ČEŠTYŇÁK | PHONOPOLIS | VALOR MORTIS | LIFE FORCE TENKA

FREEPORT

16

NEZÁVISLÝ VIDEOHERNÍ MAGAZÍN

ČERVENEC–SRPEN 2026



CAIRN

DECHBEROUCÍ ADRENALINOVÝ VÝŠLAP

Děkujeme kadetům na Forendors!

Amanda	Samarkt
AppsGears.com	Zdeněk Šimek
Dariusz Zabdyr	Jakub Paseka
Johnny Codelka	#TvojeJméno007

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

forendors

@forendors.cz/freeportmag

Podpora magazínu
Přednostní vydávání
Role na Discordu
♥ Naše radost ♥



Milé čtenářky, milí čtenáři,

prázdniny skončily a pro mnohé z nás i dovolenkové období. Doufám, že jste si měli čas trochu oddechnout, nebo že vás nějaká pěkná dovolená ještě čeká! My jsme přes léto posbírali opět zásobu novinek nejen z nezávislé scény, tentokrát se přiznám, že jsme trochu doháněli resty z jara.

Tématem totiž je Triple-I Initiative, konference nezávislých her, která se odehrála už v dubnu! Byl by hřích vám v časopisu věnovaný indie scéně tuhle událost zamlčet. Vybíráme tak ty nejzajímavější tituly.

Kromě toho v rubrice nezávislých her najdete další super kousky! Originální simulátor lezení Cairn od francouzských The Game Bakers a nový souls-like Valor Mortis od polských One More Level. Obě hry jsem si zahrál, a tak vám mohu zpřístupnit první dojmy.

Rubrika České hry potěší hráče-pamětníky, kteří hledají chytré hry pro své děti. Studio Hore Hrou, s.r.o. totiž vydalo hru o procvičování češtiny zábavnou formou nesoucí název Češtyňák. Druhá hra v rubrice je od matadorů Amanita Design, Mags si připravila článek o Phonopolis. Musím říci, že obě české gamesky jsou kid-friendly.

Na rozhovor dorazil spoluzakladatel slovenského studia Black Deer Games, aby porozprávěl o jejich připravované tower defense hře z prostředí severské mytologie Hordeguard: Winds of the North.

V rubrice Hardware pak vyrábíme z iPhonu retro Game Boye díky kompaktním přídavným tlačítkům a emulátorům.

Naposled jsme v podcastu Freeportalk lehce řešili i gamebooky a jeden takový vám přináší Majky v rubrice Popkult.

Do soutěže jsme pak hodili bombu – No Man's Sky. Příjemné čtení!

Marcel, šéfredaktor

FREEPORT MAGAZINE #16
Toto číslo vyšlo 31. 8. 2026
ISSN 3029-5300
Ročník 3

Nezávislý magazín o počítačových hrách, hardware a popkultuře.

Vydavatel:
Marcel Mojžíš
IČO 21218455
redakce@freeportmag.cz

Sídlo:
Jiráskova 1317, 25263 Roztoky

Autoři:
Marcel Mojžíš
Magdaléna Mojžíšová
Daniel Kubík
Mark Fleischer

Korektura:
Magdaléna Mojžíšová

Sazba a grafická úprava:
Marcel Mojžíš

Periodicita:
1× za 2 měsíce

Foto:
aliexpress.com
bitmolab.com
Black Deer Games
funstock.co.uk
freepik.com
igdb.com
imago.cz
konami.com
Marcel Mojžíš
playcase.gg
soolra.com
The Game Bakers
tlamagames.com
wikipedia.org

OBSAH

BLESKOVKY
Microsoft propustí přes 4800 lidí | Nové cartridge pro Evercade 6
MySpace se vrací? | Středověká krčma Jana Ptáčka 7

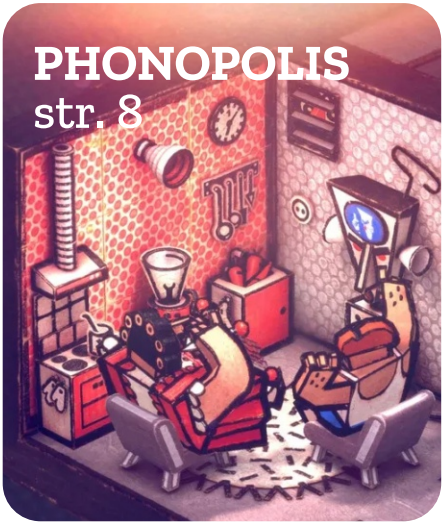
ČESKÉ
Úchvatný svět z kartonu od Amanity 8
Hola hola, škola volá! Češťyňák 12

ROZHOVOR
„Do vývoje dávame maximum," říká Peter Jurkovský o nové tower defense hře Hordeguard 16

TÉMA
Triple-I Initiative: Výběr indie videoher 24

INDIE
Porazí Valor Mortis Dark Souls? 34
Adrenalin ze zdolávání výšek v pohodlí domova. Cairn 38

RETRO
Sci-fi řežba, která nás naučila milovat strach 46





HARDWARE
Proměň iPhone v retro konzoli 52

TABLETOP
Hra na bohémský život 60

POPKULT
Freeway Warrior: Masakr na dálnici 64

SOUTĚŽ
No Man's Sky 66

GAME OVER 67

Triple-I initiative:

Výběr indie videoher

str. 24



MICROSOFT PROPUSTÍ PŘES 4800 LIDÍ

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Úsporná opatření v době AI si vyžádala svoji daň. Technologický gigant Microsoft s okamžitou platností propouští 4800 zaměstnanců, tedy celkem přes 2 procenta personálu firmy. Restrukturalizace, jejímž cílem jsou jednak finanční úspory a také zjednodušení rozhodování, zasáhne nejvíc Xbox, který ztratí celkem pětinu lidí. Škrty silně dopadly na Bethesdu nebo id Software. Legendární vývojáři DOOMa přišli zhruba o polovinu lidí včetně veteránů z vývoje enginu id Tech.

NOVÉ CARTRIDGE PRO EVERCADE



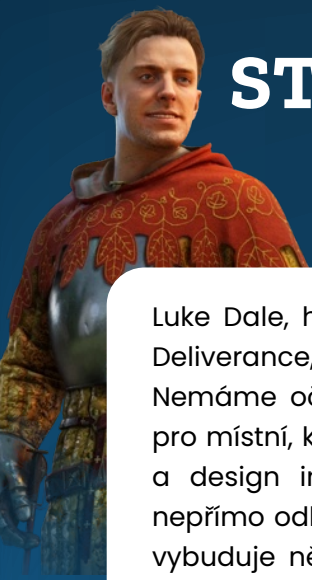
Marcel Mojžíš | @moyzis92

Letos 30. října dorazí na konzole Evercade dvě výrazné značky z devadesátých let – Banjo-Kazooie a legendární DOOM. Prvně jmenovaná hra dorazí v nové nativní verzi ve vyšším rozlišení společně s Banjo-Tooie na jediné cartridgi. DOOM si pak vychutnáme společně s druhým dílem a bonusovými mapami Evilution, Plutonia Experiment, No Rest for the Living, Sigil, Master Levels for Doom 2 a split-screen multiplayerem.

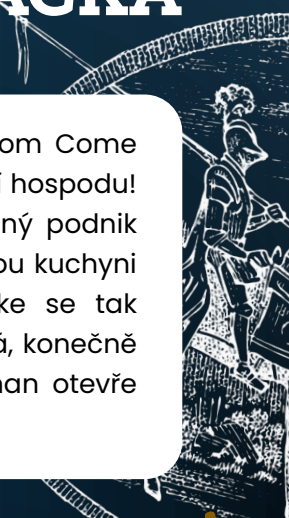
myspace SE VRACÍ?

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Aktuální vlastníci dříve populární sociální sítě MySpace Tim a Chris Vanderhookovi plánují návrat. Naznačili to v novém dokumentu Myspace, avšak přesně nesdělili, jakým způsobem. Pro nepamětníky – MySpace byl Facebook před Facebookem. Bitvu s gigantem ale postupně prohrál a několik pokusů o comeback už nevyšlo. V dnešní době algoritmizovaných sítí by ale návrat „obyčejné“ osobní stránky s oblíbenou hudbou mohl dávat smysl.



STŘEDOVĚKÁ KRČMA JANA PTÁČKA



Marcel Mojžíš | @moyzis92

Luke Dale, herec známý jako Jan Ptáček z Kingdom Come Deliverance, otevře v Praze na Vinohradech vlastní hospodu! Nemáme očekávat turistickou atrakci, ale skutečný podnik pro místní, který nabídne dobré pivo, česko-britskou kuchyni a design inspirovaný středověkou šlechtou. Luke se tak nepřímo odkazuje na svět KCD, avšak, jak sám říká, konečně vybuduje něco opravdového. Podnik The Nobleman otevře své brány 1. 10. 2026.

ÚCHVATNÝ SVĚT Z KARTONU OD AMANITY

Mags | @ShMayda99

Phonopolis

Amanita Design



České nezávislé vývojářské studio Amanita Design snad už ani není potřeba představovat, jen málokde by se v dnešní době ještě našel někdo, o koho by se alespoň letmým dotekem neotřela adventura Machinarium, která mimo svůj příběh a sympatického robotíka nejednoho zaujala především svým úchvatným kresleným grafickým zpracováním. V květnu tohoto roku nám Amanita Design po čtyřech dlouhých letech od vydání prvního teaseru otevřela brány svého nejnovějšího počinu – adventury s názvem Phonopolis – a na první pohled se při ohlédnutí na neotřelé grafické zpracování bezesporu snaží o navození podobné atmosféry, jako

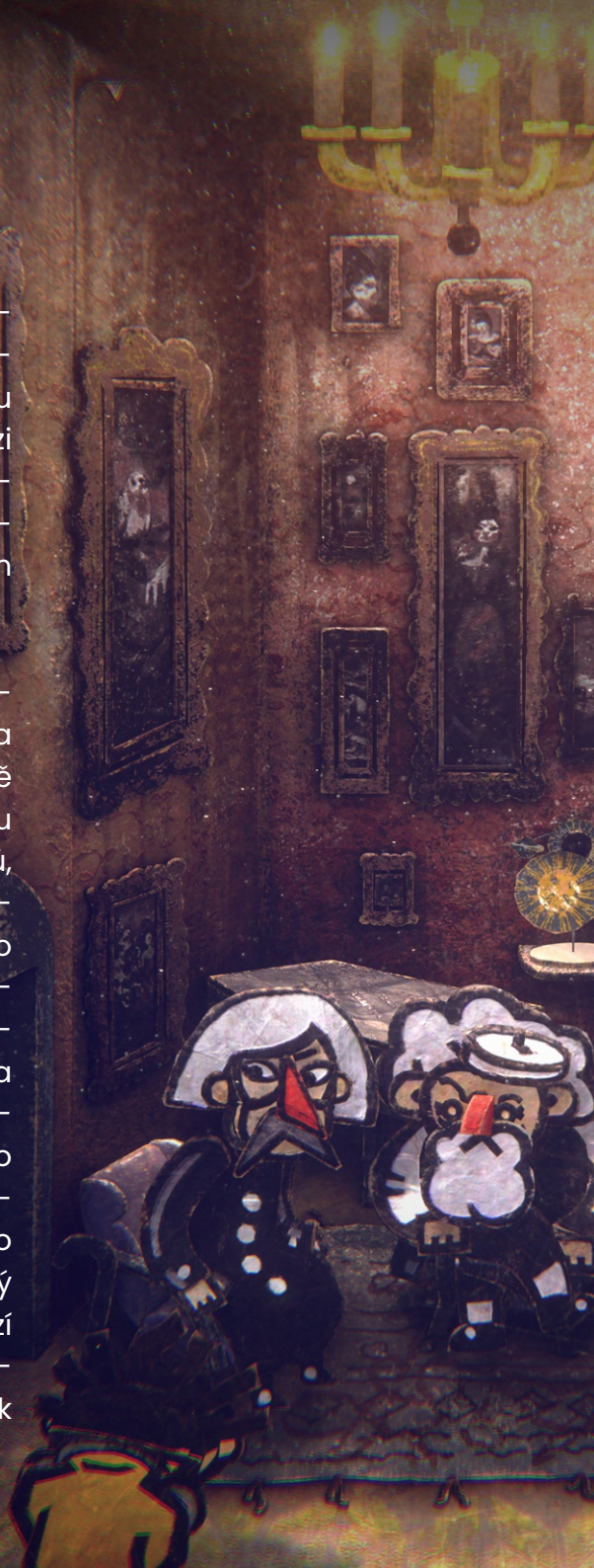
právě u Machinaria. Fanoušci předešlých adventůrek z vizuálního zpracování této novinky určitě rukopis studia poznávají, ovšem v tomto případě jej studio povznáší ještě o několik neuvěřitelných úrovní výš!

Úchvatný svět vyrobený z kartónových vystřihovánek – ano, každičký záběr je vytvořen pomocí zdigitalizovaných snímků ručně malovaných kusů papíru – nás zavádí do dystopického města Phonopolis, kde lze jen stěží utéct od všudypřítomného hlášení Vůdce, který přikazuje místnímu obyvatelstvu každý krok jejich existence, dokud je nezbaví jejich posledního zrnka lidskosti – schopnosti rozhodovat se sám za sebe a nesplňovat veškeré úkoly jako bezmyšlenkový stroj. V tomto nepřejícném světě se ocitáme v kůži našeho hrdiny Felixe, který se jednoduše rozhodne zacpat si uši a neposlouchat, než se také z něj samotného stane jen vzdálená připomínka nezávislé a nikým nekontrolované lidské bytosti. Na rovině tématického zaměření si rozhodně nelze nevzpomenout na různá díla z minulosti již prozkou-



mavších tematiku dystopických diktatur, ovšem ve videoherním zpracování jsou to právě ony potyčky mezi povstalci a nepřejícným politickým zřízením, které dodává příběhu na tom správném napětí.

Stejně jako od předchozích výtvorů tohoto studia můžete očekávat příběhově nabitou adventuru plnou prostorových hlavolamů, které jdou ruku v ruce s prezentovaným prostředím. No opravdu, kdo by si při pohledu na svět města Phonopolis nechtěl šáhnout na kdejaké tlačítko, páčku, vercajk či jiné cingrlátko všemožného typu? Vývojářům se opravdu podařilo vytvořit takový svět, který absolutně neskrývavě vybízí k interakci a touze po objevování různých skulinek a zákoutí.





Co se týče zvukového doprovodu, můžeme se těšit na tóny známého Tomáše Dvořáka – tvůrce hudby pro Machinarium a Samorost 3. Po jazykové stránce se můžeme rozhodnout mezi anglickou či českou audio stopou – v českém znění vypravěče nás příběhem provede Miroslav Zavičár, který – jakožto zkušený divadelní herec – propůjčuje svému narativnímu stylu velice příjemný divadelní přednes.

A na čem že si to můžeme Phonopolis zahrát? V současnosti je gamesa tradičně dostupná na PC, a to za 21,99 € v základní edici, ale vzhledem ke svému celkem nedávnému vydání můžeme doufat i v její pozdější zpřístupnění na hlavních videoherních konzolových platformách, doposud nám ovšem tato informace bohužel není známa.

HOLA HOLA, ŠKOLA VOLÁ! ČEŠŤYŇÁK

Mags | @ShMayda99 Češtyňák Hore Hrou s.r.o.



S koncem léta a začátkem září nás téměř každého alespoň vzdáleně ovlivňuje povinná školní docházka našich vlastních či známých ratolestí. Znáte nebo doma sami máte školáka ve věku 8–13 let a již teď vám trnou zuby při pomyšlení na domácí úkoly ověřující znalosti pravidel českého pravopisu, nebo jste učitelem a hledáte způsob pro ozvláštnění výuky? Pak by vás mohl zajímat Češtyňák, výuková hra na procvičování češtiny pro děti 3.–8. tříd základní školy.

Každý den je hráči přidělena maximální časová dotace 30 minut. Někomu se to možná může zdát málo, ovšem v dnešním digitálně přesyceném světě je na místě děti učit též zdravému vztahu k digitálním technologiím. Po tuto omezenou dobu budou hráči procvičovat různé jevy českého pravopisu, a to nejen v podobě miniher zasazených do dobrodružného příběhu – jednoho dne se náš protagonista probere a zjistí, že mu zmizela sestra. Od místních obyvatelů můžeme zjistit mnoho užitečných informací, při pátrání po jakýchkoliv indiciích odhalujících záhadu zmizení se k nám dostane informace, že v nedalekém městě zmizel místní pan učitel. Jsou tato zmizení jakkoliv spjatá, či se jedná o čistou náhodu? Pravděpodobně. Zkrátka nám nezbývá nic víc, než se prokousat jazykovými cvičeními, abychom kousek po kousku záhadu odkryli.

Hra láká pohlednou pixel-artovou grafikou připomínající např. Stardew Valley a podporou jak pro PC, tak mobilní zařízení s operačními systémy Android a iOS. Hru si lze pořídit



za jednorázovou platbu v hodnotě 1499,– Kč. Na mobilních zařízeních je také možné si hru předplatit, a to buď na rok za 749,– Kč, nebo za 99,–Kč měsíčně. Při výběru předplatného si můžeme hru nejprve po dobu 7 dní vyzkoušet zdarma. Již v současné době vývojáři plánují Češťyňáka vydat jako čtyřdílnou sérii, nyní je ovšem stále přístupný pouze první díl – Češťyňák: Dobrodružství začíná – takže na záchranu sourozence si pravděpodobně ještě nějaký ten pátek počkáme. Jádro pudla ovšem nespočívá tolik v nalezení ztraceného jako v procvičování pravopisných jevů zábavnou a neotřelou formou, toho i pouhý jeden díl vydá až na přibližných 20 hodin hraní, což není vůbec marné. Nuže, vzdělávání zdar a češtině obzvlášť!



Přijď s námi diskutovat nad nesmrtelností indie a retra na



klikni

„DO VÝVOJE DÁVÁME MAXIMUM," ŘÍKÁ PETER JURKOVSKÝ O NOVÉ TOWER DEFENSE HŘE HORDEGUARD

Peter Jurkovský

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Black Deer Games

Slovenské studio Black Deer Games vzniklo v roce 2015 a na svém kontě má solidní puzzle adventuru Juro Jánošík, jež bodovala na konferenci Game Access v roce 2022. Jejich dosud největší hrou bude zcela jistě připravovaná tower defense videohra Hordeguard: Winds of the North. Nejen o připravované novince od prešovského studia si povídáme v aktuálním rozhovoru.



Dobrý den, můžete se prosím našim čtenářům představit a sdělit, jaká je vaše pozice ve studiu Black Deer Games?

Zdravím čitateľov, volám sa Peter Jurkovský a som spoluzakladateľom herného

indie štúdia Black Deer Games. Mojou náplňou je game design a programovanie. Avšak história štúdia je trochu komplikovanejšia. Od roku 2015 do roku 2024 som pôsobil ako indie solo developer pod Black Deer Games značkou, no počas tohto solo obdobia to ešte oficiálne nebola firma. Až v roku 2024 som sa spojil so šikovným 3D grafikom Dávidom Jankesom, spoločne sme založili štúdio ako firmu a začali pracovať na projekte Hordeguard: Winds of the North.

Kolik má aktuálně studio členů a jaká je vaše zkušenost s vývojem videoher?

Štúdio má momentálne iba dvoch členov – mňa a Dávida. Ako programátor mám jedenásť rokov skúseností s vývojom hier v engine Unity. Vydal som niekoľko menších mobilných hier a PC hru Juro Jánošík, pričom som pracoval aj na viacerých projektoch v rôznych herných štúdiách.

Dávid ako 3D grafik sa vývoju hier venuje od roku 2006 čiže má taktiež bohaté



skúsenosti z vývoja hier. Pracoval na viacerých známych AAA projektoch ako napr. Kingdom Come: Deliverance 1, 2, Mafia II, III, World of tanks, Conan Exiles, Jötunnslayer: Hordes of Hel, Silent hill: Downpour.

Pri vývoji hry nám však, samozrejme, pomáhajú aj ďalší externí spolupracovníci, ktorých si najímame na konkrétne oblasti, ako sú zvukový dizajn, hudba, animácie či 2D grafika.

Na jakých hrách jste vyrůstali? Nějaké srdcovky z mládí?

Sme deti osemdesiatych rokov, takže sme vyrastali na klasikách ako Age of Empires, Command & Conquer: Red Alert 2, Quake II, StarCraft či Warcraft II, ale aj na starších tituloch ako Dune, Duke Nukem, Wolfenstein 3D alebo The Settlers. Medzi moje najväčšie srdcovky však patrí Operation Flashpoint od českého štúdia Bohemia Interactive. Práve pri tejto hre som si prvýkrát uvedomil, že ma ešte viac než samotné hranie baví vytvárať nový obsah pre ostatných hráčov – či už išlo o skripty, misie,





addony alebo mody.

Jak byste představili čtenářům Freeportu připravovaný titul Hordeguard: Winds of the North?

Hordeguard prezentujeme ako akčnú tower defense hru s prvkami RPG a RTS. Hráč sa ujme úlohy vikingského hrdinu, ktorý buduje a opevňuje svoju osadu, aby ju dokázal ubrániť pred čoraz nebezpečnejšími vlnami monštier. Do príchodu ďalšej hordy má však vždy len obmedzený čas, a preto musí neustále robiť strategické rozhodnutia: Je v danej chvíli dôležitejšie ťažiť suroviny, rozšíriť opevnenie, verbovať nových bojovníkov, opraviť poškodené budovy alebo sa osobne vrhnúť do boja a brániť osadu vlastnými rukami? Hra navyše ponúka lokálny kooperatívny režim pre dvoch hráčov, v ktorom si môžete rozdeliť úlohy – zatiaľ čo jeden ťaží suroviny alebo stavia budovy, druhý môže bojovať s nepriateľmi či opravovať poškodené opevnenie. Práve spoločné plánovanie a chaos počas nepria-

teľských útokov robia hranie vo dvojici mimoriadne zábavným. Hoci ide o lokálny kooperatívny režim, vďaka funkcii Steam Remote Play Together ho možno hrať aj na diaľku cez internet.

Čím se hra liší od jiných tower defense videoher?

Hlavným rozdielom je, že sa so svojim hrdinom aktívne zapájate do bojov. Nie je to teda len o postavení opevnení a veží a následnom sledovaní, ako sa osada bráni sama. Medzi nepriateľskými vlnami navyše môžete vyraziť za hranice osady, preskúmavať okolie, plniť vedľajšie úlohy a získavať drahokamy potrebné na vylepšovanie postavy.

Vybrali jste si vikingskou tematiku. Nebojíte se zaměňování s nedávným RPG Jotunnslayer: Hordes of Hel?

Ani nie. Jotunnslayer je žánrovo výrazne odlišná hra a líši sa aj po vizuálnej stránke. Hordeguard svojím pohľadom, budovami a systémom obrany osady pripomína skôr RTS než klasické akčné RPG. Preto si nemyslíme, že by si hráči tieto dve hry zamieňali.



Podle Steamu hru vydají Daedalic Entertainment, známé díky sérii Deponia. Jak tato spolupráce vznikla?

Od začiatku vývoja sme vedeli, že hru chceme vydať v spolupráci s vydavateľom. Presadiť sa na dnešnom presýtenom hernom trhu je veľmi náročné a sami by sme marketing v potrebnom rozsahu nezvládli – či už finančne, alebo časovo. Chceme sa totiž sústrediť predovšetkým na vývoj hry. Ďalším dôvodom bolo, že sme v určitej fáze potrebovali dodatočné financovanie na dokončenie hry. Rokovali sme s viacerými vydavateľmi – niektoré ponuky sme odmietli my, inokedy zase spolupráca nevyšla z druhej strany. Nakoniec sme sa dohodli s Daedalic Entertainment, za čo sme veľmi vďační a rozhodne to neberieme ako samozrejmosť.

Zasahuje nějak vydavatel do tvorby?

Skoro vôbec. Zatiaľ máme vo všetkom voľnú ruku.

Souběžně vyvíjíte i roguelite Wendigo Hunter. Co můžete prozradit o této videohře?

Asi len to, že vývoj tejto hry je momentálne pozastavený kvôli novšiemu projektu Hordeguard.

Máte už datum vydání pro Hordeguard: Winds of the North?

Toto má v rukách náš vydavateľ, takže keď sa rozhodne oznámiť dátum vydania, určite sa o ňom dozviete.

Kde můžou fanoušci získat informace z první ruky o vašich videohrách?

Naše štúdio Black Deer Games nájdete na väčšine známych platforiem, ako sú Facebook, Instagram, X, LinkedIn či Discord. Ak nás budete sledovať na ktorejkoľvek z nich, neuniknú

vám najnovšie informácie ohľadom vývoja našich hier. Najväčšou podporou pre nás ako vývojárov však je, keď si hráči pridajú Hordeguard do Wishlistu na Steame. Vďaka tomu dostanú upozornenie hneď v deň vydania a zároveň nám tým výrazne pomôžu.

Je něco, co jsme nezmínili, nebo co byste chtěli čtenářům vzkázat?

Dúfame, že sa bude hráčom hra Hordeguard páčiť a že si pri ňej užijú minimálne toľko zábavy, koľko my pri jej tvorbe. Do vývoja dávame maximum a veľmi si vážime, že môžeme pracovať na vlastnom projekte – je to pre nás splnený sen a práca, ktorú sme vždy chceli robiť. Budeme preto radi za každého hráča, ktorý sa rozhodne vydať na toto vikingské dobrodružstvo spolu s nami.



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

visiongame.cz



Výběr indie videoher

Letos v dubnu se uskutečnila online konference The Triple-I Initiative, kde se představilo celkem 40 nezávislých videoher napříč žánry. V sekci Indie už jste se mohli dočíst o skvělém Cairnu a připravovaném Valor Mortis, kterým jsme chtěli dát vlastní prostor, byla by ale škoda opomenout další představené novinky.

Castlevania: Belmont's Curse

Oznámení dalšího dílu legendární Castlevanie od Konami by na akci zaměřené na velké indie hry mohlo leckoho překvapit. Přece jen to není nezávislá hra, ale hra velmi dobře kontrolovaná vydavatelem. Není se čemu divit, značka Castlevania je tu s námi od roku 1986, kdy poprvé vyšla na tehdejší konzoli NES.

Studio, které na nové Castlevanii pracuje, má ale nezávislé kořeny. Evil Empire je vývojářský tým z Francie a na svém kontě má indie tituly jako Brotato nebo několik DLC ke skvělé metroidvanii Dead Cells včetně Dead Cells: Return to Castlevania. Úspěšné pokračování povedené indie plošinovky tak rezultovalo v těsnější spolupráci mezi Evil Empire a KONAMI. Na novince rovněž spolupracovalo i studio Motion Twin stojící za původními Dead Cells.





Přestože je producentem japonský gigant, stále má francouzské studio poměrně volnou ruku, a tak mohlo novinku s podtitulem Belmont's Curse zařadit do své domoviny, konkrétně do Paříže. To umožňuje vyniknout působivé gotické architektuře Paříže, která ke Castlevanii sedí jak zadek na hrnec, a nastavit tak pomyslný protiklad v sérii zdomácnělému panství hraběte Draculy.

Zasazení této 2D akční adventury do města znamenalo pro vývojáře výzvu v podobě level designu. Castlevania je známá promyšleným level designem a vertikalitou úrovní. V Paříži se tak máme podívat od podzemí až na vrcholky střech. Hratelností bychom se měli podívat někam mezi Super Castlevania IV a Symphony of the Night.

Nová Castlevania vychází 15. října a my už se nemůžeme dočkat! Je dobré vědět, že velcí vydavatelé dávají šanci nezávislým studiím, aby přišla s něčím novým do zavedených značek. Přejme tak Evil Empire a Konami hodně štěstí a úspěšný start nové éry Castlevanie.

Don’t Starve Elsewhere

Klei Entertainment vydalo několik skvělých her. Jejich Mark of the Ninja je už klasikou v žánru 2D akčních plošinovek, avšak největší slávu přinesla tomuto kanadskému studiu série Don’t Starve. Původní Don’t Starve vyšlo už v roce 2013 a založilo základy pro opravdu originální survival sérii, která jako by mixovala Animal Crossing se survival prvky a hororovou estetikou Tima Burtona. Hra obsahovala klasickou survival smyčku průzkumu prostředí, sběru surovin, craftingu a souboji s rozličnými monstry. Tenhle mix vyšel na jedničku. 2,5D stylizovaná ručně kreslená grafika a vysoká obtížnost, která nevodí za ručičku, uchvátila nejednoho dobrodruha.

O tři roky později vyšel multiplayerový spin-off Don’t Starve Together, kde jsme mohli přežívat v procedurálně generované divočině společně s kamarády, což hratelnost ještě více ozvláštnilo a v jistém slova smyslu zjednodušilo.



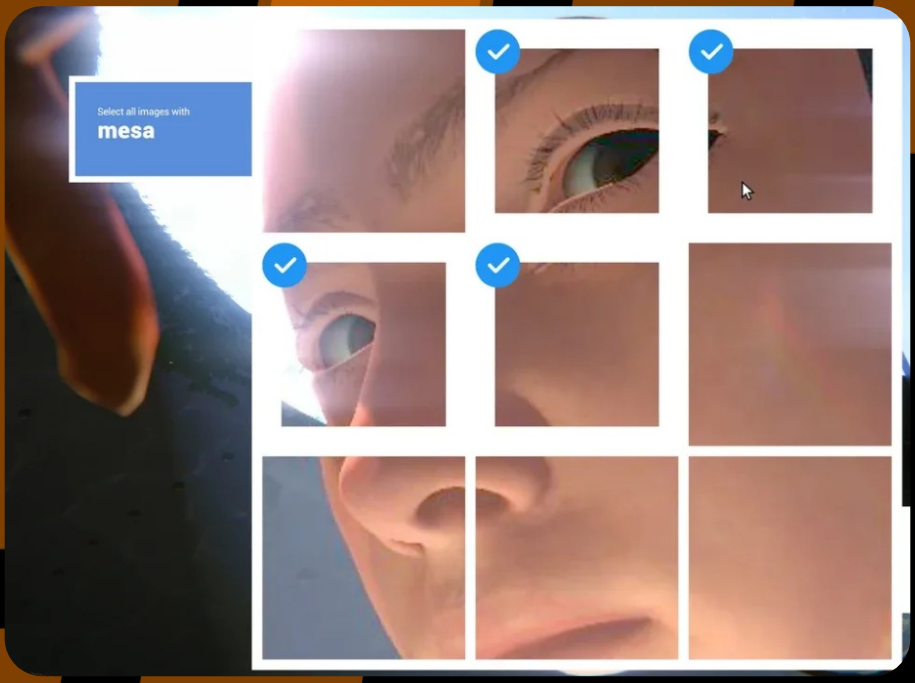
Aktuální díl s podtitulem Elsewhere jako by zdědil to nejlepší z obou předchozích titulů – děsivou burtonovskou estetiku, nebezpečný procedurálně generovaný svět a možnost užít si hru s přáteli online. Multiplayer už tak nebude odděleným DLC, ale volitelným režimem v základní hře. Vývojáři navíc svět obohatili o nové nebezpečné biomy s vlastní vegetací a nepřáteli a zapracovali na vertikalitě generovaného světa. Sami nebo s dalšími hráči tak budeme moci prozkoumávat údolí i zdolávat hory, přeplavat řeky a oceány i sejít hluboko do jeskynních systémů pod povrchem. Tahle přidaná variabilita má dodat na znovuhratelnosti, protože stejně jako u předchůdců je celý svět po restartu vždy náhodně přegenerován. Datum vydání nebylo oznámeno.



Prove You're Human

Jestli nějaký z trailerů na Triple-I můžeme označit jako „psycho“, je to právě trailer na tuhle novinku studia Sunset Visitor Studios. Jednoznačně se jednalo o nejoriginálnější výstup konference.

Hlavní postavou bude Santana, žena, jejíž vědomí rozdvojili ve dví. Hrát budeme za digitální kopii Santany, které zaplatili za testování firemního produktu umělé inteligence Mesa. Produkt je však přesvědčen, že je stejně lidský jako my. Možná i víc. Naším úkolem tak bude AI přesvědčit, že není člověk, a usadit ji, kam patří.



Gameplay se tak bude většinou odehrávat ve virtuálním světě, kde budeme přímo interagovat s Mesou, řešit logické puzzly a prozkoumávat prostředí prostřednictvím mechaniky CAPTCHA, kterou dobře známe z internetových stránek. Gameplay bude protkaný skutečnými filmovými sekvencemi s reálnými herci, kteří budou představovat skutečnost mimo digitální svět Mesy.

Vskutku experimentální počin, který ale vzhledem k prvotině studia 1000xRESIST, jež bodovala skvělým sci-fi příběhem, má šanci na úspěch. Jestli máte rádi trochu ujeté sci-fi experimenty, dejte si hry od Sunset Visitor do wishlistu!



Alabaster Dawn

Němečtí Radical Fish Games bodovali už se svojí prvotinou, pixel-artovým RPG CrossCode z roku 2018. Hra se vyznačovala pěkným pixelartem jako z doby 16bit JRPG a povedeným soubojovým systémem, který dával hráči volnou ruku nad směřováním hlavní postavy. CrossCode navíc nabídl chytrý level design a povedené puzzly. Za dvacku na Steamu to je jasná koupě pro fanoušky žánru. Není tak divu, že fanoušci na nové RPG čekali s napětím.

Novinka Alabaster Dawn, aktuálně v early accessu, navazuje na předchůdce a půjčuje si z CrossCode skvělý soubojový systém i hádankové pasáže. Graficky se posouvá blíže současnému Octopath Traveller díky 2,5D pohledu, avšak zachovává pixel-artové 2D sprity.



Hrajeme za Juno, mladou ženu vyvolenou k záchraně světa před pohromou zvanou Nyx, která zamořila celý svět. Bohové jsou zticha, a tak se naše hrdinka vydává na cestu sama společně s malou kouzelnou kapybarou, kterou sama nazvala Cabbage podle vnější podobnosti.

Přestože hra navazuje na předchůdce a ten si bral příklad z retro RPG, její tón je odlehčený, a i když zachraňujeme svět, tu a tam přijde na řadu i humor. Zatím je venku zhruba 20 % hry a předběžný přístup na Steamu pořídíme za 25 eur.

Windrose

Survival žánr je v indie scéně populární a nabídka je široká. Do našeho výběru se vešel ještě debut uzbeckého nezávislého studia Kraken Express s názvem Windrose. Hra vyšla v early accessu letos v dubnu a prodala už přes dva miliony kopií.



Hra se odehrává v 18. století a vtělí nás do kůže piráta na neznámém ostrově. Klasická smyčka „seber, vyrob, přežij“ nechybí a Windrose tu kombinuje crafting Valheimu s námořními bitvami jako z Assasin’s Creed Black Flag. To vše zabaluje do líbivé grafiky Unreal Engine 5.

Autoři kladou důraz na exploraci ostrova a akční souboj systém podobný tomu z Bloodborne nebo třeba z Valor Mortis, který klade důraz na časování útoků a perfektních bloků k proražení obrany nepřátel. Obtížnost je poměrně vysoká a zejména ze začátku se hodně umírá.

Postupně sbíráme suroviny pro opravu lodě, verbujeme posádku, abychom se vydali vstříc oceánu. Souboje s piráty na moři evokují Black Flag nebo Sea of Thieves. Loď vybavujeme děly a bojujeme s ostatními loděmi na dálku i zblízka na palubě nepřítele.

Konference toho ale nabídla mnohem více, doporučujeme se tak podívat na celý záznam na YouTube.



PORAZÍ VALOR MORTIS DARK SOULS?

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Valor Mortis

One More Level



Když před šesti lety vydali vývojáři z One More Level pod vydavatelem 505 Games singleplayer hack-and-slash scifárnu Ghostrunner, posbírali hned několik ocenění. Hra bodovala díky skvěle pojatému level designu, který se blížil plošinovce z první osoby, a nemilosrdné akci. Hráč musel být neustále v pohybu, aby po jedné dobře mířené ráně nepadl k zemi. Tenhle cyberpunk s katanou má co nabídnout i dneska a masochisti s dobrými reflexy by tuhle hru, která místy svou obtížností připomíná soulsovku, neměli minout.

Své zkušenosti ze hry Ghostrunner chtějí autoři zúročit i v novince, která už čistokrevnou soulsovkou být má, avšak na rozdíl od Dark Souls či Sekira je opět v po-

hledu z první osoby. Autoři ale dokázali, že first person umí, daří se jim to i nyní? To zjistíme po zahrání alfa demoverze.

První momenty hry dají ihned tušit, o co se jedná. Hlavní hrdina se probudí mezi mrtvolami s uniformami Velké armády Napoleona Bonaparteho. Něco ale není v pořádku. Proč se náš hrdina probral ze smrti a jak je možné, že na něj útočí oživlé mrtvoly jeho spolubojovníků? Na otázky není moc času, náš hrdina William, poháněný hlasem samotného Napoleona, se vydává vstříc živým mrtvým.

Demo z příběhu moc neprozradí kromě přítomnosti podivné nemoci, která mění lidi v mutanty, ale proč tato nemoc neovlivňuje Williama, stejně jako ostatní, to nám zatím neřekne. Musím ale říci, že hra navozuje dobrou ponurou atmosféru a už po prvním střetnutí dává najevo, že tohle nebude hra pro děti. Krve, usekaných končetin a hlav je tu nemálo.

Soubojový systém nabízí klasickou sestavu rychlého



útoku, silného útoku, bloku, parírování, úskoku a zabití ze zálohy. Nic, co bychom neznali z jiných souls her. Úspěšný blok snižuje utrpěné zranění a následný úspěšný útok toto ztracené zdraví obnoví. Pokud se podaří blokovat právě ve chvíli, kdy oponent zaútočí, provede se úspěšné parírování a negujeme tak všechno poškození, navíc tím naplníme tzv. Posture Bar, díky kterému pak můžeme soupeře dorazit. Nic nového. Pocit ze soubojů je ale dobrý a sekání šavlí tu je zábava, stejně jako občasná střelba z pistole. Rukopis autorů tu je znát, i když ne vždy pohyb v prostoru funguje bez problému. Trochu problematický je first person pohled, protože často nemáte dobrý přehled při boji proti přesile.

William se postupně učí díky své mutaci nové schopnosti, a tak se v demu neučíme prýštit oheň, což jednak dovolí projít dříve nepřístupnými koridory, a zároveň umožní zapalovat nepřátele a tím útoky mírně variovat a ušetřit pár drahocenných nábojů do pistole.

Nepřátelé jsou poměrně hloupí, ostatně, co od zombie čekat, ale tu a tam překvapí zajímavým designem či útoky. Nechápu ale, proč musí na zádech nosit vybuchující barely. To je klišé, které ve hrách vidět už nechci. Líbí se mi ale všemožné mutace, díky kterým jsem si vzpomněl na hry The Forest a Painkiller.

Level design nepřekvapí a musím říci, že je možná až příliš bez nápadu. Demo mapa je striktně koridorová a je absolutně nemožné se zatoulat. Rozumím, že žánr si nežádá vyložený open world, ale v plné verzi bych rád viděl nějaké zajímavé originální prvky. Po mapě potkáváme lucerny, které

plní roli save pointů a rychlého cestování. Na těchto místech si můžeme také vylepšit postavu díky nasbíraným duším… pardon, Catalystům padajících z nepřátel. Bossfight je v demu jeden a je na samém konci. Casual hráčům jako jsem já dá zabrat, avšak veteráni žánru se shodují na tom, že je obtížnost na prvního bosse tak akorát.

Co na závěr? Slibné demo nové soulsovky, která ale bude muset vysypat ještě pár es z rukávu, jinak v konkurenci těžkých vah zapadne. Autoři ale na to rozhodně mají, tak nám nezbývá nic jiného, než se těšit na výsledek.

ADRENALIN ZE ZDOLÁVÁNÍ VÝŠEK V POHODLÍ DOMOVA. CAIRN

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Cairn

The Game Bakers



Málokdy se mi stane, že bych u nějaké hry zažíval něco nového. Hry hraju dlouho a čím dál víc mi připadá, že velké hry poslední dobou kopírují ty stejné šablony a máloco opravdu překvapí. Proto se zajímám o malé indie týmy, které se nebojí neotřelých nápadů.

Malé nezávislé studio The Game Bakers vzniklo ve Francii v roce 2010 a relativně záhy se stalo úspěšným vývojářem mobilních her. V roce 2011 vydali taktické mobilní RPG Squids, o dva roky později beat-em-up Combo Crew. Obě hry se těšily slušného zájmu a získávaly kladné recenze. O rok později pak autoři vydali ve spolupráci se společnostmi Paramount a Nickelodeon licencovaný brawler Teenage Mutant Ninja Turtles: Brothers Unite. Nezůstalo ale jen u mobilních her.

Prvním úspěchem na PC a konzolích byla hra Furi – arkádová duelovka s boss-fighty umně mísící souboje zblízka a střelbu. Každý boss byl originální a vyžadoval odlišnou strategii, navíc hráči i recenzenti chválili uměleckou stránku a soundtrack. Dalším úspěchem bylo romantické explorativní RPG Haven z roku 2020 o zamilovaném páru hledající štěstí na neznámé planetě.

U novinky Cairn od The Game Bakers jsem pociťoval něco, co už dlouho ne. Hrál jsem videohru, která ve mně vzbudila ten zapomenutý



pocit něčeho nepoznaného, něčeho, co by možná mohlo definovat nový žánr. Zkrátka vývojáři přišli s něčím neokoukaným, aniž by se opakovali nebo sami sebe vykrádali. Přestože téma horolezení přinesl už nezávislý Peak, Cairn jde na věc odlišně a snaží se o komplexní simulaci.

Hlavní hrdinka Aava je profesionální horolezkyně, která si dala nový cíl – vylézt horu Mount Kami jako první člověk na světě. A loutkovodiči jsme právě my, hráči. To slovo jsem použil záměrně, protože schéma ovládání Aavy mi připomíná loutku asi nejvíc. Klasický third person pohled a ovládání postavy po zemi se nevybočuje standardu, avšak jakmile čapneme chyt na skále, přepneme hru do ovládání lezení, kde musíme ovládat jednotlivé končetiny nezávisle na sobě. Tady totiž nestačí jen držet analog směrem nahoru a mačkat akční tlačítko! Platí tu pravidla jako ve skutečném lezení, škoda jen, že je hra nedostatečně vysvětluje a předpokládá, že chodíme každý týden alespoň na boulder.

Alfa a omega lezení je fakt, že lezeme nohama. Aava tak není žádná Lara Croft a muscle-up na římse rozhodně neudělá! Základem jsou tak pevné tři body. Jen jedna končetina může být nezajištěná, jinak hlavní hrdince rychle dojdou síly. Ovládání rukou a nohou je zcela volné a chytit se můžeme libovolného výstupku. Vždy vybereme jednu končetinu a určíme, za co se zapřít, či čeho se chytit. Hra nepředkládá nastavené trasy, které musíme zdolat. Hodí před nás skálu a řekne: „Vylez to," aniž by druhým dechem dodávala jak nebo kudy. Tohle je opravdu inovativní a ve výsledku dobře funkční.

Skálu si lze obhlédnout pomocí speciální kamery,

avšak mnohdy není jasné, která trasa bude nejlepší. Hra využívá stylizovaný cell shade efekt. Ten má možná na papíře zvýraznit body na skále, kterých se lze chytit, ale někdy se mi zdálo, že spíše mate a zdánlivě dobrý chyt se ukázal jako nedostatečný. Pád znamená zpravidla jistou smrt a nutnost načíst poslední uložený bod.

Ukládat hru můžeme v bivaku na předem určených místech. A je opravdu důležité bivakovat co nejvíce. Nejenže dojde k uložení hry, ale v provizorním přístřešku máme k dispozici vařič a náplasti. Právě jídlo a zdravotní stav hlavní hrdinky určují, kolik bude na výstupu mít energie – v nejvyšším zájmu je mít energie co nejvíce. Při každém nocování tak Aavu co nejvíce ošetříme a, je-li třeba, doplníme zásoby. Hra pracuje s hladem, žízní a tělesnou teplotou, které není radno ignorovat. Na řadu tak přichází crafting. Na svých cestách musíme hledat suroviny, z kterých lze v bivaku uvařit buď něco k jídlu, zahnání žízně, nebo pro vyléčení zranění.

Při výstupu na horu se navíc dynamicky mění počasí, takže krásný slunečný den se rázem může změnit

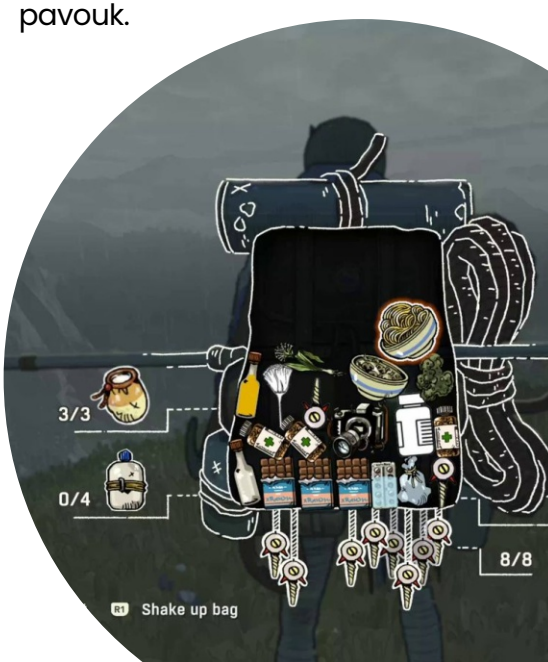


ve sněhovou vánici nebo průtrž mračen. Počasí přímo ovlivňuje obtížnost lezení. Mokré skály kloužou, Aava rychle prochladne a když se setmí, nevidí na krok. Hráč tak musí taktizovat a riskování se nemusí vyplatit. Někdy je lepší slanit a přečkat nečas v bivaku, jako je tomu ve skutečnosti.

Zastavit se musím i u grafického rozhraní. Při lezení hra neplýtvá ikonkami nebo ukazateli stavu. Spoustu věcí musí hráč odpozorovat z projevů hlavní aktérky. Aava je poměrně vokální, a tak lze odpozorovat, co je zrovna potřeba udělat. Klepou se Aavě ruce? Brzy se pustí, jestli nenajdeme lepší chyt. Přerývaně dýchá? Dochází výdrž a potřebuje si odpočinout. Aava navíc oznámí, jestli je v poloze, kde si může trochu oddechnout a vytřást ruce. Hra tak napíná hráčovu pozornost místo servírování stavových ukazatelů v podobě rozhraní. Skvěle provedené, avšak o to víc stresující. Pocit z lezení tu autoři trefili na jedničku!

Líbí se mi i důraz na exploraci. Hra se neodehrává ve 100 % času jen na stěně, ale svět skýtá mnohá místa k prozkoumání, jeskyně, pozůstatky horských vesniček i vedlejší aktivity.

Abych jen nechválil, tak ne všecko funguje bez problémů. Někdy si Aava zkroutí končetiny do nepřirozených pozic, někdy spadne z chytu, který se zdá na pohled pevný a jindy leze po skále jako pavouk.



Tady by hra snesla ještě trochu lazení. Spadnout z pozice, která je v reálu bezproblémová a ztratit tak cenný postup, je frustrující. Alespoň že si Aava může vzít s sebou skoby a na místech k tomu vhodných si zafixovat lano. Při pádu se tak zhoupne a při troše štěstí se ani moc nezraní. I tak ale umí být Cairn někdy až moc krutý. Dále se mi moc nelíbí osobnost hlavní hrdinky. Je to věc vkusu, ale Aava umí být na své okolí docela protivná a zdolání Mount Kami obětuje všechno, i vztahy.

Suma sumárum můžu říci, že obtížnost samotného gameplaye určí, kdo to rychle vzdá a kdo hozenou horolezeckou skobu zvedne a nezalekne se výzvy. Jedná se o jinou hru. Hru, kde cesta je cíl. Hru, která umí šponovat adrenalin jako málokterá. Hru, která odměňuje pomalý a rozvážný postup. Tady se hráči budou dělit na dvě skupiny. Hru buď milujete, nebo nenávidíte, nic mezi. Pokud hledáte rychlý dopamin, Cairn ani nezkoušejte. Pokud ale máte rádi výzvy, taktizování a překonávání překážek, může vás Cairn chytit a nepustit, dokud nevylezete až na vrchol.




CAIRN

SCI-FI ŘEŽBA, KTERÁ NÁS NAUČILA MILOVAT STRACH

Daniel Kubík | @M1m1nk0

Life Force Tenka



Ahoj všichni retromaniaci a uctívači poctivých sci-fi devadesátek!

Dneska vytáhneme ze skříně klenot z roku 1997, na který se tak trochu neprávem zapomíná. Když se tehdy řeklo „3D střílečka“, všichni automaticky skandovali Doom nebo Quake. Jenže vývojáři z legendárního studia Psygnosis si řekli, že nám naservírují něco, z čeho nám pořádně přeběhne mráz po zádech. A tak vznikla Lifeforce Tenka.

Musím se přiznat – naprosto jsem se u téhle hry bavil! Byla to jízda od začátku do konce, i když jsem si u nejedenoho rohu musel preventivně zkontrolovat, jestli mám po ruce náhradní spodní prádlo.

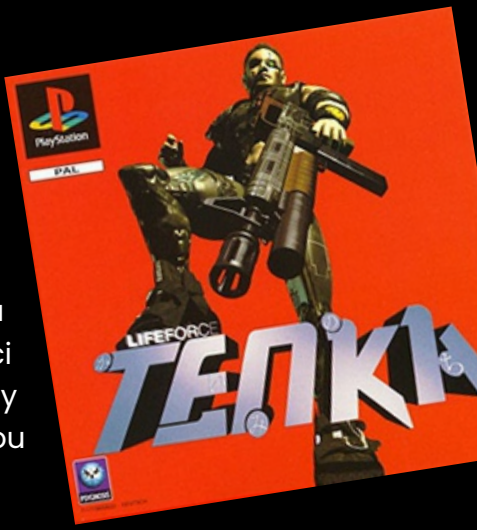
Když je korporát fakt zlej (aneb O co tam vůbec jde?)

Příběh nás zavádí do neúprosné budoucnosti, kde vládne megakorporace Trojan. A víte, jak to s těmihle dystopickými korporacemi bývá, málokdy sází stromky a chovají včely. Trojan tajně provádí ohavné genetické experimenty a vytváří armádu mutantů, klonů a kybernetických zrůd, aby ovládli všechno, co se hýbe.

Vy přebíráte roli chlapíka jménem Joseph Tenka. Joseph nebyl žádný velký revolucionář, jenže měl tu smůlu (nebo štěstí pro nás hráče), že odhalil děsivou pravdu o tom, co Trojan v hlubinách svých komplexů provádí. Korporace ho samozřejmě chtěla okamžitě umlčet, ale Tenka se nenechal. Vzal do ruky zbraň a rozhodl se, že tenhle genetický lunapark vypálí do základů!

Ta atmosféra! Temná, že by se dala krájet motorovkou

Co mě na Lifeforce Tenka absolutně dostalo a pro co na tuhle hru nedám dopustit, je její temná a nekompromisní atmosféra.



Zapomeňte na barevné diskotéky! Tady vás čekají úzké klaustrofobní chodby, průmyslové haly, blikající zářivky a všudypřítomný pocit, že v tom dalším stínu na vás něco číhá. Grafický engine na svou dobu předváděl neuvěřitelné věci s nasvícením – reálná světla a stíny dělaly z každého průchodu chodbou

čistý psychologický horor. K tomu si připočtěte špinavý industrial-techno soundtrack a zvukové efekty, ze kterých vám zalézá za nehty.

Když procházíte temným sektorem, slyšíte jen mechanické bzučení, vlastní kroky a odněkud z potrubí nad vámi se ozve kovové skřípání a mlaskání… v tu chvíli držíte ovladač tak pevně, že z něj pomalu teče plast!

BFG? Kdeže, my máme modifikovatelnou lahůdku!

Hratelnost byla čistá zábava. Vývojáři vymysleli geniální věc: místo toho, abyste s sebou tahali celý nákladní vůz plný různých zbraní, máte v podstatě jednu univerzální futuristickou pušku. Tu si ale během hry postupně vylepšujete a modifikujete! Z obyčejného laseru tak postupně přecházíte na plazmové dělo, raketomet nebo minomet.

Likvidace nepřátel – od těžce ozbrojených žoldáků přes







groteskní genetické mutanty až po obří bossy – byla neuvěřitelně uspokojující. Nepřátelé navíc reagovali na to, kam jste je zasáhli, což na tehdejších konzolích působilo jako naprosté kouzlo!

Lifeforce Tenka byla skvělá, syrová a hlavně pekelně zábavná sci-fi řežba. Ano, obtížnost byla občas taky pěkně temná a nepřátelé vám nedali nic zadarmo, ale ten pocit, když jste prošli dalším sektorem a poslali korporátní mutanty zpátky do zkumavek, za to prostě stál.

Pokud máte rádi retro FPS, stísněné prostory a pořádnou porci sci-fi nostalgie, Tenka je titulem, který si vaše oprášení zaslouží!

Souboj platforem: Kde mrazilo v zádech víc?

Ačkoliv byly příběh i herní náplň na obou strojích totožné, technické odlišnosti vytvořily dva docela jiné zážitky:

Atmosféra vs. Čistota obrazu

Zatímco PC verze vytáhla rozlišení nahoru a nabídla ostré, čitelné textury, paradoxně tím trochu utrpěl strach z neznáma. To verze pro PlayStation na klasické CRT televizi předvedla naprosté kouzlo – nižší rozlišení splynulo se špičkovým světelným enginem, stíny byly neproniknutelnější a nejasné kontury mutantů v dálce naháněly o dost větší hrůzu.

Blesková akce vs. Čistý adrenalin

Na PC jste díky kombinaci myši a klávesnice kosili korporátní zrůdy s chirurgickou přesností a hra běhala krásně plynule. Na PS1 se v roce 1997 hrál Tenka ještě na klasickém D-Padu bez analogových páček. Otočit se o sto osmdesát stupňů chvíli trvalo, což z každého nečekaného přepadení ze zálohy dělalo infarktovou záležitost!

Komfort ukládání

Zatímco počítačoví hráči pohodlně ukládali pozice na pevný disk, konzolisti museli úzkostlivě počítat bloky na paměťové kartě (Memory Card), což k už tak napjatému průchodu přidalo další vrstvu stresu.

Podtrženo a sečteno

Pokud jste chtěli precizní a rychlou akční střílečku, vyhrálo PC. Pokud jste si ale chtěli užít tu pravou, špinavou a tísnivou sci-fi atmosféru devadesátek, PlayStation měl navrch!

RETRO HRY CZ

ZAŽIJ TO PRAVÉ RETRO

/RetroHryCZ

tap / klik tady



PROMĚŇ IPHONE V RETRO KONZOLI

Marcel Mojžíš | @moyzis92



PLAYCASE



SOOLRA



GAMEBABY

Často vám dáváme tipy na zajímavá jednoúčelová retro zařízení, která jsou něčím výjimečná. Například Evercade vrátilo kazetkové hraní a drží fyzické offline kopie při životě, nebo R36S, ten jde opačnou cestou a nabízí emulátor pro hraní tisíců digitálních her. Oba typy zařízení však mají jeden společný neduh – musíte jej nosit s sebou přesto, že máte v kapse velmi pravděpodobně stejně nebo více výkonný kapesní počítač. Spousta hráčů tak využívá retro emulaci na mobilech namísto kupování dedikovaného HW. Ušetří peníze za další zařízení, ale ochuzují se o ten opravdový pocit z fyzické herní konzole. Digitální tlačítka na dotykovém displeji zkrátka neposkytují tu správnou taktilní odezvu. Výrobci příslušenství k mobilům to řeší zpravidla bluetooth ovladači či držáky

s tlačítky, kam svůj telefon zasunete a hrajete jako na přenosné konzoli třeba typu Nintendo Switch. Funkční řešení, které pozvedne zážitek z hraní o několik úrovní výš. Pořád ale přetrvává problém, že s sebou musíte tahat další serepetičky navíc. Co kdybych vám řekl, že existuje možnost hrát na fyzických tlačítkách, aniž byste k telefonu nosili víc příslušenství než doposud? Seznamte se s herními kryty!

Princip je jednoduchý. Drtivá většina lidí nějaký kryt stejně používá, proč jej tak nevyměnit za kryt s fyzickými tlačítky, který je možné použít pro softwarové emulátory? O to se pokouší tři soupeři – Gamebaby, Soolra a Playcase – a jako všude i tady platí, že když tři dělají totéž, není to vždy totéž.

Playcase

Sympatický projekt amerického designéra Shelbyho Kleina, který si na internetu říká Buppin. V roce 2025 přišel s konceptem hybridního krytu pro iPhone 12-17. Vše si navrhl a vyrábí sám s podporou 3D tisku. Výsledný design je tak ovlivněný použitou technologií, ale je plně funkční. Na vaničkový zadní kryt telefonu můžete zacvaknout přední díl zakrývající spodní část displeje, kde najdete fyzická tlačítka namapovaná na podporované emulátory. Tlačítka pak po stisku sepnou na dotykovém displeji jejich virtuální protiklady – čistě mechanické provedení bez baterie či bluetooth. Aby fyzická tlačítka přesně pasovala na jejich virtuální verze, nabízí autor skiny pro emulátory Delta, Retroarch a Manic EMU.

Tím, že není tlačítková část integrovaná přímo v zadním krytu, můžete ji vyměňovat podle potřeby dané platformy. V základu najdete Handheld Faceplate





s dvěma akčními tlačítky a D-padem, ideální pro Game Boy konzole nebo starší 8-bity. Dokoupit ale můžete i Classic Faceplate s čtyřmi akčními tlačítky, což bude pasovat pro 16-bit konzole jako SNES a další. Třetici výměnných tlačítek uzavírá DS Faceplace určený pro Nintendo DS. Mějte ale na paměti, že samotný kryt bez tlačítek významně zvýší tloušťku zařízení, a to skoro dvojnásobně. Košík lze kombinovat jak je libo, nejlevnější set krytu plus Handheld faceplate stojí 29,99 dolarů.

Gamebaby

Gamebaby od Bitmo Lab je dvoudílný plastový zadní kryt typu „vanička“, který je aktuálně k dispozici pro telefony iPhone 15 Pro Max, iPhone 16 Pro Max, iPhone 17, iPhone 17 Pro a iPhone 17 Pro Max. V základním stavu vypadá jako designový kryt inspirovaný konzolí Game Boy. Všechna tlačítka jsou integrovaná přímo v krytu a není tak možné je nijak dále vyměňovat jako vpředchozím případě. Technologie je ale podobná, tlačítka z vnitřní strany disponují výstupky, které se při

zmáčknutí dotknou displeje a sepnou virtuální tlačítko emulátoru. Virtuální gamepad tak i tady musí přesně odpovídat rozložení tlačítek na krytu, proto výrobce doporučuje používat známý Delta Emulator, ke kterému je kryt přímo určen. Omezením je počet fyzických tlačítek. U verze Retro si pohodlně zahrajete tituly z Game Boy, Game Boy Advance a NES. Pro novější zařízení vám budou tlačítka chybět. Musíte koupit jinou verzi, a to Gamebaby Transparent s čtyřmi tlačítky a směrovým křížem. I tady je výhodou nulová softwarová příprava. Kryt nepotřebuje ani bluetooth, ani baterii. Spodní část krytu se sejme, otočí a nasadí zepředu, čímž získáte fyzický D-pad a herní tlačítka. Žádné další nastavení není nutné, tedy mimo stažení Delta emulátoru, který i my rádi doporučujeme. Cena Gamebaby je 24,99 dolarů, což není žádný přepal. Je vyroben z tenkého



plastu a silikonu, takže nějakou míru ochrany poskytne, je to ale v první řadě ovladač, a tak se na to musí nahlížet. Předchozí Playcase varianta je o poznání robustnější.

Soolra

V opačném rohu ringu je Soolra, tlačítkový kryt pro iPhone 13-16 včetně jejich Pro verzí a iPhone 16e. Princip je shodný s Gamebaby nebo Playcase, ale už na první pohled je jasné, že na to šel výrobce jinak. Soolra je robustní a na dotek více prémiové zařízení, avšak také je mnohem tlustší než Gamebaby. Prakticky zdvojnásobí tloušťku telefonu, což u větších iPhonů může znepříjemnit přenášení a významně omezit portabilitu. Disponuje totiž baterií a technologií bluetooth. Nespoléhá se tak na mechanické stisky tlačítek na displeji, ale na opravdický bluetooth gamepad, což je preciznější. Navíc se ne-



zamknete jen na jeden určený emulátor. Zařízení se ale musí nejprve nabít a pak spárovat s telefonem jako klasický bluetooth gamepad. Tomu odpovídá i cena, která je aktuálně 39 dolarů. Oproti předchůdcům nabízí doprovodnou aplikaci. Ta se jmenuje též Soolra a má být výchozím emulátorem. Už na první pohled není tak robustní jako zmiňovaný Delta emulátor nebo Retroarch, nedisponuje detailním nastavením a aktuálně umožňuje v základu hrát jen NES a GBA hry. Knihovnu her zdarma komentovat raději nebudu, protože nic tak strašného jsem dlouho nehrál a obávám se, že většinu programovala AI. Kdyby tam hry zdarma nebyly, nic by se nestalo. Zkoušel jsem pár GBA her a ty šlapaly dobře. Stále bych ale raději použil ověřenou Deltu.

Suma sumárum

Zajímavý koncept, který je zatím ještě v plenkách, ale už dnes nabízí kompaktní



variantu handheldového hraní na mobilu bez tahání dalších rozměrných gamepadů či držáků displeje. Vždy to je něco za něco a je třeba dobře zvážit, jestli protiklady nepřeváží nad výhodami.

Pokud vám nevadí tahat ovladač navíc, ale chcete stále něco kompaktního primárně pro retro hraní, můžete sáhnout po GameSirTaco nebo 8BitDo FlipPad. Oba ovladače seženete na českých obchodech do tisícovky a na retro emulátory hrané na výšku jsou fajn volbou, pokud vám vadí virtuální tlačítka.



10% SLEVA

NA PRÉMIOVÉ SKINY

Pro Delta Emulátor na iOS

TORISKINS

Luminight



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**

HRA NA BOHÉMSKÝ ŽIVOT

Majky



Bohéma je nová tematická deckbuildingová desková hra, která vás přenese do pulzující Paříže na přelomu 19. a 20. století. Vtáhne vás do světa zakouřených kaváren, zapadlých ateliérů, bouřlivých uměleckých debat, velkých snů i každodenních existenčních starostí. V roli začínajícího malíře, básníka, skladatele nebo sochaře se pokusíte prosadit mezi ostatními tvůrci, získat inspiraci, překonat náročné překážky a zanechat po sobě skutečný, nesmrtelný odkaz.

Jádrem celé hry je mechanika postupného budování a vylepšování vlastního balíčku karet. Tento balíček reprezentuje samotný život vašeho umělce – jeho každodenní zvyky, klíčové kontakty, lidské neřesti i náhlé tvůrčí impulzy. Každá nová karta rozšiřuje vaše strategické možnosti a otevírá prostor pro silné kombinace efektů. Během herních kol pečlivě plánujete jednotlivé dny svého hrdiny. Budete investovat čas do hledání múzy, nebo se vydáte čelit drsným strastem běžného dne, abyste své prožité zážitky proměnili v kulturní úspěch?

Nejsilnější stránkou Bohémy je organické propojení herních mechanik s tématem. Karty jsou rozděleny do čtyř barev, z nichž každá představuje jiný aspekt tehdejšího bohémského života – disciplínu, romantiku, dobrodružství nebo společenský život. Každá tato oblast diktuje odlišnou herní strategii. Zatímco disciplína nabízí stabilní bodový zisk skrze vytrvalou práci o samotě v ateliéru, společenský život sází na divoké večírky

a získávání přízně bohatých mecenášů. Každý sestavený balíček tak na konci partie vypráví jedinečný příběh jedné umělecké kariéry.

Vedle klasické soutěžní hry pro více hráčů nabízí Bohéma také sólo scénáře a kooperativní režim, ve kterých se postavíte silám společenského úpadku, které ve hře reprezentuje neúprosný Duch času. Tento mechanismus požírá kulturu a hází vám pod nohy klacky v podobě byrokracie, chudoby a nezájmu veřejnosti. Právě díky těmto odlišným režimům hra nabízí obrovskou variabilitu, hlubokou atmosféru a vysokou dlouhodobou znovuhratelnost.





Buy us a coffee

Čtete Freeport rádi? Kupte nám kafe!

klik sem



Magazín pro vás vytváříme ve volném čase. I malý jednorázový příspěvek pro nás hodně znamená. Spustili jsme tak mimo předplatné i jednorázová dýška skrze službu Buy me a coffee.

DĚKUJEME ZA PODPORU!

FREEWAY WARRIOR: MASAKR NA DÁLNICI

Majky

Freeway Warrior: Masakr na dálnici je prvním dílem kultovní postapokalyptické gamebookové série od legendárního Joa Devera, tvůrce světa Lone Wolf. Tento interaktivní román vás zavede do adrenalinového světa zničeného jadernou katastrofou. Píše se rok 2033 a severní polokoule leží v troskách. Jedinou nadějí na přežití lidstva je najít nový bezpečný domov. Vžijete se do role Cala Phoenixe, přezdívaného Dálniční Válečník, který má jediný úkol – úspěšně dovést konvoj přeživších z Dallas Colony One přes nehostinné texaské pustiny až na pobřeží Kalifornie. Každé vaše rozhodnutí má obrovskou váhu a může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí pro celou skupinu civilistů.



Svět, kde vládne ocel a instinkt přežití. V tomto krutém pustém světě se musíte spoléhat výhradně na své vlastní schopnosti v boji zblízka, celkovou výdrž a specifické dovednosti jako jsou střelba a řízení pro drsné dálniční střety, plížení a vnímání nezbytné pro odhalení skrytých pastí.

Během cesty musíte neustále sledovat zásoby munice, vody a lékárniček, protože každá položka je kritická. Vaši situaci navíc zkomplikuje Mad Dog Michigan, psychopatický vůdce gangu klanu H.A.V.O.C., který touží po odplatě. Vaše trasa povede přes zdevastované dálnice plné nástrah a divokých motorkářských gangů, silně inspirovaných kultovní filmovou klasikou Šílený Max.

Masakr na dálnici je známý svou vysokou a nekompromisní obtížností, která prověří vaše taktické myšlení a štěstí na maximum. Právě vysoká náročnost a nutnost učit se z vlastních chyb dělají z této knihy nezapomenutelný zážitek. Nabízí hodiny napínavého dobrodružství a stovky možných dějových konců.



Zářijová

Soutěž o hru

V šestnáctém Freeportu nabízíme absolutní pecku a jednu z nejlepších nezávislých her poslední dekády – No Man's Sky! Hra, která se vykoupila z vlastních hříchů a stala se jednou z nejlepších her pro mezihvězdné dobrodruhy. Stačí, když:

1. budete lajkovat Freeport Magazine na Facebooku nebo Instagramu;
2. napíšete rok vydání a jméno studia stojícího za No Man's Sky na redakční e-mail;
3. počkáte do 30. 9., kdy vylosujeme výherce.



GAME OVER

A jsme na konci Freeportu č. 16. Minuli jsme něco zajímavého, co vás trklo? Dejte nám vědět na Facebooku, Instagramu nebo redakčním e-mailu! Mezitím přejeme příjemný zbytek léta, spoustu krásných zážitků a za dva měsíce jsme tu opět s novou várkou zajímavostí. Mezi tím sledujte náš Facebook a Instagram, kam dáváme rychlé novinky a poslechněte si náš podcast FREEPORTALK na Spotify a YouTube.

Discord **Archiv** **YouTube** **Spotify**

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!

Redakce

redakce@freeportmag.cz



Marcel Mojžíš
@moyzis92

Mark Fleischer
@majky



Magdaléna Mojžíšová
@shmayda99



Daniel Kubík
@m1m1nk0

Podpořte Freeport

forendors

@forendors.cz/freeportmag

Líbí se vám náš magazín?
Předplaťte si přednostní přístup na Forendors a podpoříte tak náš projekt.

Podpora magazínu

Přednostní vydávání

Poděkování v časopisu

Role na Discordu