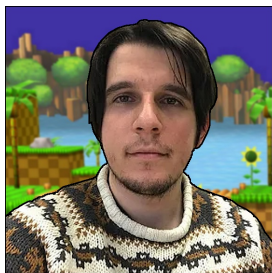
Toto číslo vyšlo 1. 5. 2023

Vydává v elektronické verzi Marcel Mojžíš, autor webu freeport7.cz

Kontakt: redakce@freeport7.cz

E0W6

Milí čtenáři,



měsíc nazpátek jsme vydali první číslo COOLDOWNU s tím, že jej budeme vydávat jednou za dva měsíce. Jednak jsme jako tým dvou lidí chtěli mít, jak se říká, „vatu“ s dostatečným počtem zpráv do každého čísla, takže jsme ale nevěděli, kolik zajímavostí nasbíráme během jednoho měsíce.

Věc se má tak, že počet zpráv na webu bobtná a už teď máme obsahu na zhruba dvě další čísla. A protože chceme být v rámci omezených možností aktuální, nedá nám to a měsíc starý slib musíme upravit – časopis bude vycházet *alespoň* ob měsíc, tedy také se může stát jako teď, že vyjde i několik měsíců po sobě. A co jsme připravili pro druhé číslo?

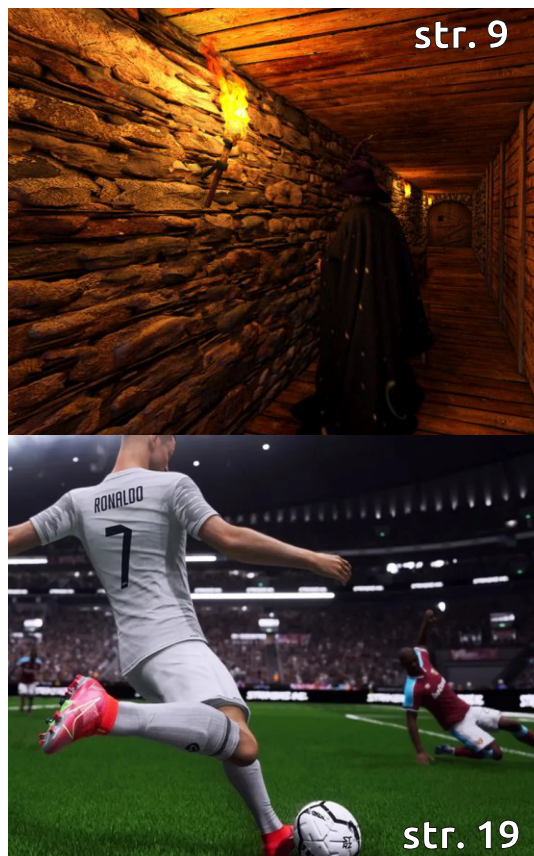
Opět nabízíme rozhovor s českým vývojářem, tentokrát s Buffym, autorem adventurní série Král Jister, přinášíme tipy na zajímavé české hry, deskovku nebo srovnání nejlevnějších notebooků. Magdulě si připravila preview novinky Honkai: Star Rail. A někam jsme ukryli 16místný kód pro hru Pixel Boy na Nintendo Switch od Buffyho. První bere vše, najděte všechny části kódu a aktivujte na Nintendo eShopu. Šťastný lov!

Doufáme, že vás baví tento malý časopis číst alespoň z poloviny tak, jak nás baví jej připravovat.

Příjemné čtení přeji

Marcel Mojžíš, šéfredaktor
@moyzis92

Magdulě, redaktorka



Obsah

ČESKÉ TITULY	5-8
Survival Last Holiday	5
Střílečka Hrot	6
Outspace: český klon EVE Online	7
ROZHOVOR	9-12
Petr „Buffy“ Fismol – Král Jister	9
TÉMA	13-15
Konec Blizzardu v Číně	13
Co se nevešlo do Mafie II	14
MANGAZINE	16-17
PREVIEW: Astral Express vyráží ke hvězdám	16
STOLNÍ HRY	18
Deskovka Crown of Ash v češtině	18
NEZÁVISLÉ HRY	19-21
UFL – nový fotbalový simulátor vyzve EA i KONAMI	19
Signalis	20
Mika and the witch's Mountain na Switch	21
HARDWARE	22-24
Vyplatí se notebooky UMAX za tři tisíce?	22
GAME OVER	25

Survival z české vesnice Last Holiday se řítí v Trabantu



Žánr her na přežití je poslední dobou velice populární, a tak se do jeho tvorby pouští i nezávislá studia, která se předhání, kdo přijde s originálnější zápletkou. Na české scéně se etabloval simulátor bezdomovce Hobo: Tough life, kde si hráči zkusí přežít tuhou zimu bez střechy nad hlavou, avšak na výsluní se drápe další uchazeč – Last Holiday od mladého studia (pravděpodobně nepříliš mladých vývojářů) Boomer games.

Hlavním hrdinou bude výrostek Ben, který nesloží maturitu a utíká před hněvem rodičů na severočeskou vesnici za prarodiči prožít poklidné letní prázdniny. Prarodiče ale pro záškoláctví a lenost nenajdou pochopení a ihned svého povedeného vnuka zapráhnou. Ben se střetává s realitou a musí se na vesnici naučit

přežít.

Jak je zvykem u survival žánru, starat se budeme o základní životní potřeby jako je potrava (z obou směrů) či sex, vydělávání peněz legálními

a dalších, atmosféru vesnice roku 2000, spoustu aktivit a povinných i nepovinných úkolů, nebo správu vozového parku, kde nebude chybět Trabant, Škoda 120 nebo traktor Zetor.



i méně legálními způsoby, nebo pověst mezi vesnickými domorodci, kteří nám nic nedají zadarmo.

Vývojáři slibují profesionální český dabing v podání Petra Rychlého, Jana Maxiána

Dočkat se mají hráči na PC už 18. května, nejprve v předběžném přístupu.



Marcel Mojžíš

Střílečka HROT je jako povedený Quake z Jednoty



Retro mánie všech možných pixel artových rádoby staře vypadajících her zasáhla snad celé videoherní spektrum a nejenak tomu je i u 3D stříleček z pohledu první osoby. V České republice máme zastupce tohoto žánru v předběžném přístupu na Steamu. Autor hry si říká Spytihněv a jeho hry jsou veskrze menšího rozměru, vždy jsou ale inspirovány nějakou historickou epochou. Doposud největší ohlasy zaznamenává retro FPS akce HROT ideově vycházející z legend žánru od id Software jako Quake či Wolfenstein.

Hra předkládá alternativní historii roku 1986, kde se ocitáme v kůži neohroženého obránce režimu před neznámými narušiteli. Hra však nebude politicky nijak motivována, jedná se pouze

o dobové zasazení a navození retro atmosféry. Příběh zde hraje druhé až třetí housle, primární je oldschoolový gunplay tak, jak jej známe z prvních 3D stříleček.

Graficky se jedná záměrně o poměrně nepěknou hrantou a do hnědých tónů lazenou záležitost, která ale soudě dle nejen tuzemských recenzí hru nikterak nesráží a naopak hráči si ponurou atmosféru socialistického režimu pochvalují. HROT pohání vlastní engine.

Dílo je děleno do epizod, první epizoda je situována v Praze, druhá nabízí české hrady a památky a třetí, poslední, je aktuálně ve vývoji a vrátí nás zpět do Prahy. Ve všech částech naší vlasti bude hlavní hrdina pobíhat s klasickými i exotickými zbraněmi. Ve zbraňovém arzenálu nechybí brokovnice, kuše, pis-

tole, samopal, nebo speciální zbraň chrlící elektřinu. A když dojdou náboje, poslouží srp s kladivem.

Hrot je možné zakoupit na platformě Steam či GOG, aktuálně za 16,79€. Na Steamu je rovněž k dispozici demoverze zdarma.



Marcel Mojžíš

5GLB

Outspace je český klon EVE Online s NFT kartami



Fenomén NFT, tedy unikátních a nezaměnitelných digitálních identifikátorů, často ve formě obrázků, odstartovaly CryptoPunks. Uživatelé si mohli koupit pixelový obličej pankáče za kryptopeníze a protože obrázek byl vždy vydán jen jeden, vyšplhala se jejich hodnota časem k astronomickým výšinám.

Astronomické výšiny a dálavy propojuje s NFT také nová česká prohlížečová hra s názvem Outspace. Jedná se o vesmírnou 3D open world explorativní záležitost, ne nepodobnou populární MMO hře EVE Online. Vývojářem je Martin Sadílek, který vyvíjí Outspace od roku 2015, tehdy ještě pod názvem Exospace Game. A protože jsme fanoušci Freelancera, nedalo nám to a udělali jsme registraci zdarma a zkusili si první krůčky

v tutoriálu.

Hráč se v Outspace ujímá vedení vlastní korporace za účelem získání slávy, peněz, nebo boje s blíže nespecifikovaným Zlem. Outspace láká na těžbu surovin, jejich prodej na hráči řízeném trhu, budování vesmírných stanic nebo Vesmír v reálném měřítku. Hru jsme zkusili ve verzi 1.5 BETA, dá se tedy předpokládat, že se jedná o otevřenou betu pro sběr podnětů od hráčů k vyladění finálního produktu. Plusem je ale cenovka – hra je zdarma a nepožaduje vlastnění Etherea či jiné kryptoměny.

Po zvolení frakce nabídne hra na výběr ze tří modulů lodě – průzkumného, bojového a těžebního. Název napovídá, k čemu je který dobrý, ale již nejsou vysvětleny číselné statistiky, a tak volí hráč víceméně naslepo. Následně je na

výběr pohon lodě, který je lépe popsán a podle rychlosti a ceny se lze lépe orientovat.

Po nákupu a pojmenování plavidla se dostáváme do hry a musíme zahrát první karty. Hra vizuálně i ovládáním připomíná EVE Online, ale přidává do gameplaye systém karet, které jsou, jak asi tušíte, napojeny na blockchain. Jedná se o ony NFT kartačky, které si lze koupit za kryptoměny, konkrétně Ethereum. Hned na začátku si hráč vylosuje několik karet zdarma, ze kterých pak určí posádku – pilota, inženýra, či medika. Karty pak dostává hráč také během misí či tutoriálu. Vidíme zde specifický styl mikrotransakcí na blockchainu. Na vývojářích pak bude systém dobře vybalancovat, aby hra netlačila příliš na mikrotransakční pilu a byla hratelná i v režimu bez nákupů.

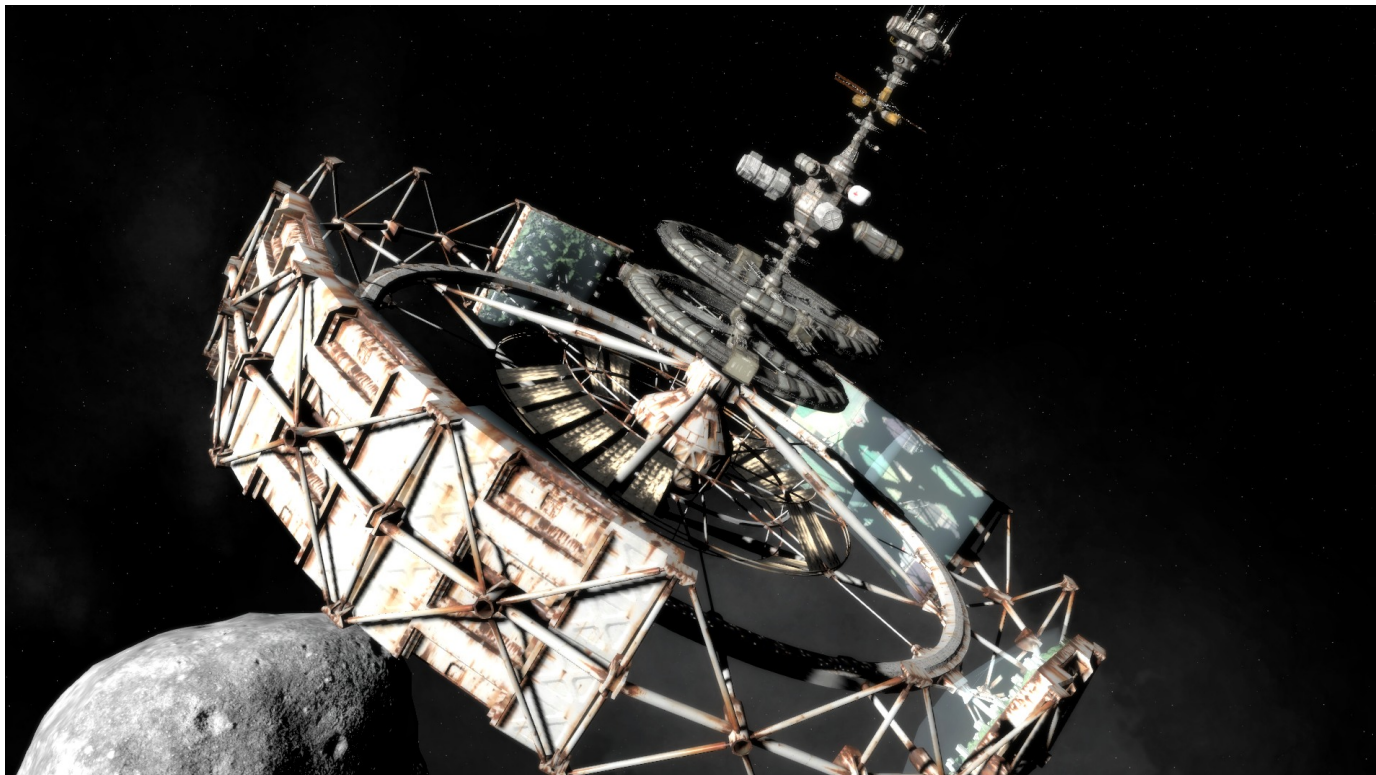
Ne každý disponuje kryptopeněžkou. Na druhou stranu NFT přináší do hry sběratelský aspekt, který by mohl přilákat fanoušky Webu 3.0 nebo karetních her typu Magic the Gathering.

Prvotní tutoriál dá na výběr buď vojenskou nebo těžařskou kariéru. My zvolili kariéru těžaře, už proto, že jsme

dělat. Na začátku těžařského tutoriálu se tak věnuje těžbě rudy na asteroidech, jejího převážení na stanici a následné rafinaci a prodeji. Byť zprvu může připadat rozhraní zmatečné, má svou logiku a po chvíli si lze zvyknout.

Hra nabízí poměrně vysokou míru volnosti a až sandboxovou hratelnost, je na hráči,

Hru lze hrát zdarma po registraci účtu na webových stránkách (QR níže), a to v češtině nebo angličtině. Novinky z vývoje pak možno odebírat na oficiálním Facebooku Outspace Game.



vybrali modul lodě nevhodný pro boj bez vhodného opancéřování. Záhy jsme ale zjistili, že ona kombinace není vhodná ani pro těžbu kvůli malému nákladovému prostoru. I s menší lodí se však dá provádět těžba, jen se více léta sem a tam...

Samotný gameplay je pak poměrně dobře provedený, hra pěkně vypadá, je plně ve 3D včetně anglického dabingu a to celé jen v prohlížeči! Hráč má volný pohyb mezi aktivními objekty a planetami a vybírá, kam se jeho loď přesune, kde zadokuje a co tam bude

aby si určil, zda bude pirátem, těžařem, obchodníkem, či průzkumníkem. Přestože je hra v rozpracované fázi vývoje, své hráče si jistě najde již teď – má na browser solidní grafiku, není náročná na HW, je česky a ukazuje velký potenciál do budoucna. NFT karty se ale aktuálně jeví jako zbytečné pozlátko navíc a pokud jejich nákup bude začleněn do hlavních herních mechanik, může narazit na odpor, který zlomí vaz. Doufejme, že se tak nestane, podobných projektů totiž mnoho nevzniká, natož na české půdě!



Marcel Mojžíš

Vývojář Petr „Buffy“ Fismol: Textovky nabízely zážitek jako z knihy

Píše se rok 1994 a Petr Fismol alias Buffy vydává první kapitolu své textové středověké adventury Král Jister. V plánu má celkem šest kapitol. Do letoška vyšly celkem tři kapitoly, poslední je ve fázi beta-testování na Switch. O vývoji Krále Jistera jsme si s Petrem popovídali, tímto děkujeme za rozhovor!

Ahoj, představ se našim čtenářům, na čem aktuálně pracuješ a jak ses dostal k programování?

Jmenuji se Petr Fismol, říkají mi Buffy, aktuálně dělám různé atypické online systémy, IoT aplikace a komerční projekty pro různé firmy. A krom toho se snažíme dělat i nějaké hry. K programování jsem se dostal někdy na začátku 90. let na ZX Spectru, respektive Consulu (PMD-85) a začalo mě to bavit. Obecně mít radost z výsledku nějakého algoritmu nebo matematického výpočtu, to mě baví dodnes.

Máš na svědomí ještě nějaké videohry kromě série Král Jister?

Něco málo jsme udělali pro mobily. Bojové karty Galaxy Raiders Cards nebo sortovačku Flower Sort Puzzle, případně logickou puzzle 2D hru Pixel Boy. Ale teď už je to víc společná práce pod hlavičkou AppsGears. Samotného mě to už ani tak nebaví a děsně to trvá.

Jaké herní žánry hraješ nejraději?

Jednoznačně jsou to klasické point and click adventury a logické hry všeho druhu. Ale zahraju si rád téměř cokoli. Hodně sleduji českou scénu a třeba Mashinky nás doma hodně nadchly. Případně cokoli od Amanita Design.

Můžeš pro čtenáře, kteří nehráli žádný díl Jistera, přiblížit, o čem hry jsou?

Král Jister vznikl jako klasická textová hra. To znamená popis jednotlivých interakcí a místností přes text a ovládání přes příkazový řádek.

V zásadě je tam jednoduchý příběh, kdy Král nechá unést vaši milou a cíl je ji najít a zachránit. Takže se textově potloukáte po okolí a snažíte se najít nějaké předměty a ty použít na další postup ve hře. Taková textová adventura. V prvním dílu je třeba se probít k hradu, v druhém dostat se do něj a projít sklepením a trojka je první patro atd. Takové středověké putování humornou formou. Nic vážného.

Čím Tě zaujaly právě textovky?

Textovky jsem začal hrát na 8bitech. Tehdy moc grafických her nebylo a v zásadě to bylo všechno v plenkách. Takže textovky nabízely zážitek jako z knihy. Člověk zapojil představivost, musel si kreslit mapu na čtverečkováný papír a interaktivně procházel textovým příběhem. Geniální. Nadchla mě ta interaktivita a knižní podání. Hodně jsem četl sci-fi a fantasy, takže to byla přidaná hodnota.

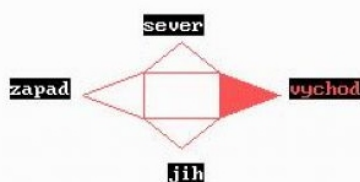
Co Tě inspirovalo napsat příběh ze středověku?

Vlastně ani nevím. Napsal jsem to někdy v 7. třídě ZŠ a nevím, jestli to mělo nějakou hlubší myšlenku. Chtěl jsem tehdy prostě udělat textovku, které jsem hrál a stahoval tehdy bez internetu ještě z BBSek. S prvním přístupem na internet jsem začal tvořit i server textovky.cz

Stojis u sveho polorozpadleho donku. Bohuzel jsi's zabouchl klíče a nemuzes se dostat dovnitř (Smula, to se muze stát kazdemu). Pod oknem je lavicka, na ktere lezi sirky.

Co udelas ted ?

Mas u sebe:



Král Jister (1994)

a chtěl jsem udělat něco, co se bude hrát. Myslím, že v té době zrovna moc textovek ze středověku nebylo, takže jsem si spíš našel místo. Jinak měl jsem rozpracované i další ne středověké textovky, ale vlastně dopadla jen tato.

Pokud se nepletu, vyšly celkem tři hry Krále Jistera. Kdy a na jaké platformy vyšly a čím se od sebe liší?

Ano, je to tak. Jedničku jsem dodělal někdy v roce 1994 tehdy ještě v jazyce Basic s očíslovanými řádky. Na dvojce jsme dělali v druháku na matematickém gymplu ve více lidech a dodělali to v roce 1996. Ta měla předělané ovládání pro myš, docela jsme se s tím nadřeli tehdy v Pascalu asi ve 3 lidech. Pak vyšla ještě později speciální text edice prvního a druhého dílu předělaných do staré dobré textovky v textovém módu. To bylo někdy kolem maturity roku 1999. Na trojce včetně 3D grafiky jsme začali dělat někdy v létě 2014 s mým spolužákem z gymplu a užili jsme si s tím parádní léto. Ta je dostupná online v češtině. Vyrobil jsem speciální engine, kde je možné psát jak příkazy

a používat hru jako textovku nebo hrát tak trochu jako adventuru z 1. osoby a používat myš. To nás hodně bavilo. No a v roce 2020 jsem předělal první a druhý díl pro Android zařízení a v roce 2022 pro Apple iOS. Přidal jsem tam pixel art mapku a trochu učesal texty. Ale je vidět, že jsem ty texty psal někdy před více než 20 lety. Mezitím různě vznikaly různé rozpracované verze např. trojky pro Android asi ve 3 verzích v různých jazycích atd.

Jaká je zhruba herní doba jednotlivých dílů?

To je těžké říct. Někomu jdou textovky a adventury rychle, někdo se tam plácá dlouho. Každý díl by měl být minimálně na cca hodinu hraní, když se bude dařit. Novější verze (Android, iOS atd.) mají většinou komplikovanější zápletku než původní verze, takže se ta doba i trochu natáhla.



Nicméně u adventur se to fakt blbě odhaduje.

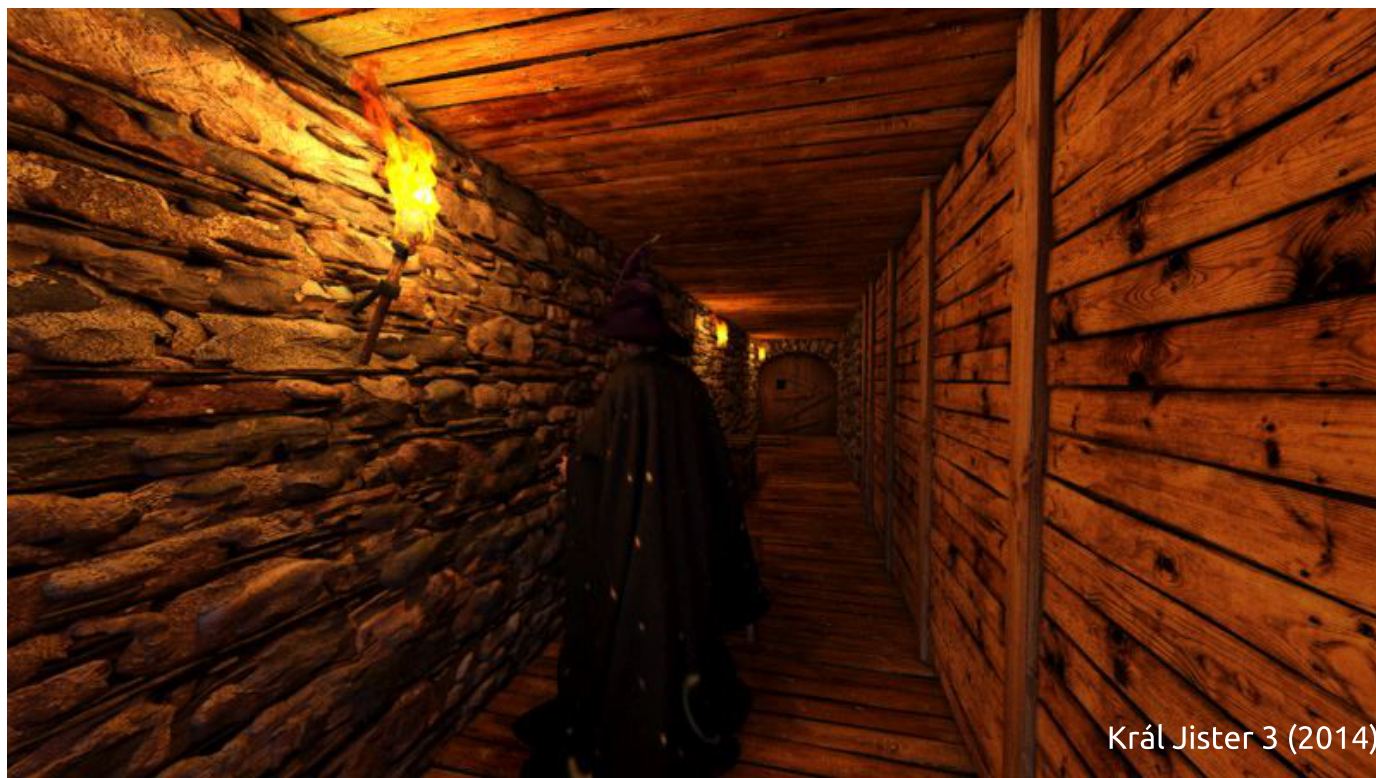
Navazují na sebe hry přímo, nebo je možné do série naskočit v průběhu, pokud někdo vůbec neví, o co jde?

Příběh na sebe navazuje a dokonce vám zůstanou do další kapitoly i nějaké předměty. Ale jednotlivé díly jdou hrát samostatně. V zásadě je ten příběh jednoduchý a jednotlivé kapitoly uzavřené, takže se dá navázat kdekoliv.

Na webu píšeš o šesti kapitolách, znamená to, že se můžeme tedy těšit na hexalogii her Král Jister?

No nevím proč jsem to tak kdysi navrhl. Ale je to tak. Celkem jsou vymyšlené scé-





Král Jister 3 (2014)

náře k 6 dílům. Otázkou je, zda a jak budou kdy zrealizovány. Všechny díly se následně dost změnily od původního scénáře např. kvůli možnostem herního enginu a tak podobně, ale původní zápletky a záchytné body zůstaly. Pokud to možnosti jednou dovolí, budou všechny díly následně v jednom enginu a stejné grafice. Ale k tomu je ještě dlouhá cesta.

Na Switch připravuješ momentálně remake trojky, proč zrovna tenhle díl a vyjde i zbytek v remake/remaster edici?

Ano, pro Nintendo Switch jsme začali letos programovat nějaké hry a dost se nám to zalíbilo. Takže jsme pustili ven logickou hru Pixel Boy, což je takový Sokoban klon s 96 levely. Chtěli jsme si to hlavně osahat a zkusit to a pak padlo rozhodnutí udělat Král Jister 3, protože k tomu máme hotové kompletní podklady. Nicméně herní engine musela

žena udělat úplně znovu. Takže jsme opustili moje 2 kompletní kódy a tentokrát u toho jen dozoruji a mám připomínky, což má žena samozřejmě radost. Pokud jde o další díly, tak ke čtyřce už máme poměrně dost podkladů, ale trochu musíme přemýšlet grafika, aby na to našel čas. Pokud se to povede, tak by to mohlo klapnout do pár měsíců, protože jinak to máme v podstatě připravené. Pokud jde o remake dílů 1 a 2, tak tam to hodně záleží, jak se hry budou líbit a jaká bude odezva. Pokud to nebude fiasko, tak se do toho určitě rádi pustíme.

Jinak trojka pro Nintendo Switch doznala mnoha změn. Kompletně jsme předělali engine pro hraní na ovladačích, je tam nádherná hudba, je tam čeština a hlavně ve finále jsme přidali i anglický dabing. To bylo vcelku zásadní rozhodnutí, které nám dost zavrátilo. Ale snad se to povedlo,

William je skvělý. Takže za mě je to pokrok od textovky k adventuře.

Na kdy je plánovaný release trojky pro Switch a kolik bude stát?

Pokud to projde dobře, tak vyjde 10. 5. Ze startu za 1,99\$, za míň to nejde. Full price cca těch 5\$ na kafe. :)

Bude se čtvrtý díl nějak lišit od předchůdců z hlediska mechanik a hratelnosti? Bude příběhově navazovat?

Původně jsme čtyřku zamýšleli udělat z horního pohledu, ale nakonec se přikláníme k podobnému systému jako je u trojky, tzn. pohled z 1. osoby. Máme tam v plánu trochu vylepšit herní engine, ale v podstatě by to mělo být podobné trojce s přepracovanou grafikou, novými úkoly a puzzle. Příběhově to bude opět navazovat na trojku, takže tam, kde končí 3. kapitola, začíná příběh čtvrté. Ve čtyřce se podíváme opět

ven z hradu trochu do exteriéru a vypadá to moc pěkně. Uvidíme taky, zda zlepšíme pohyb po jednotlivých lokacích atd. Máme hromadu dalších nápadů.

Jak velký tým pracuje na čtyřce a jak dlouho je hra ve vývoji?

Intenzivně se pracovalo na 4. dílu zatím jen pár týdnů. Nesladili jsme se časově s grafikem kvůli pracovním povinnostem, takže z toho vznikla první verze. Následně se upravoval scénář, řešil engine, úpravy grafiky atd. Do toho jsme začali pracovat na vývoji her pro Nintendo Switch. Takže aktuálně jsme dost vyladili engine a zase se tomu začínáme věnovat. Pracujeme na tom v zásadě ve 3 lidech. Já dělám scénář, návrhy vzhledu grafiky a tak dále, žena to celé programuje

a náš skvělý grafik Honza pak generuje 3D grafiku. Děti nám pomáhají betatestovat, plus máme externisty na korekturu angličtiny. Všechno to děláme tak, jak má kdo čas a nadšení a postupně to vzniká. Takže čtyřku děláme s přestávkami už více jak rok.

Jaká bude zhruba herní doba?

Vzhledem k tomu, že neproběhl ani základní betatest, tak netuším. Mělo by to být rozsahem podobné trojce, ale je možné, že to ještě zásadně zesložítíme. Záleží na ohlasech k trojce.

Na jaké platformy se čtvrtý díl podívá a kolik bude stát?

Rozhodně by to mělo být opět Nintendo Switch. Přemýšlíme ještě o vydání pro Windows a macOS operační systémy. Ale uvidíme, zda to bude přes Steam nebo jinou

službu. Cena bude spíš symbolická jako podpora vývoje, takže kolem 5\$. Tak snad cena jednoho kafe lidi na chvílku zabaví.

Kdy můžeme čekat vydání čtyřky?

To je otázka. Pokud by se pracovalo intenzivně jako na 3. dílu, do Vánoc je hotovo. Ale hodně záleží i na pracovních povinnostech každého z nás. Přece jenom ještě z těch her nejsou takové příjmy, abychom se tomu mohli věnovat naplno celý rok. Takže uvidíme.

Na jakých sítích je možné získat víc informací o připravovaných i minulých věcí z Tvé tvorby?

Docela mě teď baví LinkedIn, kde sdílím různé věci z vývoje i tvorby. Něco je na Instagramu, něco na Facebooku. Takže budu rád za sledování.

Je něco, co bys chtěl vzkázat čtenářům, nebo zmínit důležitou informaci, která nepadla?

Co jsem ještě nezmínil, že dost používáme AI, hlavně na angličtinu a korekci textu. Čtenářům vzkazuji, ať hrají české hry a podporují i menší indie vývojáře. Chce to trochu trpělivost a občas něco odpustit, ale zase uvítáme zpětnou vazbu a rádi to opravíme nebo vylepšíme.

Děkuju moc a přeju hodně štěstí!

Díky moc! Snad od nás brzo zase něco uvidíte.



Marcel Mojžíš



Král Jister 4 (TBA)

Konec Blizzardu v Číně

V nejlidnatější zemi světa Blizzard působil čtrnáct let díky partnerství s čínskou firmou NetEase, která hry exkluzivně distribuovala. Hráči si tak mohli užít tituly jako World of Warcraft, Starcraft, Diablo apod. Smlouva vypršela 23. 1. 2023 a prodloužit se jí nepodařilo.

„Obě strany se nedohodly na prodloužení kontraktu, které by bylo v souladu s principy fungování společnosti Blizzard a jejími závazky vůči hráčům a zaměstnancům.“

Andrew Reynolds, Activision
Blizzard

Podle agentury Bloomberg bylo jedním ze sporných bodů vlastnictví dat hráčů a duševního vlastnictví her. Od posledního obnovení jsme také byli svědky napětí mezi společnostmi Blizzard a čínskými úřady. Pozastavení serverů se týká her World of Warcraft, Warcraft III, Hearthstone, Overwatch 2, Starcraft, Heroes of the Storm a Diablo III. Naopak Diablo Immortal v Číně poběží i nadále, neboť je vázáno na separátní smlouvu.

Prezident společnosti Blizzard Mike Ybarra hráče ujistil, že si Blizzard váží čínského publika, a uvedl, že společnost „hledá alternativy, jak v budoucnu hry hráčům opět nabídnout“. Pravděpodobně to ale již nepůjde přes NetEase.

Společnost NetEase je jedním z předních poskytovatelů herních a online služeb v Číně a jednou z největších video-



Diablo Immortal

herních firem na světě. Firma nedávný rozchod s Blizzardem komentovala bez velkých emocí.

„Vynaložili jsme velké úsilí a s maximální upřímností jsme se snažili vyjednávat se společností Activision Blizzard, abychom mohli pokračovat ve spolupráci a sloužit mnoha oddaným hráčům v Číně. V klíčových podmínkách se však vyskytly podstatné rozdíly, a proto jsme nemohli dosáhnout dohody. Velmi si vážíme našich produktů a provozních standardů a dodržujeme naše závazky vůči čínským hráčům. Je nám ctí, že jsme měli tu čest sloužit našim hráčům v uplynulých 14 letech a sdílet s nimi během této doby mnoho vzácných okamžiků. V našem slibu, že budeme našim hráčům dobře sloužit, budeme pokračovat až do poslední chvíle. Zajistíme, aby data a majetek našich hráčů byly ve všech našich hrách dobře chráněny.“

William Ding, CEO NetEase

Aktuálně neznáme detaily dalšího postupu firmy Activision Blizzard na znovuoobnovení distribuce her v Číně, každopádně podle vyjádření firmy již podniká kroky k setrvání na čínském trhu. To ale může ještě zkomplikovat žaloba od

firmy NetEase, o které se v posledním týdnu začalo hojně psát. Výsledek disputací tak může hodně ovlivnit, bude-li žaloba nakonec opravdu podána.

JQT5

Marcel Mojžíš

Co se nevešlo do Mafie II: tisíc důvodů pro pořádný remake

Druhý díl legendární videoherní série Mafia dostával od recenzentů i hráčů poměrně dobrá hodnocení a při svém vydání v roce 2010 nebyl zklamáním. Postupem času naopak na popularitě získal, zejména tváří v tvář nepovedené trojce. Přesto mnoho hráčů poukazovalo na chybějící funkcionality, které ještě rok před vydáním vývojáři hrdě ukazovali na konferencích. Záměr o sérii nedávno přiznal sám vydavatel novým remasterem, který je součástí Mafia Trilogy. Pro 2K je Mafia, jak nám ukazují, cennou značkou. O to více zamrzí, že remaster dvojky je omezen jen na lepší grafiku.

Vývoj Mafie II neměl na různých ustláno a přestože začal ihned po prvním dílu, vyšlo pokračování až o osm let později. Jak se blížil deadline, musela být řada funkcí ze hry pro své nedodělaní vyškrtnuta. Hořkou pravdu popisuje Jarek Kolář, šéf tehdejšího vývoje, v rozhovoru na Youtube. S humorem, avšak vážnou tváří říká, že ze hry více věcí vyškrtnl, než do ní přidal. Co tedy ve dvojce chybí? Jako zdroje nám posloužily jak rozhovory s vývojáři, tak kanály Mafian channel, Sliderv2 a UNDFND, které se zabývají odkrýváním nepoužitých souborů. Tyto

kanály doporučujeme!

„Na čem si hodně zakládáme je to, že ta hra má nepřerušovaný průběh. Subquest plynule navázal a je to oživení hlavní dějové linie.“

Jarek Kolář, GDS 2009.

Vedlejší mise a náhodné události

Mafia II je lineární a neobsahuje mnoho vedlejšího obsahu. Tak to ale být původně



Nevyužitá mapa Sicílie, zdroj: Dan Vávra (facebook)

nemělo. Součástí designu hry byly nepovinné vedlejší úkoly a náhodná setkání na ulici. Protože se ale vše nestíhalo včas, byly vyškrtnuty jak mise, tak většina náhodných setkání. Několik málo interakcí s lidmi na ulici zažijete, ale jsou tak vzácné, že řada hráčů si jich nemusí vůbec všimnout. Záznam z GDS 2009 ukazuje náhodnou událost před Vitovou garáží, kde dojde k autonehodě. Tato situace byla nakonec použita v hlavní příběhové linii. Na konci videa vidíme, jak Vito přijímá nepovinnou vedlejší misi pro Dereka. Druhá část pak ukazuje další náhodnou po-

tyčku, kdy Vito přepadnou lupiči. Po vytasení zbraně příběhne policista a Vito má na výběr buď policistu podplatit, ukázat zbrojní průkaz, nebo utéct. Zbrojní průkaz byste ve hře také hledali marně. Měl nám jej obstarat Giuseppe. Žel, průkazy Giuseppemu došly. Vedlejší mise, kterou Vito přijal, může připomenout první díl, kdy molotovem ničíte zaparkované bouráky. Exploze vypadá famózně a je vyložene škoda, že jsme si tuto misi nemohli sami zahrát.

Rozvětvený příběh

Původní design počítal s více konci. Scénárista

Daniel Vávra se na Twitteru několikrát vyjadřoval k příběhu hry a naznačil, že docházelo k přepisování a že poslední třetina hry pro něj není kánonem. Pokud nebude scénář od Dana uvolněn na internet, nikdy se nedozvíme, jaké konce a příběhové větve původní Mafia II nabízela. Vyložene zamrzí zkrácená Sicílie z úvodu hry. Zde se výrazně škrtilo z hlavního příběhu. To popisuje Sliderv2 včetně ukázek některých rozpracovaných assetů ve svém videu. Fanoušky před lety namlsalo oznámení neoficiálního DLC představující život Henryho Tomasina, doplňující některé



vyškrtnuté funkce. Bohužel od roku 2021 autoři nezveřejnili žádné nové informace.

Interaktivní prostředí

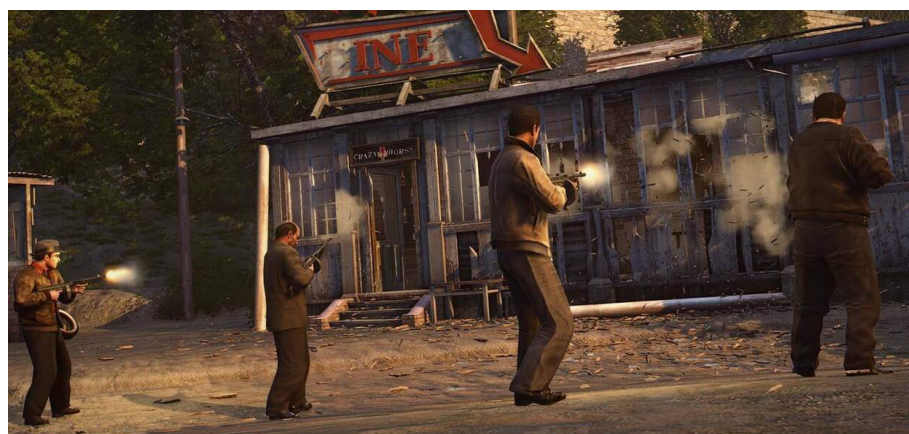
Toto byl jeden z taháků, který se do hry překvapivě rovněž nedostal. Vávra před vydáním hovořil o možnostech využívat prostředí a použít například nohu od stolu nebo židli jako zbraň. Nic z toho se do hry nedostalo, stejně jako zbraně na blízko (nůž, boxer, obušek, sekáček na maso aj.), jejichž ikony jsou stále v souborech hry.

Rozšířené možnosti přepravy

Ve městě se můžete pohybovat jen po svých nebo autem. Součástí ale měly být autobusy, taxíky, metro nebo nadzemka. Autobusy jezdí, ale není možné do nich nastoupit, stejně tak taxislužba. Po nadzemní dráze zbyly jen prázdné koleje a v souborech nevyužité zvuky. Prostory metra byly použity v datadisku Joeova Dobrodružství. Projet se metrem ale nedá. Prázdnotou zeje i budova Diamond Motors, kde mělo být možné zakupovat automobily.

Nakupování nejen nemovitostí

Jedním z nešvarů hry je nemožnost utratit všechny těžce vydělané chechtáky. Ke konci má hráč mnoho fi-



nančních prostředků, které nemůže utratit. Soubory v kódu hry ukazují, že se původně s nákupem všech možných propriet počítalo. Obchod s gramodeskami, možnost koupit si noviny, nový byt či dům. Ve hře je budova realitní kanceláře Richarda Becka. Navíc byl i nahraný český dabing pro nakupování nemovitostí. V jedné z příběhových misí se s panem Beckem setkáme, když si přebíráme byt.

Dál bychom mohli zmínit chybějící závody, volnou jízdu, reputaci, střelbu z auta atd. Na druhou stranu si musíme uvědomit, že kdyby Mafia II

nevyšla v daném termínu, nemusela vyjít vůbec. 2K se mohlo rozhodnout, že se jim takto dlouhý a nákladný vývoj nevyplatí a hru mohli už tenkrát přesunout do jiného studia, jako se stalo s Mafií III, nebo projekt zrušit. Scénář trojky byl několikrát přepisován a verze Daniela Vávry se pořád válí v šuplíku. To je ale jiný příběh. Buďme rádi, že na dvojce pracovali tvůrci z 2K Czech a že se použila většina původního scénáře. I tak se jedná o parádní příběhovou hru, jakých moc nevychází. Škoda jen promarněného potenciálu remasteru.



Rozhovor o
vystřiženém
obsahu



GDS 2009:
první část



GDS 2009:
druhá část

Marcel Mojžíš

Astral Express vyrazí ke hvězdám



Herní vývojář a vydavatel miHoYo Co., Ltd., známý především pro svůj celosvětově úspěšný projekt Genshin Impact, spouští 26. dubna servery svého nového herního počínu Honkai: Star Rail. Jedná se o free-to-play fantasy RPG s turn-based bojovým systémem, který si můžete zahrát na Playstationu (4/5), mobilních zařízeních (Android/iOS) i na PC (Micro-

soft Windows).

Ač by se díky názvu mohlo zdát, že se jedná o pokračování hry Honkai Impact 3rd (projekt z roku 2016), není Honkai: Star Rail přímým pokračováním, pouze si propůjčuje určité motivy či postavy, ale jinak se jedná o samostatný ucelený herní vesmír, který si hráči užijí nezávisle na předchozím titulu.

A co od titulu můžeme očekávat? Na

první pohled si najdou své fanoušci anime estetiky, kterou miHoYo ve svých hrách rozhodně nešetří a stala se pro toto studio ikonickou. Co se týče již zmíněné-

ho turn-based combatu, bude mít hráč k dispozici čtyři odlišné postavy, z nichž každá ovládá svůj dominantní element, který bude potřeba vhodně využít při bojové strategii.

Hra momentálně (s datem vydání) obsahuje 21 hratelných postav, svůj čtyřčlenný tým si tedy hráč navolí na základě nadcházejícího boje. Postavy hráč získává díky gacha systému, který je sice v západním světě velmi kritizován, ovšem pro hry asijského původu je gacha mechanikou dosti rozšířenou, takže s ní západní hráči už musejí trochu počítat. Mimo gacha systém získají začínající hráči dostatek postav jenom díky postupnému odhalování příběhu, skrze samotné hraní si může hráčodemknout až 8 hratelných postav, nemůže se tedy stát, že byste do boje „neměli dostatek figurek“.

Open world? Ne. Moderní hráči si docela zvykli na tento současný trend, díky kterému se může i pár hodin příběhu



roztáhnout do desítek (ne-li stovek) hodin hraní, jen abychom odkryli veškerá tajemství, pobili všechny nepřátelské tábory a otevřeli poslední truhličku. Honkai: Star Rail samozřejmě nabízí spoustu prostoru pro objevování, nejedná se ovšem o opravdový otevřený svět, který by někteří mohli (či chtěli) očekávat. Představme si ho spíše jako dungeon crawler. Pro některé může být toto zjištění zklamáním, jiným možná díky této informaci přijde hra na chuť, neboť „čeho je moc, toho je příliš“, a i otevřený svět plný neobjevených zákoutí může za chvíli přerůst přes hlavu.

Multiplayer a co-op? Jak se to vezme... Hra sice obsahuje seznam přátel, do kterého si můžete přidat ostatní hráče, ale hraní v co-opu neumožňuje, neexistuje tedy žádná možnost, že byste se svými přáteli objevovali taje herního světa a běhali vedle sebe bok po boku. Jedinou možnost multiplayeru, jakou tento titul



nabízí, je výpomoc přáteli v boji uvnitř určitých typů dungeonů, do kterých si vaši přátelé z friend listu mohou přizvat některou z vašich postav na pomoc, vy samotní ale nemáte na průběh boje žádný vliv.

Absenci otevřeného světa a limitovanou možnost multiplayeru by měl vyvážit bohatý příběh plný akce a převratů, na což se u tohoto studia rozhodně můžeme spolehnout, neboť veškeré dosavadní projekty nás již dokázaly přesvědčit o tom, že pokud bychom museli vypíchnout

jednu ze silných stránek studia, narazila by byla nepochybně jednou z nich, o důmyslný příběh nás Honkai: Star Rail tedy jistě nepřipraví.

Vypravte se na cestu po vesmírné železnici a nechte se unášet mezihvězdným prostorem ve světě Honkai: Star Rail již dnes!



Magdulě

Crown of Ash z Kickstarteru vyjde v češtině

Britský vydavatel Card Noir aktuálně zabodoval na Kickstarteru s deskovou Crown of Ash, která kombinuje worker placement (rozmístění pracovní síly), area control (kontrolu území), resource management (správu zdrojů) s lehkým deckbuildingem (stavění balíčku). Na první dobrou to vypadá na slušný mišmaš žánrů, ale soudě dle ohlasů se to nehraje vůbec zle a na Kickstarteru vybrali autoři více než šestinásobek původně požadované částky. Navíc přidávají oficiální českou lokalizaci, o kterou se postarají Tlama Games!

O co jde v Crown of Ash?

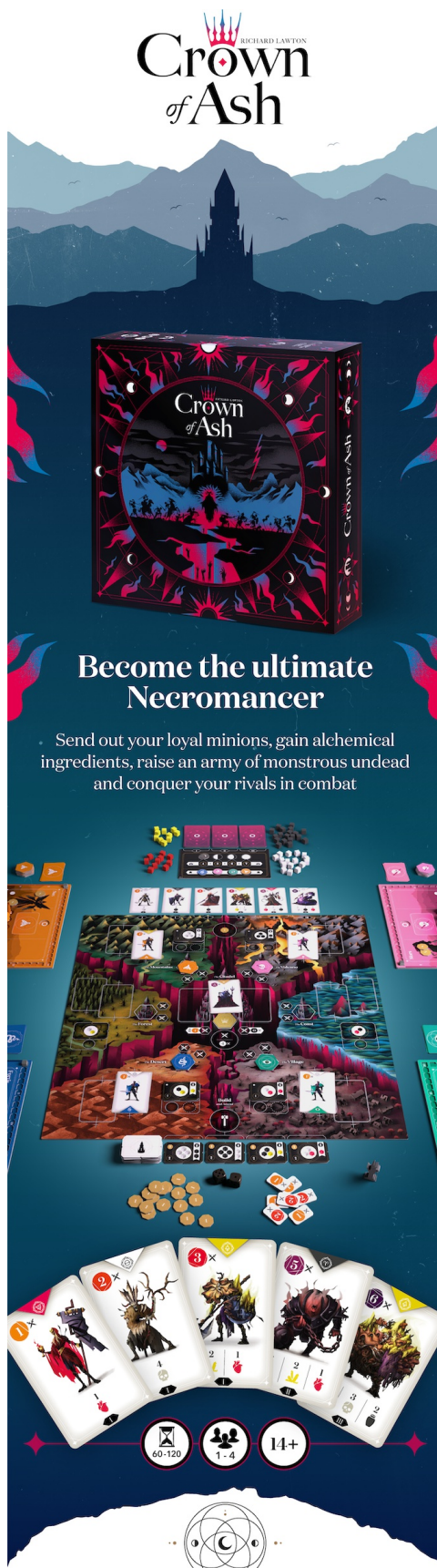
1-4 hráči se převtělí do role mocných nekromancerů, kteří se probouzí ze spánku a snaží se zabrat zemi, jež si uzmul podlý král po velké válce. Mapa je rozdělena do sedmi oblastí. V šesti z nich bojují hráči o nadvládu a umísťují zde své stavby či jednotky, uprostřed je pak Citadela s mocným králem, o jehož korunu hráči usilují.

Zde se naplno projevuje area control a worker placement podstata – hráči potřebují zdroje pro výcvik vojáků a vojáky pro útok na oblasti jiných hráčů a jejich zabrání. Zdroje získávají z vlastních produkčních budov, které lze postavit buď v neutrálních teritoriích nebo na vlastním území. Kromě boje mezi jednotlivými hráči přichází na

řadu i taktizování při správě zdrojů – jakmile jeden hráč využívá produkční budovu v ob-

lasti vlastněné jiným hráčem, musí zaplatit daň, čímž posiluje pozici protihráče. Hra je hratelná i v solo módu jen v jednom hráči díky speciálním AI kartám simulujícím tahy soupeřů.

V průběhu hry získávají hráči body vítězství a na konci hry se rozhoduje, kdo získá onu pomyslnou Korunu z popela. Autoři lákají na nekomplikovaná pravidla, nízkou úroveň náhody a nutné taktizování. Oficiální čeština je pak třešničkou na dortu, který, jak vypadá, bude velice chutný. Na akční Kickstarter cenu 45 liber (cca 1200 Kč) už dosáhnout nelze, kampaň je u konce, ale fanoušci budou brzy moci požádat přes oficiální odkaz o tzv. Late pledge, neboli pozdní příhoz.



OLDK



Marcel Mojžíš

Připravovaný simulátor kopané vyzývá EA i KONAMI



Po mnoho let jsou vody fotbalových simulátorů stojaté a nabízí rok co rok stejné zápasy mezi EA Sports a Konami. Nastolenou hegemonii se bude snažit rozbit nový vyzývatel na zeleném pažitu – fotbalový simulátor UFL od nezávislých Strikerz Inc, jenž je ve vývoji již přes šest let!

Zaměřovat se má na realismus a online zápolení ve stylu Ultimate Teamu, kde si hráči tvoří vlastní týmy z reálných hráčů. Nezapomene ale ani na offline hraní proti počítači nebo kamarádovi. Po vzoru velkých studií využívá motion capture a 3D scanning hráčů pro co nejvěrnější animace a vzhled fotbalistů. Z trojice bude mít zdaleka nejméně licencovaných klubů, ale to se vzhledem k finanční náročnosti dá předpokládat. I tak ale studio navazuje, podobně jako Konami, partnerství s jednotlivými kluby po vlastní ose, aktuálně

jich zveřejnili vývojáři zatím jen sedm:

Bayer 04 Leverkusen, Besiktas, Borussia Mönchengladbach, Monaco, Shaktar Donetsk, Sporting CP a West Ham.

Ambasadorem hry je však sám Cristiano Ronaldo společně s Oleksanderem Zinčenkem, Romelem Lukakem, Robertem Firminem a Kevinem De Bruynem. Můžeme ale očekávat přítomnost dalších cca 5000 skutečných fotbalistů. Fanoušci online módu se tak nemusí obávat, že nebude z čeho vybírat. Hra má být free to play a dle slov autorů rovněž „fair to play“, detaily o monetizaci ale zatím objasněny nebyly.

Celou hru pohání Unreal Engine 4 a dle slov vývojářů se bude jednat o nejrealističtější videoherní pojetí fotbalu na hřišti i mimo něj v „televizních“ přenosech a záběrech ze stadionu. Novinky z vývoje

a preview můžete zhlédnout na oficiálním Youtube kanálu UFL.

Podle prvních gameplay ukázek nemluví autoři do větru, avšak abychom si udělali kompletní obrázek, musíme si hru mít možnost zahrát. Původní datum vydání „až bude hotovo v roce 2023“ vývojáři již prošvihli, momentálně se počítá s releasem někdy v letošním roce.



Marcel Mojžíš

3D plošinovka Mika and the Witch's Mountain zbořila Kickstarter

Ne všechny hry obsahující otevřený svět musí ohromovat rozlohou herní plochy. V poslední době populární titul *A Short Hike* je toho důkazem. Hra klade důraz na množství aktivit a smysluplné zaplnění herního světa spíše než na kilometry čtvereční.

Na podobnou notu hraje aktuální Kickstarterový hit *Mika and the Witch's Mountain*. Jedná se o 3D plošinovku inspirovanou animovanými příběhy studia Ghibli, zejména dílem *Doručovací služba čarodějky Kiki* a hrami od Nintenda, primárně *The Legend of Zelda: Wind Waker*.

Ve hře budeme ovládat čarodějkou Miku, která se vydá na ostrov Mount Gaun, aby se naučila mocnější kouzla. Její plány se však mají nečekaně změnit, když přijme práci doručovatelky balíků, kvůli střádání peněz na lepší koště. Ústředním prvkem hry bude průzkum ostrova, doručování balíků na koštěti a řešení souvisejících hádanek. Dílo tak za-



ujme zejména děti nebo hráče s preferencí relaxačního gameplaye.

Jádrem hry má být příjemný a naplňující pocit z létání. Mika se bude vznášet v oblacích a zároveň prozkoumávat malebnou krajinu při své cestě na vrchol hory.

Kickstarter kampaň

Vzhledem k masivnímu úspěchu na crowdfundingové platformě Kickstarter je o hru velký zájem, autoři vybrali celkem milion dolarů, přestože původně požadovali necelých 43 tisíc. Vývojáři tak museli přidávat další a další cíle, díky vybrané částce se tak

dočkají nejen majitelé PC, Xboxu a Playstationu, ale i vlastníci Nintendo Switch, ke kterému sedí hra jako zadnice na hrnec, a to ve fyzické verzi!

Pokud vše půjde podle plánu autorů, hra bude expedována v říjnu 2023. Do té doby se na koštěti můžeme prohánět v *Hogwarts Legacy* a balíky doručovat v *Death Stranding*. Na kombinaci obojího si tak musíme ještě chvíli počkat...



Marcel Mojžíš

Signalis je hutný retro horror podobný Silent Hillu



Zjednodušeně bychom mohli hororová média rozdělit na dvě základní kategorie – strach z viděného (krváky, lekačky), kam bychom mohli zařadit např. zombie pasáže Silent Hillu a strach z neznámého (hutná atmosféra, apel na představitivost) kde zářil např. Alone in the Dark (nebo zbytek Silent Hillu). Protože jen na krvi a strachu se příběh postavit nedá, autoři hororových her se snaží přicházet se zajímavými světy a nápady, aby navodili tu správnou atmosféru bez nutnosti apriorních hrůz.

Vývojáři z Rose-engine navazují na styl v předchozím odstavci zmiňovaných legend a přidávají do receptury zajímavý dystopický svět budoucnosti, kde lidstvo vytváří tzv. Repliky – androidy, uměle

vytvořené lidi – žijící spolu s lidmi, kterým se mají podobat, a pracující jako dělníci, vojáci, úředníci či protektoři totalitního režimu Eusan.

Hráči se vtělí do kůže Elster, Repliky z flotily Námořnictva, jejíž loď Penrose-512 ztroskotá na neznámé planetě. Elster se po probuzení z kryospánku v havarované lodi vydává na záchranu Ariane – lidské partnerky z Penrose-512 a objevuje hlubiny neznámé planety i své vlastní identity.

Základem hry je izometrická střílečka z pohledu třetí osoby s občasnými logickými prvky a netriviálními hádankami. Důležitým prvkem hratelnosti a vyprávění příběhu je správa zdrojů – Elster pobeře pouze šest předmětů včetně zbraně, nábojů či věcí nutných k vyřešení hádanek nebo odemykání dveří. Po

vzoru Resident Evilu však nabízí tu a tam bezpečná útočiště, které hráči umožňují ukládat postup a uchovávat předměty pro budoucí použití.

Signalis nabízí lovecraftovský atmosférický sci-fi příběh o identitě, paměti a hrůze z neznámého, inspirovaný klasickými díly Stanleyho Kubricka nebo Davida Lynche, a to na platformách PC, Xbox One, Playstation 4 a Nintendo Switch.



Marcel Mojžíš

Notebooky UMAX bojují agresivní cenovkou od tří tisíc, vyplatí se?

Není to tak dávno, kdy celosvětová čipová krize způsobila podražení snad veškeré elektroniky, od PC komponentů po osobní automobily. Dnes jsme svědky opačného trendu a zejména notebooky se dnes dají pořídit za dříve nevídané ceny. Konkrétně se dnes podíváme na českou značku UMAX, jež se zabývá segmentem strojů pro méně náročné. Obvykle bychom doporučili jiné značky, ale vzhledem k cenovce, která se v akci umí snížit až na tři tisíce korun za nový notebook, jsme

se na jednotlivé modely podívali blíže a dva otestovali.

Téměř výhradně v notebookích, spíše bychom měli použít výraz netboocích, od UMAXu najdeme procesor Intel Celeron, a to buď N4020, N4100 či N4120. Ojedinele nabízí výrobce experimenty s ARM procesory, ale těmi se zabývat nebudeme. Cenovky notebooků s Intel čipsety se liší o stokoruny, ale výkonový rozdíl je mezi nejslabším 4020 a nejsilnějším nabízeným 4120 propastný. Model N4020 (2020) je sice novější než N4100 (2017), ale obsahuje

jen dvě jádra s dvěma vlákny. N4100 i N4120 jsou čtyřvláknová čtyřjádra a to je na výkonu už významně znát. Proto doporučujeme vybírat buď modely s 4100 nebo 4120 a nejslabšímu procesoru N4020 se vyhnout obloukem. Překvapivě kvalitní je full HD IPS panel u všech zařízení níže a líbí se nám i plnohodnotná Windows 10. Zamrzí ale absence aktivního chlazení nebo nemožnost rozšířit paměť RAM.

UMAX VisionBook 12Wr (UMM230126)



Nejlevnější prodáváný UMAX nabídne líbivé tyrkysové šasi, Windows 10, volný M2 SATA SSD slot a IPS displej. Pokud máte opravdu omezený rozpočet, nebo sháníte velmi základní notebook pro dítě, doporučujeme k tomuto modelu dokoupit

M2 SSD za pár stovek. Interní paměť 64 GB vystačí sotva na systém. Silně však doporučujeme model o pár stokorun dražší se čtyřjádrovým procesorem na další straně.



3489,-

Výrobce:
UMAX

OS:
Windows 10 Pro

Displej:
11,6" IPS

Rozlišení displeje:
FullHD (1920x1080)

Procesor:
Intel Celeron N4020 (2 jádra)
Maximální frekvence procesoru:
2,8 GHz

Operační paměť RAM:
4 GB

Interní úložiště:
64 GB

Udávaná výdrž baterie:
6 hodin

Hmotnost:
1 kg

CO SE NÁM LÍBILO:

Kvalitní displej na danou cenovou hladinu
 Plnohodnotná Windows
 M2 SATA SSD slot k rozšíření úložiště
 Originální barva šasi

CO SE NÁM NELÍBILO:

Dvoujádrový CPU
 Pouze 4GB operační paměti
 Jen 64 GB úložiště
 Jen o 200,- levnější než výkonnější model

UMAX VisionBook 14Wr Plus (UMM230142)



Za příplatek dvou stovek lze získat významně rychlejší zařízení, které sice stále nemá nijak oslnivé parametry, ale již poměrně slušně stačí na základní kancelářskou práci, online televizi nebo brouzdání na internetu. Navíc získáváme větší displej, protože se posouváme do kategorie 14 palců. Stále však platí, že technologie je IPS, nabízí tak podobně jako předchozí model

na danou cenu výborné pozorovací úhly. Pro menší dítě bude kvůli velikosti pravděpodobně méně vhodný, ale pro všechny ostatní je 14Wr Plus jasným vítězem. V našem testu obstál i v jednoduchých hrách.



3689,-

Výrobce:
UMAX

OS:
Windows 10 Pro

Displej:
14,1" IPS

Rozlišení displeje:
FullHD (1920x1080)

Processor:
Intel Celeron N4120 (4 jádra)
Maximální frekvence procesoru:
2,6 GHz

Operační paměť RAM:
4 GB

Interní úložiště:
64 GB

Udávaná výdrž baterie:
8 hodin

Hmotnost:
1,3 kg

CO SE NÁM LÍBILO:

Kvalitní 14" displej na danou cenovou hladinu
 Plnohodnotná Windows
 M2 SATA SSD slot k rozšíření úložiště
 Čtyřjádrový procesor

CO SE NÁM NELÍBILO:

Pouze 4GB operační paměti
 Jen 64 GB úložiště
 Pro rozumné používání M2 nutností

UMAX VisionBook N15G Plus (UMM230152)

Plnohodnotnou velikost 15,6" nabízí varianta 15G Plus s Intellem N4100, který je sice o krapet slabší než N4120, ale nijak významně. Patnáctipalec navíc nabídne papírově delší výdrž

na baterku a dvojnásobné interní úložiště (128 GB). Ostatní parametry jsou shodné s modelem předchozím. Cenovka u nejlevnější nabídky na internetu atakuje hranici pěti tisíc korun.

CO SE NÁM LÍBILO:

Kvalitní 15" displej
Plnohodnotná Windows
M2 SATA SSD slot k rozšíření
úložiště
Čtyřjádrový procesor

CO SE NÁM NELÍBILO:

Pouze 4GB operační paměti
Pro rozumné používání M2
nutnosti
Významně dražší než 14"
model se stejným výkonem

Co takový notebook utáhne?

Testovali jsme čtrnáctipalcový a patnáctipalcový model. V běžné práci ve Windows (kancelářské aplikace, prohlížení fotek a videí) nebyl problém a příjemně nás překvapila odezva systému, přestože je nainstalovaný na obyčejném eMMC a nedosahuje tak rychlosti SSD. Běžný uživatel tak nebude viditelně omezován.

Internet v prohlížeči Edge byl rovněž v pořádku, za danou cenu nemáme co vytknout – video se nesešlo, stránky nabíhaly rychle a 2D prohlížečové hry dával počítač levou zadní. Jednodušší 3D zvládal taky, ač se zadýchal, pravděpodobně kvůli absenci aktivního chlazení.

Videohry se na UMAXech omezují na starší nebo méně náročné 3D kousky v nižších detailech (World of Warcraft, League of Legends, Mafia,

Vietcong apod.) a na moderní 2D tituly či retro emulátory.

Značka UMAX byla vždy o levných zařízeních, v poslední době ale nabízí i v nejlevnějším segmentu zajímavé možnosti s dobrým poměrem cena/výkon, jelikož pod 5 tisíc najdete jinak jen pár ARM počítačů na mobilních čipsetech nebo dvoujádrové Atomy či Celerony.

Čtyřjádrové UMAXy jsou tak z kategorie pod pět tisíc zatím nejvýhodnější volbou buď jako jednoduchá multimediální zařízení, lehké notebooky na cesty nebo např. jako první počítače pro děti.

4980,-

Výrobce:
UMAX

OS:
Windows 10 Pro

Displej:
15,6" IPS

Rozlišení displeje:
FullHD (1920x1080)

Processor:
Intel Celeron N4100 (4 jádra)
Maximální frekvence procesoru:
2,4 GHz

Operační paměť RAM:
4 GB

Interní úložiště:
128 GB

Udávaná výdrž baterie:
8 hodin

Hmotnost:
1,4 kg



Marcel Mojžíš

Opomenuli jsme něco zajímavého? Napište nám

Víc se do druhého vydání nevešlo a zase jsme museli škrtat! V příštím vydání se můžete těšit na rozhovor o zajímavé first person adventuře nebo třeba první díl nové rubriky Neobjevené perly. A jestli máte zajímavý tip na článek, nebo se chcete sami podílet na obsahu, neváhejte nám napsat na redakce@freeport7.cz a třeba otiskneme právě ten váš!

Nálezce kódu pro Pixel Boye nechť oznámí aktivaci na našem facebooku, aby ostatní hráči věděli, že je kód již neplatný.

Pokud se vám naše tvorba líbí, můžete nás odebírat na následujících platformách:

facebook:

Freeport7.cz
Moyzis

instagram:

@moyzis92

youtube:

Moyzis

twitch:

Moyzis

Zatím se mějte fajn a za brzy na viděnou!

Marcel "Moyzis92" Mojžíš a Magdulė