

PANELAK | ROCKET BOOTS MANIA | THE BLOOD OF THE DAWN WALKER

FREEPORT

07

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN

LEDEN-ÚNOR 2025



LEGACY

STEEL & SORCERY

FANTASY ŘEŽBA OD TVŮRCŮ WARCRAFTU

Děkujeme předplatitelům!

Amanda

AppsGears.cz

Dariusz Zabdyr

Michal Škoula

Ján Breza

Johnny Codelka

Samarkt

Vratko Ludvik

Zdeněk Šimek

TvojeJméno007

Stáhli jste si toto číslo magazínu
zdarma a chcete nás podpořit?
Budeme rádi!



@forendors.cz/freeportmag

Podpora magazínu
Přednostní vydávání
Role na Discordu



Milí čtenáři,

první číslo letoška přichází v období, kdy čeští hráči objevují zákoutí Troskovic a Kutné Hory v Kingdom Come: Deliverance 2. Nebudu zastírat, že i já jsem měl občas problém se odtrhnout a věnovat se práci na článcích do Freeportu. Byla by ale škoda přehlížet menší zajímavé hry, které si mezi velkými blockbustery zaslouží naši pozornost. Českou herní scénu v tomto vydání zastupuje povedený parkour Rocket Boots Mania a hororově laděný Panelak. Na rozhovor pak dorazil Zdeněk Záhora z Kind of Games a představil zajímavou logickou plošinovku pro dva – Pushmania. Z nezávislé scény představujeme připravované RPG od tvůrců třetího Zaklínače The Blood of the Dawnwalker a také RPG Legacy: Steel and Sorcery, které právě vyšlo v předběžném přístupu. Dále se podrobně věnujeme očekávanému Nintendo Switch 2. Rozebíráme ho ze všech možných úhlů – od oficiálního traileru až po uniklé fotografie na Redditu. Samozřejmě nechybí ani rubrika o retru, stolních hrách nebo popkultu. A nezapomněli jsme ani na soutěž o videohru.

Přeji za celou redakci příjemné čtení!

Marcel Mojžíš
šéfredaktor

FREEPORT MAGAZINE #07
Toto číslo vyšlo 28. 2. 2025

Nezávislý magazín
o počítačových hrách,
hardware a popkultuře.

Vydavatel:
Marcel Mojžíš
IČO 21218455
redakce@freeportmag.cz

Sídlo:
Jiráskova 1317, 25263 Rostoky

Autoři:
Marcel Mojžíš
Magdaléna Mojžíšová
Daniel Kubík
David Bro
Majky

Korektura:
Magdaléna Mojžíšová

Sazba a grafická úprava:
Marcel Mojžíš
Mark Fleischer

Periodicita 1x za 2 měsíce
ISSN 3029-5300
Ročník 2

Foto:
Marcel Mojžíš
Notorious Studios
Rebel Wolves
freepik.com
nintendo.com
steampowered.com
wikipedia.com
withings.com

BLESKOVKY

Kingdom Come: Deliverance 2 je hit	6
The Sims slaví 25 let tradičními edicemi	7

ČESKÉ

V tom paneláku straší!	8
Parkour závody na raketový pohon	10

ROZHOVOR

Pushmania vrací hot-seat a vzdává hold Princi	12
---	----

TÉMA

Nintendo Switch 2: Evoluce místo revoluce	20
---	----

INDIE

Exvývojáři z Blizzardu mixují WoW a Tarkov	24
Odpadlíci z CD Projektu připravují nové RPG	28

RETRO

Contra: Hard Corps zabaví i po letech	32
---------------------------------------	----



HARDWARE

Withings Scanwatch 2: Skryté smart watch? 34

PLAYLIST

#02 League of Legends 38

TABLETOP

„Byl jsem pochcán!“ Texas Hold It 40

POPKULT

Život v počítačových hrách – Sid Meier 44

Armada – Ernest Cline 45

SOUTĚŽ

Dragon's Dogma: Dark Arisen 46

GAME OVER

47

NINTENDO SWITCH 2

EVOLUCE
MÍSTO
REVOLUCE
str. 20



KINGDOM COME: DELIVERANCE 2 JE HIT

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Kingdom Come: Deliverance 2 zaznamenalo fenomenální úspěch už během prvních 24 hodin od vydání, kdy oficiálně překonalo hranici jednoho milionu prodaných kopií. V době psaní tohoto článku má hra na kontě už miliony dva! Hru chválí jak hráči, recenzenti z celého světa, tak i kolegové z branže – například CD Projekt RED nebo americký herní veterán Chris Avellone, designér mnoha ikonických RPG jako Planescape: Torment nebo Fallout. Ke gratulantům se podle očekávání přidal i Crytek, tvůrce enginu CryEngine, na němž KCD2 běží. A není divu – Warhorse Studios dokázali z tohoto enginu vytěžit maximum díky rozsáhlým úpravám a vlastním technickým řešením. Třešničkou na dortu je skvělá optimalizace. Kingdom Come: Deliverance 2 dobře vypadá a díky podpoře FSR



a DLSS běží na vysoké detaily i na letité sestavě s GTX 1070 Ti a Ryzenem 5 třetí generace. Pozitivní publicita a skvělý technický stav nové hry by tak mohly pomoci nejen tápajícímu Embraceru jako vydavateli hry, ale sekundárně i samotnému Cryteku coby tvůrce enginu, který v posledních letech za konkurencí zaostává.

THE SIMS SLAVÍ 25 LET TRADIČNÍMI EDICEMI

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Pokud patříte ke generaci 30+, je dost možné, že jste první dva díly The Sims hráli někdy v období dospívání a nostalgicky vzpomínáte na bezstarostné časy... a třeba i na „simíky“ beznadějně topící se v bazénu bez schůdků. Možná právě na vás cílí kampaň Electronic Arts k 25 letům značky, která přináší elektronické verze The Sims a The Sims 2. Ty nenabízejí jen základní hru, ale také množství původně vydaných datadisků. Jsou to přesně ty samé hry, jaké si pamatujete z přelomu tisíciletí – jen v moderní elektronické podobě. Kolekce se prodávají za 19,99 €, respektive 29,99 €, což může na dvacet let staré hry působit draze. Navíc nesmíme zapomenout, že druhý díl kdysi EA rozdávalo zdarma a třetí díl je aktuálně za cenu jedničky. Na druhou stranu sehnat dnes původní disky z druhé ruky i s veškerým dodatečným obsahem může být poměrně složité. U digitálních kolekcí navíc EA garantují spustitelnost na Windows 10 i Windows 11. A nakonec – našince potěší, že Steam verze The Sims 2: Tradiční kolekce obsahuje oficiální českou lokalizaci. Vzhledem k hromadě datadisků to tak nemusí být špatný nákup.



V TOM PANELÁKU STRAŠÍ!

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Panelak



Retro zasazení je mezi českými vývojáři v kurzu, a tak tu po Hrotu nebo Kvarku máme další zářez.


Tentokrát se ale nejedná o frenetickou střílečku, ale o pomalý explorativní horor. Za jednočlenným studiem Pajos Games stojí vývojář Pavel Oršel, který si pro svou prvotinu vybral v herní branži vskutku originální, avšak pro nás známé prostředí socialistického panelového domu. Hra nese název Panelak a prakticky

celá se odehrává v jednom bezejmenném paneláku záhadně umístěném dprostřed lesa.

Pamatujete si ještě hry jako Penumbra nebo Amnesia? Pokud ano, budete v tomhle Panelaku jako doma. A nemyslím tím vzpomínky na dětství na sídlišti mezi papundeklovými stěnami a podivnými zvuky od sousedů, i když obojího si užijete i tady... Mám na mysli důraz na průzkum, logické hádanky a všudypřítomný nedo-

statek světla. Tenhle koktejl velmi dobře nabuzuje tu správně tíživou atmosféru bez zbytečných explicitních scén nebo lekaček.

Na začátku slyšíme osobu na střeše paneláku volající o pomoc. Rozhodneme se tak přijít na kloub tomu, co se děje. Příběh se v Panelaku odkrývá postupně explorací prostředí podobně jako třeba v *Gone Home*. Hratelnost se opírá zejména o adventurní prvky jako sběr předmětů a jejich vhodné používání, logické hádanky, které mohou mít i více řešení. Hra v tomto připomíná dnes populární únikové hry.

Ve hře je možné zemřít, takže je třeba každý krok zvažovat. Budeme dodržovat domovní řád? Půjdeme do patra, když svítí červené světlo? A co znamenají všechny ty podivné zvuky? A proč je ten panelák umístěn uprostřed lesa? Na všechny tyto a další otázky vám odpoví hra, jejíž gameplay vyjde cca na dvě hodinky pomalého hraní. Panelak využívá Unreal Engine a grafickým zpracováním rozhodně neuraží. Boduje skvělou atmosférou a nízkou cenou 6,89 €. Pokud máte rádi adventury, můžete tuhle jednohubku vyzkoušet. 



PARKOUR ZÁVODY NA RAKETOVÝ POHON

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Rocket Boots Mania



Dvojčlenné studio Contra Concepts v lednu vydalo plnou verzi titulu, který strávil několik let v early accessu. Za tu dobu změnil název z Ricky Runner na Rocket Boots Mania a přidal hromadu obsahu. Potěšit může všechny závodníky, kterým není cizí hopsání a speedruny, nebo kreativní hráče, kteří svého času strávili hodiny tvorbou tratí v Trackmanii. Tady byste ale autíčka hledali marně! Závodí se totiž po svých. Speci-


alitou jsou raketové boty, díky kterým mohou postavy nejen rapidně zrychlovat, ale také běhat po zdech nebo – díky sbírání nitro kanystrů – poletovat jako s jetpackem. Pohybový arzenál zahrnuje navíc skluz a šplh. Ovládání je jednoduché, avšak vyžaduje od hráče dobré načasování skoků a postupné zlepšování dovedností.

Jednotlivé levely se odemykají postupně a jedná se o standardní závodní tratě z bodu

A do bodu B s checkpointy po cestě. Úkolem je projít všechny checkpointy, ale je plně na hráči, jak danou trať zaběhne, a kterou cestou se vydá. Layout úrovní tak motivuje závodníky k hledání originálních průchoďů a speedrunneri se zde mohou opravdu vyřádit objevováním nových a neotřelých cest. Úrovně se dělí do celkem čtyř světů lišících se nejen prostředím, ale také způsobem zdolávání překážek. Těch je ve hře početně – od obyčejných bodlin přes vyvýšené plošiny až po rotující válce. Primárním módem je asynchronní multiplayer, kde se závodí s duchy ostatních hráčů při postupném šplhání žebříčkem nejlepších časů. Jakéhokoli soupeře v žebříčku je možné vyzvat pouhým kliknutím tlačítka vedle jeho jména, načež se okamžitě zobrazí jeho duch, se kterým si můžete

změřit síly. Ten může často napovědět, jaké cesty jsou zpravidla nejrychlejší.

Světové žebříčky motivují ke zlepšování vlastních časů a soutěžení s kamarády, čímž podporují komunitní zápolení. Když už je řeč o komunitě – hra má aktivní a přátelský Discord server.

Kreativce bude bavit tvorba vlastních tratí, což je dalším velkým lákadlem Rocket Boots Manie. Hra obsahuje propracovaný stavební editor, ve kterém lze z předpřipravených dílků vytvořit prakticky cokoliv, ihned výtvar publikovat a soupeřit o co nejlepší zaběhnutý čas. Stejně tak je možné závodit na tratích vytvořených ostatními hráči – a to i v hratelném demu, které je zdarma k dispozici na Steamu. Nic tedy nebrání nazout si virtuální raketové boty a vyzkoušet neotřelý český parkour! 



PUSHMANIA VRACÍ HOT-SEAT A VZDÁVÁ HOLD PRINCI

Zdeněk Záhora

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Pushmania



Studio Kind of Games tvoří bratři Záhorovi, kteří svou lásku k old-school hram přetavili v první společný videoherní projekt logickou hru Pushmania. Ta staví na klasické hratelnosti, offline hraní ve dvou a pomrkává na videoherní legendy minulosti. Na rozhovor dorazil Zdeněk Záhora.

Ahoj, Zdeňku. Mohl bys čtenářům představit Kind of Games?

Ahoj Marceli, děkujeme za možnost rozhovoru. Kind of Games je název pro nezávislé herní studio, primárně bratrské duo bráchy a mě a taky kumpána Michala Cálíka, skladatele, fenomenálního muzikanta a hlavně skvělého kamaráda.

Jaká je tvoje role v Kind of Games?

Dělám hlavně jednotlivé mapy, píšu příběh, testuju, obstarávám propagaci, marketingové texty, střih traileru a správu Steamu smě-

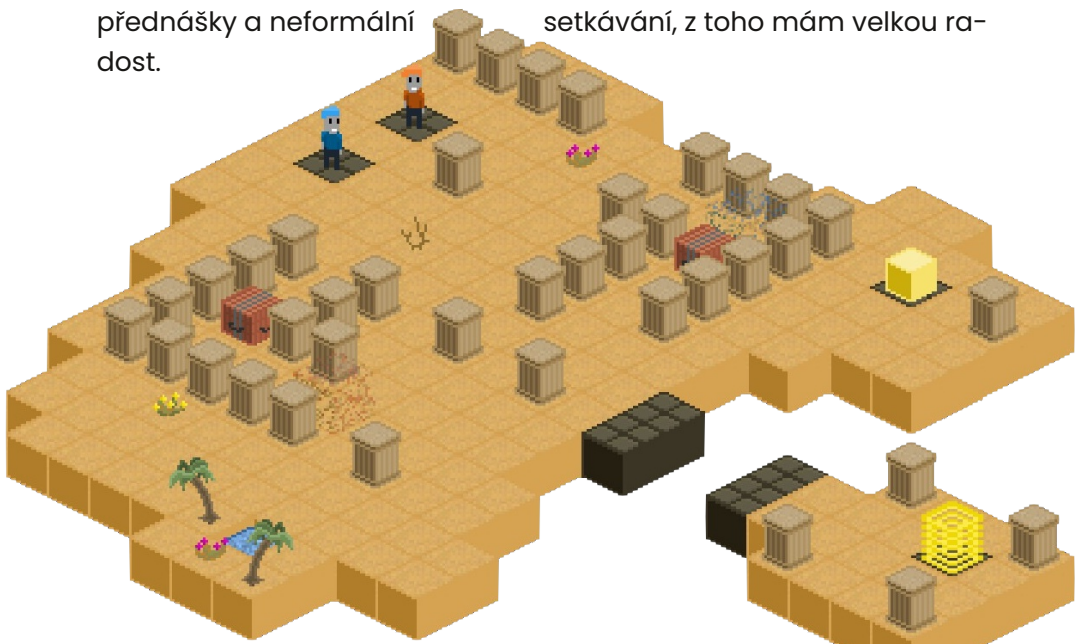
rem k uživatelům, oba s bráchou de facto denně řešíme návrh hry, brácha dělá veškerou grafiku, komplet to celé programuje, dělá zvuky, animace.

Jak jste se s bratrem dostali k vývoji videoher?

Hry jsme si s bráchou vyráběli už od dětství, brácha je vždy programoval, oba jsme se hrabali v editorech starých her jako Abuse, HOMAM2 nebo Half-Life. Já se hrami zabýval na vysoké škole, chtěl jsem hry studovat, tak jsme s ostatními studenty se stejným zájmem založili neziskový spolek MU Game Studies, při tom jsem se jednou nohou dostal do herního průmyslu, pracoval na několika českých hrách a na VŠ začal učit. Brácha se vždy živil jako programátor, ale mimo herní průmysl.

Čím se zabývá neziskový spolek MU Game Studies?

Spolek jsme založili s tehdejšími spolustudenty, abychom mohli na VŠ studovat hry. To se nám podařilo, teď už o hrách na VŠ i učíme a doba se posunula. Další generace spolkařů a spolkařek vytvořily festival GamerPie, který má za cíl popularizovat digitální hry jako svěbytné médium hodné pozornosti, a to se organizátorům fakt daří. Nejmladší generace rozjela pravidelné spolkové srazy, tvorbu, přednášky a neformální setkávání, z toho mám velkou radost.



Jaké hry sám hraješ ve volném čase?

Doplňuji si postupně vzdělání starými JRPG, občas si dohraju nějakou nostalgickou srdcovku jako Commandos nebo Fallout, profesně pozoruju a hraju různé aktuální hry kvůli game designovým praktikám a hlavně proto, abych měl přehled o tom, co dnešní studenti a studentky hrají. Tomu bych ale řekl spíš metodické hraní nebo rešerše, není to takové to čisté hraní pro radost, pro relax. Odpočinkové je pro mě Dark Souls, protože už hru znám a je to jako vklouznout do starých dobrých prošlápých bot a vydat se na nové dobrodružství.



V rozhovoru pro Visiongame zmiňuješ, že tvoje kmenová fakulta je Filozofická fakulta MU. Ovlivnilo u tebe studium FF MU vývoj her nebo přístup k němu?

Masarykova univerzita je pro mě srdcová záležitost. I díky spolku jsem měl možnost zabývat se hrami i badatelsky ve dvou magisterských pracích a aktuálně se v disertaci zabývám herní kulturou v době velkého významu herních časopisů v ČR. Historie médií, teoretické koncepty spojené s tvorbou a mediálními formami a hlavně můj zájem o to, jak fungují publika, mi přidávají další náhled na to, do jakého ekosystému se hra vydává. Možná jsem pak





rezistentnější na typický nepoměr ambicí a výsledku, smysl vidím v nekonečné tvorbě a to je dobrá prevence před vyhořením. To, jak přistupuju k tvorbě her, vychází spíš ze zkušenosti ze studií, z menších týmů, z tandemové tvorby a z práce se studentskými týmy. Znáť herní historii je pak taky fajn, protože si člověk uvědomí, že her vznikalo nepřeborné množství a některé zapomenuté mechanismy jsou stále hratelné a validní.

Jaké jsou vaše minulé projekty?

Co se týče projektů, jsou naše aktivity vržené poměrně do šířky. S bráchou koncertujeme s kapelami Edain a underTRIO, děláme herní retropárty GGGC, brácha skládá hudbu, já píšu knihy (fikci) a pravidelně píšu do Levelu. S herní tematikou jsou pak taky spojené GameDev Area meetupy, které pořádám s kumpánem Kubou Bedecsem. Já pracoval na hrách Last Train Home, Comanche, Dark Train a Future Factory. Je to ale teprve Pushmania, na které jsme dělali s bráchou oba a zároveň ji standardně vydáváme na trh.

Proč jste si vybrali žánr puzzle?

Logické hry jsme hráli u jednoho počítače jako děti a máme na to dobré vzpomínky. Pushmania vychází ze hry, kterou brácha naprogramoval ve staříčkém programovacím jazyce QBasic, tehdy z prostého důvodu: „Udělám hru pro sebe a pro bráchu.“ Hádanky a logické



překážky nás bavily, takže to byla volba... logická.

Co je hlavním tahákem hratelnosti Pushmanie?

Jako hlavní tahák vnímám to, že mohou dva hráči hrát u jednoho stroje. Obecně je to pak kvalitní zábava pro jednoho i pro dva, která má dobrý rytmus, každá hádanka se dá hrát dostatečně krátce, ale jako celek hra dokáže zabavit i desítky hodin. Je to taky hra typu full-package, jak jsme byli s bráchou zvyklí dřív: kompletní, férová a konzistentní hra s editorem vlastních misí a zaplacená jednorázově, na nic víc si nehraje.



Logické hry zpravidla neoplývají příběhem. Jak je to s Pushmaníí?

Příběh Pushmanie vychází z jednoduchých principů, které máme oba rádi. Příběh se dá ignorovat a hra je stále zábavná, pokud je ale někdo ochotný číst, najde nelineárně odvyprávěný příběhový oblouk o dvou bratrech a jejich společném soupeřnictví napříč radostmi i těžkostmi. Ve hře jsou také tzv. tematické kolekce, které odkazují vždy na nějakou z kanonických her nebo mediální dílo a s některými z ikonických postav se hráči potkají.

Inspirovali jste se nějakými klasikami?

V tematických kolekcích vycházíme jak z barevné palety, tak ze

zvuků, a protože každá kolekce přidává nový herní mechanismus, tak i ty vychází z podstaty původní herní klasiky.

Na Steamu lákáte na známé postavy z jiných světů. Můžete jednu dvě prozradit?

Prince a princeznu z legendárního Prince of Persia potkáte ve hře docela brzy. V rané fázi vývoje jsme z hecu napsali tvůrci PoP Jordanu Mechnerovi, že víme, že má IP Ubisoft, ale že mu posíláme screenshot ze hry, ve které mu vzdáváme hold. Odpověděl ještě ten den extrémně milou zprávou a byl podporující. To nám samozřejmě instantně doplnilo palivo na další desítky hodin večerního vývoje.

Hrát na jedné klávesnici nebo gamepadu je dnes už nevídané. Plánujete jen offline multiplayer?

Už nyní funguje Steam funkce Remote Play Together, tudíž se dá hrát ve dvou u dvou strojů, když nejste v jedné domácnosti. Osobně jsem tuhle funkci nikdy nepoužíval, ale máme to otestované. Nastavení je sice trochu překážka, ale jako ověření konceptu víme, že to díky Steamu jde. Dedikovaný online multiplayer teď v plánu není.

Hra zaznamenává čas splnění úrovně a počet tahů. Můžeme se těšit na nějaké žebříčky?

Ano, i v demu jsou žebříčky, stačí dohrát mapu a u každé mapy se objeví ikona žebříčku. Díky tomu už teď víme, které mapy se jeví jako těžší, protože mají nižší počty záznamů.



Víte už kdy a na jakých platformách Pushmania vyjde? Slušel by ji Switch.

Prozatím cílíme na Steam. Rádi bychom i Linux, diskutujeme Mac, velký smysl nám dává Switch, ale zatím nemáme konkrétní plán.

Znáte už přibližnou cenovku?

Ještě ne. Cenotvorba je neskutečně zamotaný chuchvalec. Musím dokončit propočty a řešerši substitutů, ale hlavně musím načíst poslední vývoj v dlouhodobém fungování slev. Naštěstí je brněnský herní ekosystém velmi příznivý, takže se máme na koho obrátit a konzultovat. Instinkt mi říká, že bychom měli pobývat v intervalu 10–20 EUR bez započtení slevy, zatím je to ale jen instinkt.

Kde mohou fanoušci získat informace z první ruky?

Stránka na Steamu bude asi nejživější kanál. Zatím nemáme v plánu zakládat mediální prezentace, víme, kolik času to vývoji vždy ukrojí.

Je něco, co jsme nezmínili a mělo by padnout?

Moc děkujeme za možnost rozhovoru a přejeme Freeport magazínu neutuchající výdrž a ať pořád přibývá dost paliva na tvorbu.

Moc děkuji za rozhovor, ať se daří! 





VISIONGAME

Archiv československých her a vývojářů



Exkluzivně a zdarma

**Sledujte přes 90
rozhovorů s vývojáři**

Více než **7777** her a **2300** studií

Mapování cz/sk herní historie

Přehled herního vzdělání a podpora studentů



[f](#) [t](#) [v](#) [i](#) [s](#) [v](#) [i](#) [s](#) [i](#) [o](#) [n](#) [g](#) [a](#) [m](#) [e](#) [c](#) [z](#)

EVOLUCE MÍSTO REVOLUCE



NINTENDO SWITCH™

Marcel Mojžíš | @moyzis92

YouTube kanál Nintendo of America nedávno zveřejnil představení nového Switchu, čímž okamžitě rozpoutal vlnu diskuzí a spekulací o tom, co nová iterace třetí nejprodávanější konzole na světě nabídne. Poněkud netradičně pro Nintendo se nová verze jmenuje Nintendo Switch 2. Tento malý detail ale prozrazuje strategii, kterou se výrobce nyní vydal – nejde o revoluci, ale promyšlenou evoluci.

Potvrdily se spekulace o větších rozměrech. Nový model nabídne osmipalcový LCD displej, přičemž si zachová kompaktní rozměry. Potěšilo by však, kdyby se Nintendo rozhodlo pro OLED panel. Tělo konzole nově obsahuje druhý USB-C port na horní hraně, díky kterému umožní pohodlnější nabíjení v tabletop módu. Vedle USB se nachází nový, dosud

neoznámený senzor, který by mohl sloužit jako čidlo okolního osvětlení. To zmizelo z přední strany pod displejem, takže jeho přesunutí by dávalo smysl.

Na zadní straně konzole je umístěn stojánek ve tvaru U, který by měl zajistit lepší stabilitu a zároveň vytvořit prostor pro kabely při hraní v tabletop režimu. Zmínit také musím nový dock, i když bohužel neznáme specifikace. Viděli jsme zaoblenější tvary, avšak Nin-

tendo neukázalo boční ani zadní stranu. Zatím tedy nevíme, jaké porty nový dock nabídne, ale doufám, že se dostane i na ethernet.



Nové Joy-Cony

Odnímatelné ovladače se po designové stránce příliš nezměnily, ale mají nový způsob uchycení ke konzoli. Místo tradičních kolejniček budou Joy-Cony připojeny přes malý konektor a magnet, který je přicvakne ke konzoli. Větší velikost ovladačů, tlačítek i analogových páček slibuje pohodlnější úchop.

Nintendo zároveň naznačilo, že Joy-Cony budou plnit také funkci myši po zasunutí do speciálních vaniček s povrchovou úpravou pro lepší skluz na stole či podložce. Tomu by odpovídal i senzor vedle připojovacího konektoru ke konzoli, jenž nápadně připomíná optický senzor myši. Pokud se tato spekulace potvrdí, mohlo by to znamenat zcela nové pojetí ovládání zejména u FPS her – levý ovladač by sloužil k pohybu postavy, zatímco pravý

k míření a střelbě. Pohodlněji by se ovládaly i strategie jako např. oblíbená Civilization VI. Výhodou oproti klasické myši by byla také haptická odezva, která by mohla obohatit herní zážitky.

Výkon

Zatím neznáme oficiální specifikace výkonu, takže můžeme jen spekulovat. Poslední uniklé informace na Redditu hovoří o handheldovém výkonu srovnatelném se Steam Deckem (zhruba 1,6 TFLOPS) a výkonu v dock módu blížícím se Xboxu Series S (3,1 TFLOPS). Nevypadá to tradičně na „trhače asfaltu“, ale znatelný výkonový nárůst od aktuální verze s 0,7 TFLOPS v dock módu by znamenal zhruba třikrát výkonnější konzoli. Uvidíme, zda se tyto spekulace potvrdí, podobně jako podporovaný DLSS upscaling či ray tracing díky novému čipu od Nvidie. Uniklé fotografie prototypu konzole na Redditu naznačují použití čipu Tegra T239 z roku 2023. Tento čip nabízí osm jader ARM A78C, grafickou architekturu Ampere s 1536 CUDA jádry, 128bit sběrnici a 12 GB LPDDR5 paměti. Údajně byl speciálně upraven pro Nintendo Switch s některými prvky backportovanými z novější architektury Ada Lovelace.

Dle Digital Foundry by konzole měla obsahovat nový dekompresní engine pro rychlejší načítání her, což by ale vyžadovalo rychlejší interní úložiště. O tom zatím víme pouze to, že bude mít kapacitu 256 GB, což s ohledem na rostoucí velikost her může být brzy stejně jako u předchůdce nedostatečné.



Nové hry a zpětná kompatibilita

Nintendo potvrdilo zpětnou kompatibilitu s cartridgemi i digitálními verzemi her pro původní Switch, ale zároveň upozornilo, že některé tituly nemusí na nové konzoli fungovat. Pravděpodobně půjde o hry využívající specifické periferie, jako Nintendo Labo nebo Ring Fit Adventure, které mohou mít problémy kvůli odlišným rozměrům zařízení.

Z nových her jsme mohli v traileru zahlédnout Mario Kart 9. Spekuluje se také o novém dílu Metroid nebo další velké 3D hře s Mariem. Potvrzeno je, že konzoli budou podporovat i vývojáři třetích stran, stejně jako u předchozí generace.

Zajímavé je také partnerství s Microsoftem, který po akvizici společnosti Activision Blizzard podepsal s Nintendem smlouvu zavazující se vydávat své hry na Switch. Zcela jistě se tak na nový Switch nějaký port podívá. Spekuluje se o sérii Call of Duty Warzone, Modern Warfare, Microsoft Flight Simulator 2024, Halo nebo Diablo 4. Šušká se i o Ubisoftu, který by mohl přinést Assassin's Creed Mirage.

Na závěr musím připomenout slova Tobiho z Warhorse, který v rozhovoru pro třetí číslo Freeportu nevyloučil možnost portu Kingdom Come: Deliverance 2 na nový Switch.

Nintendo plánuje zveřejnit další informace na Directu 2. dubna 2025. 



EXVÝVOJÁŘI Z BLIZZARDU MIXUJÍ WOW A TARKOV

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Legacy: Steel & Sorcery



Notorious Studios založil před třemi lety veterán Blizzardu a herní designér World of Warcraft Chris Kaleiki, který byl nespokojen se stavem hry – zejména s klesajícím důrazem na guildy a příklonem k sólovému hraní. Po třech letech vývoje tak spolu s dalšími bývalými vývojáři z Blizzardu představuje online RPG, které inspiraci WoWkem nezapře, avšak vrací do hry nutnost interakce mezi hráči.

Přestože high fantasy zasazení může připomínat známé MMORPG, žánrově je Legacy: Steel and Sorcery blíže extrakčním akcím ve stylu Escape from Tarkov nebo českého Vigoru. Herní smyčka těchto her je poměrně přímočará. Na rozdíl od Battle Royale her není hlavním úkolem být poslední přeživší, ale uprchnout s co nejcennějším lootem. Smrt znamená ztrátu všech nesených předmětů, což přidává na napětí a nutí hráče

pečlivě zvažovat riziko versus odměnu.

Na začátku si lze vybrat z klasických fantasy povolání Warrior, Hunter, Priest a Rogue, která se výrazně liší herním

SMRT ZNAMENÁ ZTRÁTU VŠECH NESENÝCH PŘEDMĚTŮ.

stylem a schopnostmi. Na rozdíl od WoW je souborový systém akční a neobsahuje tap targeting. Vzhledem k žánru nepřekvapí, že jednotlivé zóny jsou PvPvE, takže hlavní roli budou hrát střety s ostatními hráči. Každý hráč má za úkol nalézt cenné předměty – buď průzkumem prostředí, nebo poražením počítačem ovládaných nepřátel. Ti se liší od běžných kostlivců přes trolly až po obří pavouky a další klasické fantasy bestie. Mapy jsou plné nebezpečí a dungeonů ukrývajících vzácný loot, avšak hráčů je na mapě více, a tak nevyhnutelně dochází k jejich střetům.

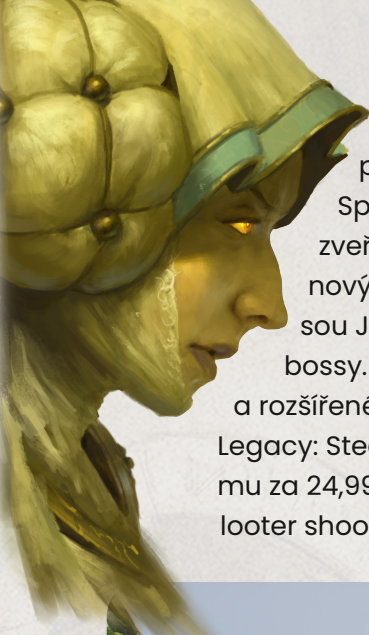
Jak je v žánru zvykem, na extrakci je omezený čas –

pokud nestihnete opustit herní mapu včas, nebo pokud v divočině padnete, přijdete o všechny získané předměty, kromě jedné skryté kapsy, kam můžete uložit až dvě věci. Proto je klíčové pečlivě zvažovat, zda riskovat boj s ostatními hráči, nebo raději prchnout s tím, co jste už získali.

Po návratu do svého útočiště lze využít služeb obchodníků nebo craftingu, který se inspirovuje klasickými MMO. Hráči mají k dispozici kotlík na vaření buffova-


cích
lektvarů,
alchymis-
tickou labo-
ratoř či
pracovní stůl na





výrobu speciálních nástrojů pro jednotlivá povolání.

Spolu s vydáním předběžného přístupu vývojáři zveřejnili roadmapu, kde odhalili práci na dvou nových povoláních – Paladin a Wizard. Dále přinesou Jewelcrafting, novou příběhovou kampaň a elitní bossy. Následovat budou úpravy mapy Greenwood a rozšířené možnosti customizace.

Legacy: Steel and Sorcery pořídíte v Early Accessu na Steamu za 24,99 € a může jít o zajímavou volbu pro fanoušky looter shooter her a fantasy RPG. 



10% SLEVA

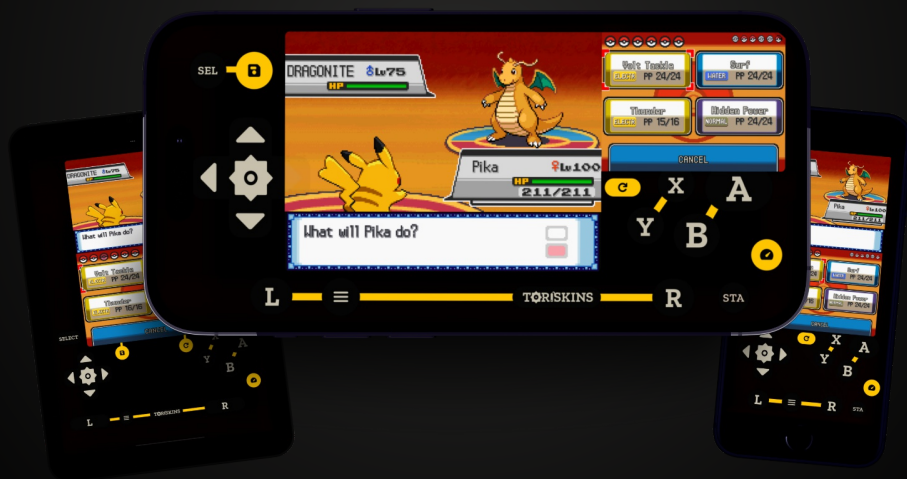
NA PRÉMIOVÉ SKINY

Pro Delta Emulátor na iOS

TORISKINS

Luminight

NDS | NIGHT SERIES



KÓD: FREEPORT

<VYUŽÍT>

Kompatibilní s aplikací Delta pro iOS, iPadOS. Pro EU dostupná zdarma
skrze Altstore PAL nebo sideloading. Více informací na webu altstore.io

ODPADLÍCI Z CD PROJEKTU PŘIPRAVUJÍ NOVÉ RPG

Marcel Mojžíš | @moyzis92

The Blood of the Dawnwalker



Nezávislé studio Rebel Wolves tvoří bývalí členové CD Projekt RED, kteří pracovali na Zaklínači 3 nebo Cyberpunku 2077, v čele s game directorem Konradem Tomaszkiewiczem. Debutem Rebel Wolves bude The Blood of the Dawnwalker, první díl připravované dark fantasy ságy, jejíž filmový trailer hodně připomíná třetího Zaklínače.

Jak je u autorů zvykem, soustředí se na vyprávění příběhu, který nás provede 14. stoletím po Evropě zmítané černou smrtí. Zdecimovanou krajinou se prohání nemrtví a upíři, kteří chtějí nastatý chaos využít ve svůj prospěch.

Hlavním hrdinou bude Coen, napůl člověk, napůl upír, který dokáže využívat výhody obou podle denní doby. Plynule se tak pohybuje mezi racionálním člověkem a upírem s ohromnou silou. Coen se vydává na cestu záchrany své vlastní rodiny. Hodiny ale tikají a herní

doba je tak omezená na 30 herních dní a nocí. Rozhodne se Coen zachránit, koho se dá, nebo se vydá na cestu pomsty? To má být plně v režii hráče, který bude spoluutvářet příběh hlavní postavy. Tento přístup označují autoři jako

například vidíme, jak jeden z upírů zachrání život morem nakažené Lunce, sestře hlavní postavy. Nemusíme se tak obávat, že by The Blood of the Dawnwalker nenabídl zajímavá rozhodnutí a morální dilemata. Nečernobílý svět nabídne

„Inspirovali jsme se klasickými RPG a chceme, aby hráči ve hře s otevřeným světem cítili pocit naléhavosti.“

Konrad Tomaszewicz pro Bandai Namco

„narativní pískoviště“. V daném časovém okně není možné splnit všechny úkoly a každé hraní tak může být jiné. Herní náplň se bude lišit i podle herní doby. Ve dne i v noci budou k dispozici jiné schopnosti a odlišná vyústění úkolů. Představený upířský řád připomíná staré mafiánské filmy. Obyvatelé jsou pod ochranou, dokud odvádějí požadované desátky, tady nikoliv v penězích, ale krvi. Někteří nové pořádky berou jako nutné zlo, jiní proti nim bojují. Svět, podobně jako v Zaklínači, nemá být vykreslen černobíle. V traileru

možnost spojení na obou stranách barikády.


Hru vyvíjejí autoři v Unreal Engine 5, takže můžeme očekávat vysokou technickou úroveň.



Ke stejnému enginu ostatně přešel i CD Projekt RED se Zaklínačem 4, tudíž nás čeká zajímavé videoherní derby. Velká očekávání vzbuzuje také hudba, která byla klíčovým prvkem třetího Zaklínače a už v traileru na Dawnwalkera působí skvěle.

„Existuje více postupů vedoucích k záchraně Coenovy rodiny bez jasného rozdělení na hlavní a vedlejší questy. Vy rozhodujete, jak strávíte čas.“

Konrad Tomaszewicz pro Bandai Namco

Další informace budou tvůrci postupně dávkovat. Mimo jiné se letos v létě máme těšit na první gameplay záběry. Plánují se konzole Xbox Series, PlayStation 5 a také PC. Datum vydání zatím nebylo oznámeno. 



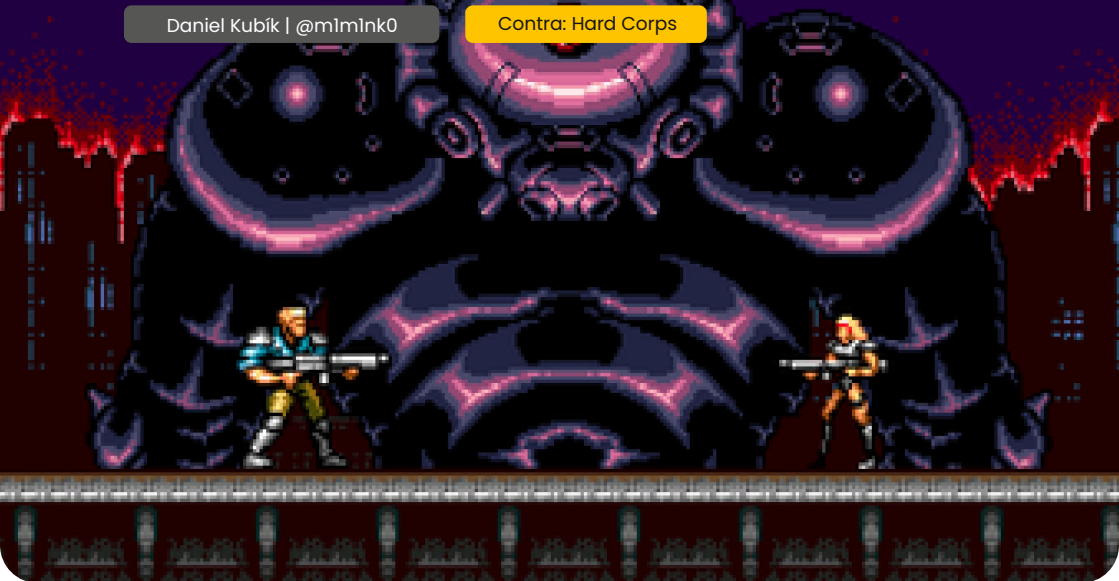


THE BLOOD OF
DAWNWALKER

CONTRA: HARD CORPS ZABAVÍ I PO LETECH

Daniel Kubík | @m1m1nk0

Contra: Hard Corps



Začátkem bych se rád zeptal, jestli máte rádi boss fighty. Pokud ano, tato hra je přímo pro vás – je jich tu totiž pře-
hršel! Contra: Hard Corps je klasická 2D střílečí plošinová
arkáda z roku 1994. Grafika je krásně zpracovaná a velice barevná.
K dispozici je i multiplayer pro dva hráče. Musím zmínit, že je oprav-
du zábavné hrát s kámošem na jednom gauči. A je to taky jediná
Contra, která vyšla na konzoli Sega!

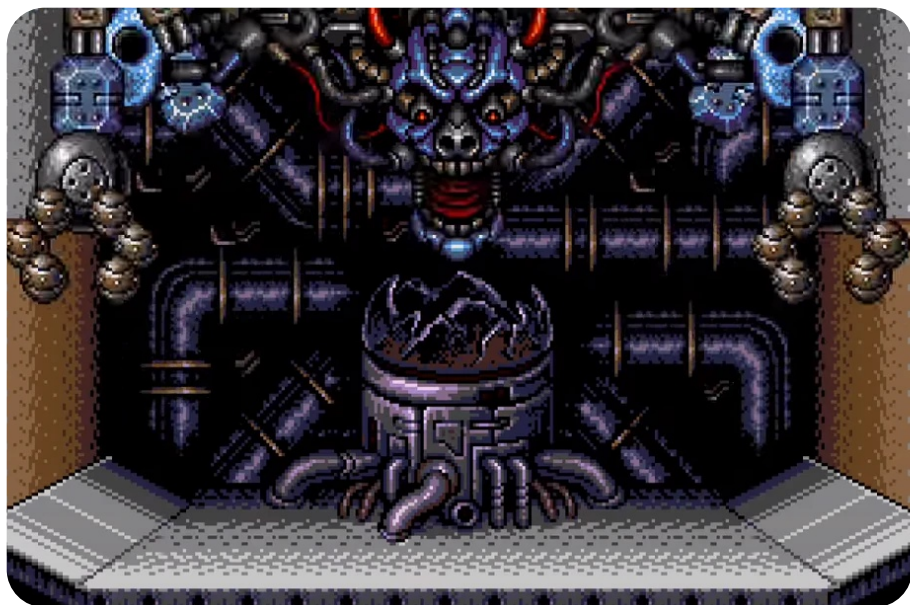
Hned na začátku hry potkáte tři mini bosse. Zdá se vám to jako fuš-
ka? A to je teprve začátek. Když porazíte prvního bosse, máte na

výběr mezi dvěma dialogy – každý vede jinam.

V určitých levelech vám hra vždy nabídne různé
cesty, kterými se můžete vydat dále. Díky to-
mu můžete hru dohrát několikrát různými
způsoby.

Contra: Hard Corps má dvanáct levelů,





přičemž z toho je jeden tajný. Nikdy je však nemáte všechny v jednom průchodu a ne vždy se dostanete ke stejnému konci. Postavy mají čtyři zbraně, které musíte po cestě sbírat, a k tomu ještě bombu.

U každé postavy je zbraň jiná, pouze ta základní je stejná. Po upgradu se však liší i zbraň základní. Hru dokážete dohrát za dvě hodiny, a pokud ji už máte několikrát za sebou, zvládnete to i za hodku. Příběh je povedené sci-fi, tvůrci nešetřili fantazií. Hra není zcela lineární – její příběh se větví a nabízí celkem pět zakončení. Za mě je hlavním důvodem si tuto hru zahrát to, že s kámošem skvěle strávíte odpoledne, když nemáte do čeho píchnout. ▀



WITHINGS SCANWATCH 2: SKRYTÉ SMART WATCH?

Marcel Mojžíš | @moyzis92



Francouzský výrobce spotřební elektroniky Withings se specializuje zejména na chytré měřiče fyziologických dat jako jsou chytré hodinky, chytré váhy, tlakoměry nebo analyzátoři spánku. Představíme si chytré hodinky Withings ScanWatch 2, které bodují klasickým designem s fyzickým ciferníkem.

První model ScanWatch byl uveden na trh v roce 2020 a nabídl kombinaci tradičního ciferníku s moderními funkcemi, jako je EKG, snímač srdečního tepu a pulzní oxymetr. O tři roky později přišel nástupce ScanWatch 2, který si zachoval klasický vzhled, díky němuž na první pohled ani nepoznáte, že se díváte na chytrou elektroniku.



Design

Hodinky se vyrábějí ve dvou velikostech – 38 mm a 42 mm – a ve čtyřech barevných variantách. Kovovou lunetu doplňuje safírové sklíčko, pod nímž se ukrývá černý nebo bílý ciferník, ručičky s luminiscenční vrstvou a kulatý monochromatický 0,63" OLED displej. Ten na první pohled nenápadně naznačuje, že nejde jen o běžné analogové hodinky. Pokud patříte mezi fanoušky velkých barevných displejů a možností personalizace, ScanWatch 2 vás nejspíš neosloví. Ale pro ty, kteří preferují tradiční vzhled, je to zajímavá volba. Hodinky nejsou vysoké a pohodlně se nosí, což oceníte při celodenním nošení i spánku. Vodotěsnost do 5 ATM znamená, že se nemusíte bát deště ani sprchování.



Funkce

Výrobce na webu uvádí přesné EKG, 24/7 měření teploty, měření okysličené krve a srdečního tepu. Naměřené údaje pak je možné



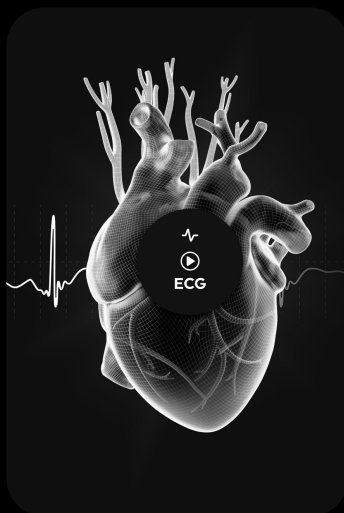
exportovat a poslat lékaři. Hodinky podporují také sportovní režimy, měří vystoupaná patra, spálené kalorie, ušlou vzdálenost, menstruační cyklus a kvalitu spánku. Klasika, která je ve většině chytrých náramků. Výrobce slibuje dodat letos i HRV (variabilitu srdečního rytmu), avšak aktualizace se stále odsouvá. Zamrzí také absence vestavěné GPS. Velkou předností je ale výdrž baterie. Pohodlně vydrží 3 týdny na jedno nabití, avšak při zapnutí kontinuální kontroly spánkové apnoe se doba zkrátí na cca týden. Tato funkce je ale defaultně naštěstí vypnuta.

Software

Klíčovým prvkem každého chytrého zařízení je doprovodná aplikace. Ta od Withings má čistý design a přehledné rozhraní – hned po spuštění vidíte počet kroků, délku spánku a další metriky. Chybí však detailnější analýza dat a doporučení na základě naměřených hodnot. Místo toho aplikace nabízí za měsíční poplatek 249 Kč přístup k programu Withings+, který obsahuje videolekce cvičení, jídelníčky a další motivační tipy pro zdravý životní styl. Osobně bych ocenil méně obecných rad a více pokročilé analýzy naměřených údajů.

Cílovka

ScanWatch 2 jsou chytré hodinky v hloupém těle se vším dobrým i špatným. Určitě nepotěší technologické nadšence a nimraly ve statistikách, na to jsou tu Garmin či Apple Watch. Naopak osloví majitele chytrých náramků, kteří chtějí přejít na elegantnější design bez ztráty smart funkcí, nebo naopak uživatele klasických hodinek, kteří chtějí vyzkoušet chytré funkce bez nutnosti nosit "počítač na zápěstí". Naměřené hodnoty nejsou nijak ulítlé a např. měření vzdálenosti je



na podobné úrovni jako u Garmin Fenix 7. Pokud již vlastníte jiná zařízení od Withings, může být ScanWatch 2 též dobrou volbou, protože všechna zařízení této značky sdílejí stejnou aplikaci a synchronizují data.

Withings ScanWatch 2 lze pořídit za cenu kolem 9 000 Kč. 



















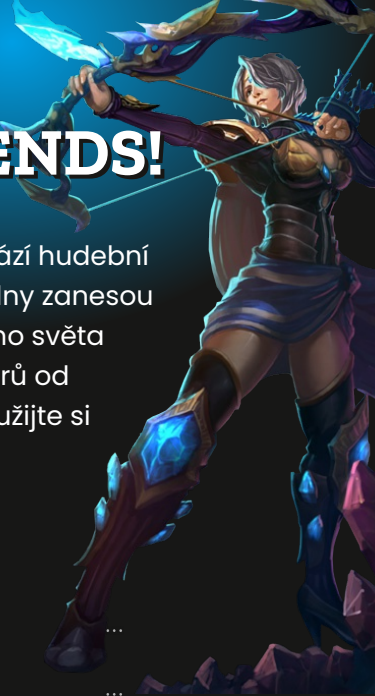
#02 LEAGUE OF LEGENDS!

Magdula | @shmayda99

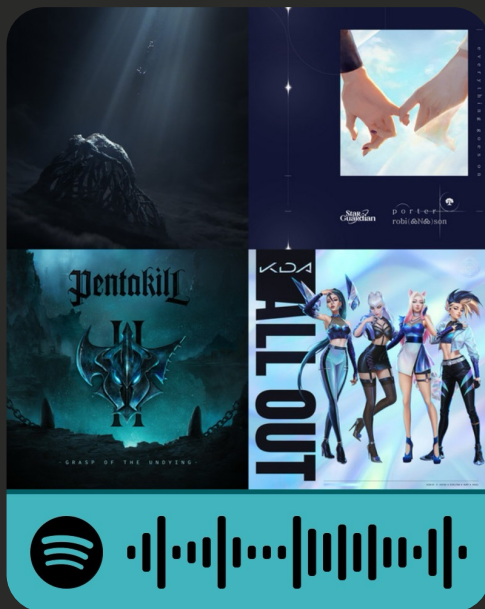
Také vaše každodenní činnosti neustále doprovází hudební podkres? V tomto čísle Freeportu nás hudební vlny zanesou na pobřeží Runeterry, kde zavítáme do hudebního světa League of Legends. Těšit se můžete na změť žánrů od rocku po K-pop, tak si nás naladte na Spotify a užijte si vaši hudební hodinku s námi!

Výběr 02/2025

	Mortal Reminder Pentakill, Jorn	
	Get Jinxed League of Legends, Djerv	...
	Enemy (with JID) - from the series Arcane League of Legends Video • Imagine Dragons, JID, Arcane, League of Legends	...
	Dynasties and Dystopia (from the series Arcane League of Legends) Denzel Curry, Gizzle, Bren Joy	...
	Take Over League of Legends, MAX, Jeremy McKinnon of A Day To Remember, HENRY	...
	As We Fall League of Legends	...
	Legends Never Die League of Legends, Against The Current	...
	Burn It All Down League of Legends, PVRIS	...
	GIANTS True Damage, Becky G, Keke Palmer, JEON SOYEON, Duckwrth, Thutmose, League of Legends	...
	PARANOIA HEARTSTEEL, League of Legends, BAEKHYUN, tobi lou, ØZI, Cal Scruby	...
	MORE K/DA, Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie Liu, Jaira Burns, Seraphine, League of Legends	...
	VILLAIN K/DA, Madison Beer, Kim Petras, League of Legends	...
	POP/STARS K/DA, Madison Beer, (G)I-DLE, Jaira Burns, League of Legends	...
	STAR WALKIN' (League of Legends Worlds Anthem) Lil Nas X	...
	What Could Have Been (from the series Arcane League of Legends) Sting, Ray Chen	...
	Everything Goes On Porter Robinson, League of Legends	...



• Právě hraje •



SCANUJ
VE SPOTIFY

FREEPORT PLAYLIST #02

02:19

04:20

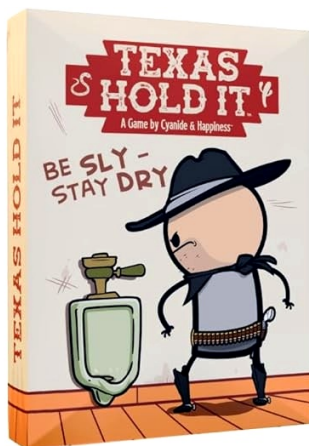


„Byl jsem pochcán!“

TEXAS HOLD IT

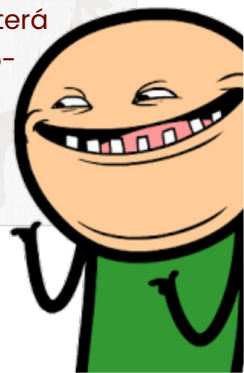
A GAME BY CYANIDE & HAPPINESS

David Bro | @hrana_stolu



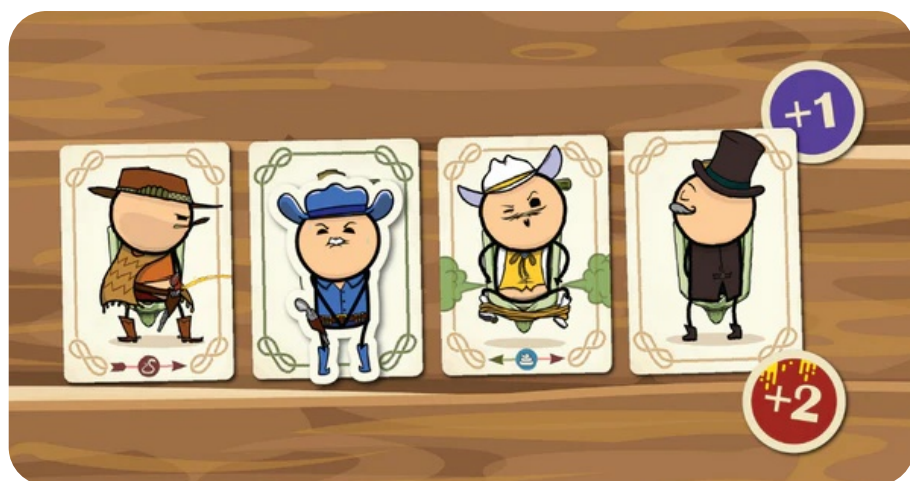
Jarní prázdniny jsou v plném proudu a já se rozhodl, že se svojí rodinou letos vyrazím na lyže do rakouského Flachau. Večery po celodenním sjezdování s trochou après-ski svádí k tomu něco si společně zahrát, a tak na mě připadl úkol vybrat nějakou deskovku. Na první pohled se může zdát, že se jedná o úkol jednoduchý, ale zdání může klamat. Moje první myšlenky se stočily na Brass: Birmingham, nejlepší hru podle hodnocení legendárního serveru Board Game Geek. V zápětí jsem si však uvědomil dobu pozornosti, po kterou je můj táta schopný poslouchat a učit se pravidla jakékoliv nové hry, a ta by byla překročena asi milionkrát. Máma, která vyrostla na žolíkách a kanastě, bude prosazovat „něco karetního“. S tím se dá pracovat. Do rovnice musím ještě zakomponovat svoji Gen Z sestru s přítelem, kteří se chtějí především bavit. Takže zvážím všechny možnosti, protřepat, nemíchat a výsledný koktejl se jmenuje – Texas Hold It. Podtitul této hry říká „Be Sly, Stay Dry“, neboli buďte mazaní a zůstaňte v suchu.

Během hry Texas Hold It se ocitnete s plným močovým měchýřem na divokém západě na záchodcích místního saloonu, kde najdete o jeden pisoár méně, než je hráčů, a vaším cílem je... zůstat v suchu. Situaci vám stěžují místní spolumošičci, které představují karty s kovboji, jejichž muška opravdu není optimální a často míří do míst, které musíte vy obsadit. Abyste zůstali v suchu, tak máte možnost se buď podívat na jednu kartu kovbojů, která představuje obsazený pisoár, nebo kartičky s obsazenými pisoáry prohodit. Pokud si myslíte, že víte o místě, kde na vás nedopadne zlatý déšť, tak ho



musíte rychle obsadit, protože „kdo chvíli močil, už močí opodál.“ Na závěr otočíte karty kovbojů u pisoáru a zjistíte, kdo zůstal v suchu a kdo jako Stifler z filmu *Prci, Prci, Prcičky* „byl pochcán“! Kdo byl třikrát pomočen, tak vypadává a vyhrává ten, komu zůstane třikrát suché oblečení.

Hra je velmi svižná, během 15 minut máte odehráno a pravidla vysvětlíte během 30 vteřin a ještě se u toho dobře pobavíte. Vtipné ilustrace jsou z dílny tvůrců webového komiksu *Cyanide & Happiness*, kteří zásobují internet svými nekorektními malůvkami už 20 let (26. ledna oslavili dvacetileté výročí vzniku). Do světa her se dostali v roce 2016, kdy odstartovali kampaň na Kickstartoru pro hru *Joking Hazard*, která se stala druhou nejúspěšnější kampaní pro karetní hru po *Výbušných koťátkách*, a vybrali v ní 3,2 milionu dolarů. Na herním trhu se jim evidentně velmi líbí, protože nedávno vydaný *Texas Hold It* je už jejich šestou deskovkou. Tak si užijte zbytek zimy, zůstaňte v teple a hlavně v suchu!





ZAŽIJ
TO
PRAVÉ
RETRO



/RetroHryCZ



tap / klik tady



ŽIVOT V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH - SID MEIER

Civilization, Pirates! a Railroad Tycoon, co název počítačové hry, to pojem. Jejich autorem není nikdo jiný než „kmotr počítačových her“ Sid Meier, který vzpomíná na svou kariéru a v podstatě i na historii videoher.

V dnešní době jsou videohry jednou z největších součástí zábavního průmyslu, přitom ani ne před několika desetiletími to byla zábava pro pár nerdů a nadšenců z IT oboru. Za rozvojem počítačových her není jen rostoucí dostupnost technologií, ale také podnikavost, vynalézavost a originální nápady. Sid Meier vypráví svůj příběh z kraje osmdesátých let, kdy zakládá studio MicroProse a vydává jedny z nejúspěšnějších her své doby. Je přítomen u všeho podstatného ve vývoji herního průmyslu. A nezůstává jen u vzpomínek, současně se podělí o své zkušenosti s kreativním procesem a designem, nebo nám vysvětlí hráčskou psychologii.

Letos v únoru vychází Civilization VII, další díl této legendární série, která opět potvrzuje, že lze hru inovovat takovým způsobem, že je opět zábavná, návyková a plná skvělých nápadů.

Majky

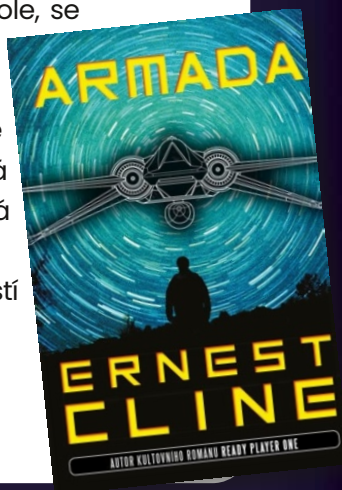


ARMADA - ERNEST CLINE

Říká vám něco film Den nezávislosti nebo herní série Wing Commander? Pokud ano, zbystřete, pokud ne, je načase to změnit. A to rovnou románem Armada od autora kultovního Ready Player One Ernesta Cline.

Armada je akční sci-fi thriller, ve kterém Zack Lightman tráví docela běžný život, chodí do školy a jak jen může, hraje svoji nejoblíbenější hru Armada, ve které zachraňuje zemi před útokem mimozemšťanů. A říká si, jaké by to bylo ve skutečnosti. Pak jednoho dne, když sedí ve škole, se stane něco, čemu nemohl sám uvěřit, ale stalo se to. Přimo před okny školy přistane vesmírná stíhačka... odpovídající typu přesně z Armady. Invaze vetřelců je skutečná a Armada nebyla jen obyčejná hra. Zack má šanci zažít dobrodružství a stát se hrdinou. Jakmile se začtete, stanete se součástí vesmírné výpravy, která vás jen tak nepustí.

Majky



A NOVEL BY THE BESTSELLING AUTHOR OF

READY PLAYER ONE



Březnová Soutěž o hru

Tentokrát jsme si připravili skvělé open-world RPG Dragon's Dogma, které se nedávno dočkalo pokračování. Pokud jste první díl nehráli, máte nyní příležitost naskočit do světa Gransys s Freeportem díky naší soutěži. Klíč na GOG čeká na jednoho výherce, který splní tyto podmínky:

- 1 Sleduje Freeport Magazine na [Facebooku](#) nebo [Instagramu](#)
- 2 Napíše na redakce@freeportmag.cz jméno vydavatele Dragon's Dogma
- 3 Počká do **31. 3. 2025**, kdy na Facebooku a Instagramu vyhlásíme výherce



GAME OVER

A jsme na konci prvního vydání roku 2025. I přes drobné změny layoutu časopisu a titulní strany to byl stále ten Freeport, jaký znáte z loňska a pokračovat bude i letos! Už nyní připravujeme rozhovory a články o zajímavých hrách do dalších čísel. Budeme moc rádi, když o nás řeknete svým přátelům, které by mohl náš malý časopis zajímat. Děkujeme za přízeň a budeme se těšit na některé z našich sociálních sítí!

Připojit se na **Discord** Freeportu

Odebírejte náš [Facebook](#) a [Instagram](#), kde kromě novinek z české a nezávislé scény sdílíme i zajímavé slevy a občas také rozdáváme nějaký ten herní kód! Mějte se zatím fajn a za dva měsíce na viděnou.

Redakce

redakce@freeportmag.cz



Marcel Mojžíš
[@moyzis92](#)



Tomáš Říha
[@tori_cz](#)



David Bro
[@hrana_stolu](#)



Magdaléna
Mojžíšová
[@shmayda99](#)



Mark Fleischer
[@majky](#)



Daniel Kubík
[@m1m1nko](#)

Podpořte Freeport



@forendors.cz/freeportmag

Líbí se vám náš magazín?
Předplatte si přednostní přístup
na Forendors a podpořte tak náš
projekt.

Podpora magazínu
Přednostní vydávání
Poděkování v časopisu
Role na Discordu