



www.gamers-generation.com

GAMERS GENERATION

2/2022



Microsoft koupí
Activision Blizzard
str. 3



Respawn připravuje
několik her ze světa
Star Wars str. 3



Připravte své počítače,
chystá se čtvrté Crysis
str. 5



UFL se připomíná
první ukázkou
str. 6

EDITORIAL

Vážené čtenářky, vážení čtenáři, vstupujeme do jednoho z nejsilnějších období každého herního roku, které letos bude opravdu šťavnaté. Jenom v únoru nás čekají přinejmenším tři herní kousky, které patří k tomu nejočekávanějšímu vůbec. Aby toho nebylo málo, Microsoft i Sony začínají zatápet pod kotlem a vydávají se na nákupy. Herní svět teď opravdu žije a my to sledujeme s vámi a pro vás. Od chystaných filmových a herních projektů, přes vět herního byznysu až po pár úvah nad tím, jak co funguje. Na to vše se můžete těšit v našem únorovém čísle. Takže se pohodlně usadte, na pár minut dejte nabít svůj herní ovladač a mrkněte, co vše jsme si pro vás připravili.

Šéfredaktor Martin Havel
a redakce Gamers
Generation

Únorové herní menu

Jeden z nejnašlapanějších herních měsíců je tady. Konečně se můžeme těšit na pořadnou nálož herních pecek a my vybíráme ty nejlepší.

Dying Light 2 | 4. února | PC, PS4, PS5, XO, XSX

Jedna z nejočekávanějších her roku. Tato fráze se bude v únorovém výčtu opakovat rovnou několikrát, ale ani u jedné z her, která se tohoto přídomeku dočká, rozhodně nepřeháníme. Dying Light 2 nechalo své fanoušky čekat zatraceně dlouho a pokračování zombie akce s prvky parkuru slibuje velmi vydatnou porci herní doby i novinek, které by měly posunout hru oproti jejímu předchůdci. Mimo jiné, velký vliv rozhodnutí, která učiníte, a nová nebezpečí. První recenze jsou již na světě a nelze říct, že by v nich Dying Light 2 ohromovalo. Zároveň se ale neobjevují ani vyložené zklamané recenze a dá se tak očekávat, že ačkoliv nepůjde o nějakou mysl odpalující dokonalost, rozhodně se dočkáme solidní akční hry.

Sifu | 8. února | PC, PS4, PS5

U akční hratelnosti zůstaneme i u druhého kousku našeho výčtu. Sifu



je jedním z menších titulů, které v únoru očekáváme, ale paradoxně to je jedna z her, na které se těším nejvíce. Vžijeme se do role bojovníka kung-fu, který se protlouká hordami nepřátel, a pokaždé, když je poražen, zestárne. Máte možnost se i oživovat, ale od určitého věku vás již ani to nezachrání. Budete tak muset mistrně ovládnout bojový systém a zvládat každou rvačku bez zbytečných chyb. V prvních ohlasech na demo ukázku jsme zaznamenali velké nadšení z bojového systému, který ani po hodinách prý neomrzal a naopak držel i přesto, že šlo jenom o maličký úsek

hry. Na Sifu se můžete těšit i v naší recenzi.

Total War: Warhammer 3 | 17. února | PC

Další strategická hra ze světa Warhammeru, která vás zavede do boje s démonickými bytostmi a božskými stvořeními. Total War: Warhammer 3 je rozhodně velmi zajímavým kouskem, který by měl být v hledáčku nejen pro fanoušky tohoto univerza, ale také pro fandý strategických her.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: donanimhaber.com

Co čekat od velkých akvizic vývojářů a proč Microsoft nemá zdaleka vyhráno



Microsoft i Sony nakupují a získávají pod sebe nové vývojáře oblíbených her. Co ale od těchto kroků čekat a měli bychom se bát, že časem bude nejvíce trpět hráč, kterému by vlastně bylo jedno na čem hraje?

Microsoft za poslední dva roky dotáhl rovnou dvě obří akvizice. Získal Bethesda a nedávno také Activision Blizzard, který se zmítal v problémech především kvůli špatným pracovním podmínkám, sexuálnímu obtěžování a celkově ne zrovna moderní pracovní kultuře. I tak za něj Microsoft chce vysázet na dře-

vo téměř sedmdesát miliard dolarů a pro to už musí mít opravdu dobrý důvod. Xbox momentálně šlape Sony na paty především prostřednictvím Game Passu. Tato výhoda ale už brzy může být fuč, protože Sony údajně chystá konkurenční službu Spartacus (podle posledních informací též pod názvem Infinite).

Misky vah by tedy opět mohly převažovat exkluzivity a z jejich hlediska má dlouhodobě navrch Sony.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: pcgamer.com

Jak dohráváte hry? Mrkněte, do které skupinky hráčů patříte

Každý hráč má trochu jiný přístup k hraní. Dnes si rozdělíme hráče do pár skupinek, podle toho, jak dohrávají hry a proč. Schválně, do které skupinky zařadíte sebe.

Příběhová flákači

Skupinka hráčů typická tím, že se vlastně ani ve hře nechtějí příliš vyžívat. Spíše si jenom vychutnávají její příběh a nechtějí u hry trávit dlouhé hodiny. Kdybychom měli hledat nějaké ještě obecnější označení, budou to jednoznačně rekreační hráči, jejichž život se okolo her nemotá, ale spíše k nim občas jen tak lehce zabrousí. Rozhodně slovo flákači v názvu této skupinky nepovažujte za hanlivé. Jen tak hezky shrnuje to, že klidně i 30–40% hry zůstane po jejím "dohrání" neobjeveno.

Kmen zaseklých hráčů

Asi každý z hráčů, kteří tráví hraním desítky hodin týdně, už se někdy setkal se situací, ve které hrál hru, v níž udělal vše, co mohl. Dokončil ji do nejmenšího puntíku a přesto mu to nestačilo. Musel pokračovat dál a hledat další výzvy, snažit se

zlepšovat a učit se vše dotáhnout k dokonalosti. Typické jsou tímto například hry s propracovanými bojovými systémy arkádového stylu. Například v komunitě hráčů Devil May Cry se najdou maniaci, kteří strávili na hře tisíce hodin i přesto, že její příběhová linka zabere něco málo přes dest. Proč? Protože chtějí přijít s dokonalým kombem, udělat ty nejpůsobivější videa, nebo jenom prostě a jednoduše mít dobrý pocit z toho, že se nadále zlepšují ve hře, kterou si zamilovali, a ona jim k tomu dává prostor. Přihazujeme i video toho, jak se potom ty dlouhé hodiny třeba právě v Devil May Cry zúročí.

Pragmatictí štouralové

Hráči, kteří většinu her dohrají tak, že jí odhalí naprostou většinu, ale málokdy dosáhnou na oněch sto procent odhalených tajemství. Jsou už během průchodu pozorní a snaží se hledat vše, co by jim mohlo pomoci.

Celý článek si přečtete zde ▶



Microsoft koupí za 68,7 miliardy USD výrobce videoher Activision Blizzard



Americká softwarová společnost Microsoft koupí za 68,7 miliardy dolarů (zhruba 1,5 bilionu Kč) výrobce her a vydavatele interaktivního zábavního obsahu Activision Blizzard. Ten mimo jiné vlastní hry, jako je Call of Duty nebo Candy Crush. Akvizice má urychlit růst herní divize Microsoftu, oznámily firmy ve společném sdělení. Po dokončení transakce bude Microsoft třetí největší herní firmou na světě podle výše tržeb za společnostmi Tencent a Sony.

Transakce je největším převzetím

ve videoherním průmyslu. Microsoft nabídl za jednu akcii Activision Blizzard 95 dolarů. To proti páteční závěrečné ceně akcií představuje prémii kolem 45 procent. V pondělí byly akciové trhy v USA kvůli svátku zavřené.

„Hry jsou dnes nejdynamičtější a nejzajímavější kategorií zábavy na všech platformách a budou hrát důležitou roli v rozvoji platform metaverse,“ uvedl generální ředitel Microsoftu Satya Nadella.

Celý článek si přečtete zde ▶



Zdroj: ČTK/allnews.cz

Respawn kutí rovnou několik her ze světa Star Wars



Brzy se můžeme těšit na návrat Star Wars Jedi: Fallen Order, ale také dalších dvou herních titulů ze stejného univerza.

Vývojářské studio Respawn, které stálo mimo jiné také za populárními tituly jako Titanfall, Apex Legends, nebo Star Wars Jedi: Fallen Order oznámilo, že pracuje na rovnou třech titulech ze světa Star Wars. Jedním z nich by mělo být i pokračování úspěšné akční adventury Star Wars Jedi: Fallen Order, která fanoušky Hvězdných válek potěšila v roce 2019, když po dlou-

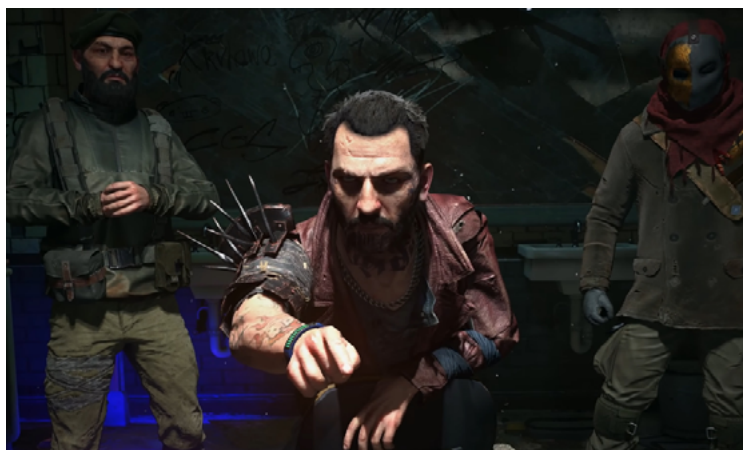
hé době přinesla akční hratelnost se světelnými meči a hordami nepřátel ke skolení. Není tak žádným překvapením, že se pracuje na dalším dílu, který ale zatím neoznámil žádné specifikace co se týče zasazení postav a dalších detailů. Kromě pokračování Fallen Order se od Respawnu dočkáme také střílečky z pohledu první osoby. Podobného typu Star Wars hry jsme se naposledy dočkali, když vyšel Battlefront 2.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: forbes.com

Dying Light 2 slibuje 500 hodin herního času na stoprocentní průchod



Pokud budete chtít v Dying Light 2 splnit úplně všechno, co se dá, vyhraďte si asi tři týdny čistého času. A není to málo Antone Pavloviči?

Vývojáři Dying Light 2 se pochlubili novou informací o svojí připravované hře. Podle jejich twitterového účtu budete potřebovat na to, abyste kompletně dohráli Dying Light 2 hodně času. Konkrétně 500 hodin. Teď ovšem vyvstává otázka, co vlastně těch 500 hodin ve hře budeme dělat. Ačkoliv tvůrci to očividně

berou jako „fíčuru“, mě tohle číslo spíš děsí. Představa, že na jedné singleplayerovce utopím 500 hodin a s bídou budu mít odehráno tak, abych našel opravdu všechno vzbuzuje otázky. Čím je tak dlouhá herní doba naplněná? Nepůjde jenom o bezduchý grind a sbírání collectibles?

Tyto obavy ostatně nemáme pouze my a vývojářům to hodně rychle došlo.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: pcgamer.com

První várka Steam Decku by měla stihnout únorové uvedení na trh



Ve světě neustálých odkladů a nedobrych zpráv je třeba se radovat z těch dobrých. Jednou z nich je, že uvedení Steam Decku na trh by se již nemělo oddalovat.

Valve potvrdilo, že Steam Deck je připravený na spuštění prodeje a hráči se tak mohou těšit na novou herní mašinu na cesty už v únoru. Stejně jako konzole nové generace ovšem i Steam Deck bude zřejmě nedostatkovým zbožím, které nebude snadné sehnat. Alespoň ti,

kterí si předobjednali handheld PC mezi prvními, se ale dočkají. „I přes globální pandemii či problémy s dodávkami a dopravou budeme schopni rozeslat první Steam Decky koncem února,“ potvrdila společnost Valve na svém blogu.

Kromě toho, že se přenosné PC Steam Deck dostane k hráčům se ovšem šíří také mezi vývojáře. Ti jej dostávali již s předstihem.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: gadgets.ndtv.com

Výlet do Bradavic podle oficiální zprávy stihneme ještě letos



RPG z kouzelnické školy stále plánuje stihnout vydání v letošním roce.

V poslední době se velice živě spekulovalo o tom, že by se nové RPG ze světa Harry Pottera mohlo opozdit. Nejnovější oficiální zpráva od tvůrců hry ovšem tyto řeči zlých jazyků vyvrací a slibuje, že se výletu do slavné školy čar a kouzel opravdu dočkáme ještě letos. Má to ovšem jeden malý háček. I nadále si totiž vývojáři nechávají malinkou skulinku, kterou mohou využít v případě, že by hra nakonec přece jenom vyšla

v roce 2023. A tou jsou okolnosti, které oni sami neovlivní. Jediné, co by mohlo bradavický expres zdržet, jsou prý ostatní hry. Pokud by jich totiž ve stejném období mělo vycházet až příliš mnoho, mohlo by se přece jenom kouzelnické RPG posunout. A že letos toho má vycházet hodně.

I přesto, že tyto informace mohou fanoušky Harry Pottera alespoň trochu uklidnit, rozhodně bychom je brali s rezervou. **Celý článek si přečtete zde ▶**



Obrázek: kotaku.com

Na obchodu PS5 se objevily PS3 hry, chystá Sony zpětnou kompatibilitu?



Údajně chystaná nová služba, patent Marka Cerného a nyní také PS3 hry na PS5 obchodu. Zpětná kompatibilita na konzolích Playstation začíná vypadat čím dál pravděpodobněji.

Obchod Playstationu 5 se začal čerstvě hemžit staršími tituly, které patří starším generacím konzolí, což v souvislosti s tím, že PS5 podporuje pouze hry z minulé generace, vzbuzuje spoustu otázek. Tou největší je, zda se konečně Sony rozhodlo po letech fanouškovského dožadování přidat opravdu zpětnou kompatibilitu do

seznamu "fičur", které bude jejich konzole nabízet. V zásadě zde existují dvě možnosti. Jde jenom o prostou chybu, kdy se na store objevily hry, které neměly, nebo se tam objevily, protože někdo je tam přidal dříve, než měl. Načasování ovšem nahrává spíše tomu, že časem by se hry na obchodu pro PS5 opravdu objevit mohly. Před nedávnem totiž zažádal o patent související se zpětnou kompatibilitou systémový architekt Playstationu 5 Mark Cerný. **Celý článek si přečtete zde ▶**



Obrázek: newsfounded.com

Nová hra ze South Parku je ve vývoji



Další výlet do horského městečka v Coloradu mají na starosti vývojáři z Question Games. Vývojářského týmu složeného ze zkušených vývojářů AAA her.

Fanoušci South Parku se mohou těšit na další herní výlet za slavnými kreslenými postavkami. Informace se na internet dostala díky inzerátu na otevřenou pracovní pozici. Dle ní má nově přijatý kandidát pracovat na nové hře v Unreal Engine ve světě dlouho zaběhlé série. Pozice také vyžaduje předchozí zkušenosti s prací na multiplatformových projektech, což nás vede k tomu, že půjde buď o čistě multiplayerový kousek, nebo hru s kooperativním režimem. Zatím jsme tak s očekáváními velmi opatrní, protože dost možná půjde o kousek poněkud odlišný od výborných The Stick of Truth a Fractured But Whole.

Právě Fractured But Whole bylo zatím poslední velkou hrou ze South Parku a navázalo na herní mechaniky The Stick of Truth. **Celý článek si přečtete zde ▶**



Obrázek: ubisoft.com

Na nové PSVR se chystá spin-off Horizonu



Playstation se chystá v dohlednu uvést svůj druhý VR headset a tentokrát se na něm můžete rovnou těšit i na pořádnou pecku.

PSVR2 je ještě stále relativně daleko, ale jakmile se ho dočkáme, next-gen VR bude nabízet i zajímavý herní kousek. V jedné z prvních oznámených her pro nové VR se totiž budeme moci vydat do světa Horizonu, ve kterém nás čekají nádherné scenérie a obrovští tvorové. Ukázka tak trochu naznačuje, že by mohlo jít jenom o další "experience" hru, která vás v

podstatě jenom po kolejkách provede předpřipraveným světem a sem tam vám dá nějakou možnost interakce. Tuto informaci však zpochybňuje jeden z bývalých zaměstnanců Guerrilla Games Chris James. Ten tvrdí, že hra je ve vývoji již od roku 2019, což by odpovídalo daleko většímu projektu.

"Nepracoval jsem na tom, ale slibuji vám, že tohle změní pohled na AAA hry ve VR," napsal James na svůj twitterový účet. **Celý článek si přečtete zde ▶**



Obrázek: uploadvr.com

Připravte své počítače, chystá se čtvrté Crysis



Kultovní trapitel grafických karet Crysis chystá čtvrtý díl. Vývojáři potvrdili práce na Crysis 4.

Slavná série stříleček Crysis hlásí velkolepý návrat. Po remasterovaných verzích původních titulů se můžeme těšit na čtvrtý díl kultovní značky, která svého času definovala nový standard grafického zpracování a dala základ otázce "Can it run Crysis?". O hře se toho zatím moc neví a to ať už se bavíme o tom, kdy vyjde, co nás v ní čeká, nebo jak bude vypadat. Jediné, čeho jsme se od vývojářů

dočkali, je totiž kratičký teaser trailer, v němž jsme se dočkali pouze záběrů na slunce, bortící se domy a pracující nanotechnologická vlákna.

Série Crysis se zapsala do herní historie nejen díky nádherné grafice, která v roce 2007 uchvátila celý svět, když hra běžela na enginu Crytek, ale také vymazlenou hratelností a obecně velmi dobrým zpracováním, které z ní udělalo jednu z nejlepších FPS her svojí doby.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: vg247.com

Horizon Forbidden West se předvádí v ukázce z PS4 a hlásí hotovo



Horizon Forbidden West je připravený na vydání. Hra navíc ukazuje krásné záběry z PS4 verze a dokazuje, že ani stará generace ještě není zcela za zenitem.

Horizon Forbidden West hlásí hotovo. Hra dostala status Gold a je připravená k vydání. Kromě této potěšující zprávy, která potvrzuje, že hru dostaneme opravdu ve slíbeném termínu 18. února, se vývojáři rozhodli podělit také o ukázkou hratelnosti a to nejen v té nejnaslapanější verzi pro PS5, ale také ve verzi

pro starou generaci, kterou ukazují na železu Playstationu 4 Pro. Hra rozhodně i přes omezení hardwaru vypadá velmi solidně a je důkazem toho, že majitelé PS4, kteří ještě nemají svoji konzoli nové generace, nemusejí nijak strádat. Zatím však není jasné, o které výhody ve hře majitelé PS4 přijdou v porovnání s hráči na PS5. Tedy kromě zjevné absence haptické odezvy a adaptivních triggerů.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: Gamespot.com

Dwayne Johnson pracuje na filmu podle "nejdrsnější" hry



Herec Dwayne Johnson známý také jako The Rock prozradil, že pracuje na novém filmovém projektu. Ten by podle jeho slov měl zpracovávat nejdrsnější hru, kterou herec prý hraje už léta.

Dwayne Johnson, herecká hvězda a wrestlingová legenda, která se za poslední roky vypracovala až na samotný vrchol platového žebříčku Hollywoodských celebrit, pracuje na filmové adaptaci některého z velkých herních titulů. Který to ale bude, to zatím neprozradil. V rozhovoru pro časopis

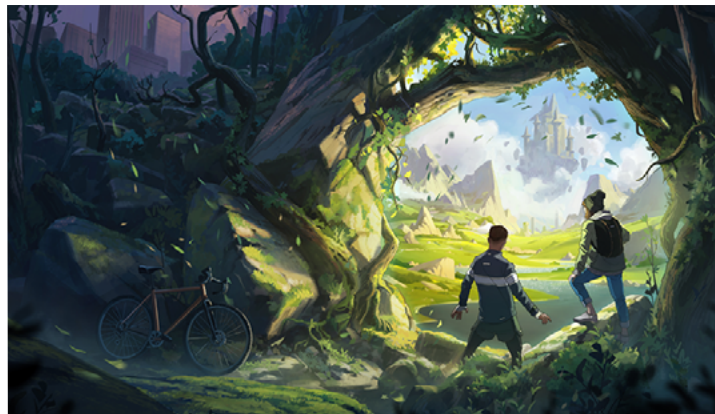
Men's Journal odhalil pouze to, že půjde o film inspirovaný hrou. "Nemůžu vám říct, o kterou hru přesně jde. Ale ještě tento rok vás čeká oznámení. Přivedeme na stříbrné plátno jednu z největších a nejdrsnějších her, kterou hraju již roky. Jsem opravdu nadšený, že ji budeme moct zpracovat pro fanoušky po celém světě. Samozřejmě se budeme snažit zavděčit hráčům, ale naším hlavním cílem je udělat prostě dobrý film," prozradil Johnson.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: tmzimg

Blizzard chystá neoznámenou survival hru, odhalil inzerát



Blizzard ani při uzavírání dohody s Microsoftem nelení a připravuje novou survival hru. Zatím se přesně neví, o jaký titul půjde.

V posledních dnech je kolem Blizzardu více než rušno. Od oznámení toho, že společnost si pod sebe v budoucnu stáhne Microsoft, je v hledáčku snad každého, kdo se alespoň trošku o dění v herním průmyslu zajímá. A vlastně i v hledáčku těch, kteří ne. Jde totiž o jednu z největších akvizic v historii vůbec. Teď se ovšem objevují ještě jiné zprávy, které

nejsou takovou bombou, ale ukazují nám, co zase Blizzardu kutí. Nový inzerát zveřejněný přímo na stránkách Blizzardu zatím neprozrazuje nic konkrétního. Jenom žánr.

Těžko odhadovat, zda obrázky přiřazené k inzerátu ukazují něco spojeného přímo s připravovanou hrou. Pokud ano, můžeme vydedukovat především to, že bude zahrnovat prvky fantasy a odehrávat se převážně v lese.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: blizzard.com

Halo Infinite má za sebou nejlepší start v historii série



Nejnovější Halo posunulo latku svojí série v prodejích zase o něco výše.

Microsoft během hovorů s investory ohledně financí prozradil, jak se daří největším titulům závěru roku 2021 a rozhodně je se situací spokojený. Funkcionář Satya Nadella oznámil, že se na Halo už rozhodlo vrhnout více než dvacet milionů hráčů, čímž se z Halo Infinite stává jednoznačně největší launch v historii série. A ačkoliv je Halo Infinite opravdu vydařeným titulem, je nutné podotknout, že velmi důležitou složkou oněch dvaceti

milionů je také přítomnost v Xbox Game Passu na PC i Xboxech, díky čemuž si předplatitelé mohli Halo zahrát hned ode dne vydání bez dalších příplatků.

I tak ale představuje úspěšnost Halo Infinite opravdu úctyhodná čísla. Stačí vzít v potaz, že jenom na Steamu se hře podařilo dostat přes sto tisíce hráčů hrajících hru současně. To už je číslo, kterého dosahují opravdu pouze ty nejúspěšnější hry.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: rockpapershotgun.com

Nový hráč na fotbalovém hřišti UFL se připomíná první ukázkou



FIFA vládne, eFootball umírá a v těchto časech jasně rozdělených rolí se rodí třetí hráč. UFL má vyjít ještě letos.

FIFA a eFootball (PES) se již po dlouhé roky nemusely potýkat s žádnou konkurencí. Žádný fotbalový herní zážitek se ani nepokusil přiblížit tomuto duu vládců na trhu a dlouho to vypadalo, že už se o to ani nikdo nepokusí. Jenže tvůrci UFL velmi dobře vědí, kam cílí, a snaží se toho maximálně využít.

V novém fotbalové titulu by se mělo objevit přes pět tisíc licencovaných hráčů, v čele s jejich ambasadorem Cristianem Ronaldem. Co je ale mnohem důležitější, je, na co se snaží ve svém marketingu autoři hry klást důraz. Hra má fungovat v modelu free to play, takže si ji může vyzkoušet každý fanoušek fotbalu, který jenom bude chtít. To samo o sobě buduje při nejmenším potenciální základnu hráčů.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: YouTube

Únorové hry zdarma pro předplatitele PS Plus přinesou fantasy, bitky i lunaparky



Předplatitelé PS Plus se v únoru mohou těšit na další tři hry zdarma. Tentokrát chybí vyložené velký titul, ale rozhodně nejde o nabídku, kterou bychom pohrdli.

Hráči, kteří si platí službu PS Plus, se tento měsíc mohou těšit na hry zdarma, z nichž budou mít radost především fanoušci stříleček Borderlands. Těm se totiž dostane spin-offu v podobě Tiny Tina's Assault on Dragon Keep: A Wonderlands One-Shot Adventure, která je zavede do fantasy světa plného draků a magických by-

tostí. Druhým kouskem, který bude k dispozici zdarma je UFC 4. Adaptace jednoho z nejoblíbenějších bojových sportů od EA se těší dlouhodobé fanouškovské podpoře a přináší ty nejlepší bojovníky ve svém řemeslu. Pokud máte radši trochu poklidnější jednání ve hrách a není vám po chuti likvidace nepřátel a létající pěsti, pořád ještě nemusíte být zklamaní. Sony totiž jako třetí hru do nabídky zařadil Planet Coaster: Console Edition.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: g2a.com

Xbox Live Gold i v únoru sází na méně známé hry



Už delší dobu členství Xbox Live Gold a jeho hry zdarma sázejí především na menší tituly a únor v tomto ohledu nebude jiný.

Předplatitelé Xbox Live Gold již vědí, na jaké hry se mohou těšit v rámci svého předplatného během února. Čekají je již tradičně celkem čtyři hry. Tou první je Broken Sword 5: The Serpent's Curse. Puzzle adventura, ve které budete hledat ztracený obraz, ale ze zdánlivě jednoduchého případu se vyklubne mnohem víc. Složitá

konspirace, kterou se budete muset pokusit rozkrýt. Pokud máte radši něco intuitivnějšího, mohla by se vám zalíbit třeba sidescroller akce Aerial Knight's Never Yield, ve které budete probíhat různorodým prostředím a snažit se vyhnout všem druhům překážek.

Milovníci starých her se potom mohou jako vždy těšit také na tituly ze zpětné kompatibility, které si zahrajete také na Xboxu 360.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: fakaheda.eu

World of Warcraft umožní spojit se s přáteli z druhé frakce



Aliance a Horda. Dva nesmiřitelné tábory, které spolu nespojí síly? Ne, to už neplatí. Nyní se budete mít možnost spojit i s hráči druhé strany.

Blizzard oznámil, že pracuje na integraci nové funkce, která ve světě World of Warcraft doposud nemá obdoby. Již brzy se budete mít možnost spojit v boji i s hráči, kteří patří ke druhé frakci, a nemusíte se tak již omezovat jenom na hráče ze stejné strany barikády. Tvůrci novinku oznámili na

svém twitterovém účtu.

Pozvánky do party vám nově umožní přizvat hráče z druhé frakce za předpokladu, že jsou oba hráči spojeni na Battle.net nebo jsou součástí stejné frakční komunity ve WoW. Budete se tak moci spojit na arény, raidy i battlefildy. Kde se ovšem nepřeruší boj mezi frakcemi, jsou guildy. Ty zůstanou i nadále přístupné vždy jen a pouze hráčům z jedné frakce.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: dev.to.com

Ani Sony se nevyhýbá akvizicím, společnost kupuje vývojáře Destiny a Halo



Microsoft v poslední době nakupoval za opravdu hříšné peníze a vzbudil ve světě otázky ohledně toho, co všechno může jeho nakupování stát Sony. Nyní si také Japonská společnost dupla a porizuje nové vývojáře.

Vývojářské studio Bungie, které stojí za hrami jako Halo či Destiny, nově patří Sony. Japonská společnost přichází s velkou akvizicí, která podle slov společnosti není reakcí na nákupy Microsoftu, ale

dlohodobě plánovanou transakcí. Tomu se ostatně dá celkem dobře věřit vzhledem k tomu, že podobné transakce podléhají poměrně dlouhým přípravám a oznámeny jsou až v závěru samotného procesu. Výrobce PlayStationu bude tento nákup stát 3,6 miliardy dolarů, což je suma srovnatelná s částkou, kterou zaplatil Microsoft za Bethesda.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: cnet.com

Shadow Warrior 3 vyjde na začátku března s pachutí hyperkorektnosti



Fanoušci série Shadow Warrior se mohou již na začátku března těšit na další díl svojí oblíbené hry. S vydáním se ovšem nesou i nepříjemné zprávy.

Devolver Digital potvrdili, že vydání třetího dílu Shadow Warrior opravdu můžeme očekávat už 1. března. Dalo tak za pravdu únikům, které se v nedávné době podařilo získat z Microsoftu. Tolik k dobrým zprávám. Bohužel je tu ale také jedna, která není tak příjemná. Fanoušci si totiž budou muset zvykat na nový hlas hlavního hrdiny Lo Wanga, jehož

původní dabér končí. Vývojáři totiž podle svých tvrzení chtějí „napravit své chyby a obsadit asiata“. „Od doby, co jsme rebootovali Shadow Warrior, ve Flying Hog a Devolver Digital jsme se snažili sérii modernizovat a součástí toho je náprava naší chyby, kdy jsme obsazovali herce, který neodpovídá kulturnímu původu našeho hrdiny“, vysvětluje Robbie Paterson z Devolveru. Nově se role Lo Wanga ujme herec Mike Moh.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: YouTube

Sony má v přípravě přes deset live service her



Hry, které nemají konec a fungují na principu neustálého přidávání obsahu, se očividně Sony líbí. Do roku 2026 jich chystá pěknou řadu.

Ředitel Sony Interactive Entertainment Jim Ryan hned měl hned od počátku jasno, co se týče koupě studia Bungie. To by mělo být jedním z mnoha, které bude pracovat na live service hrách pro Sony. Vývojáři z Bungie totiž mají s podobnou prací dlouhodobé zkušenosti díky Destiny a jsou tak pro podobný úkol ideálními kandidáty. „Skrze blízkou spoluprací mezi Bungie a

PlayStation Studios chceme vydat více než deset live service her do konce fiskálního roku 2026,” prozradila společnost Sony.

Společnost se zároveň nechala slyšet, že je oddaná hraní na více platformách a chápe tuto možnost jako příležitost k růstu a to nejen u titulů nově koupeného Bungie. Přece jenom už nyní jsou exkluzivitu od first-party studií hlavní doménou PlayStationu a rozhodně netvoří malou část jeho příjmů.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: wallhere.com

Herní myš AOC GM510

Na konci loňského roku 2021 společnost AOC představila novou myš ve svém herním portfoliu pod názvem AOC GM510. A co je zajímavého na této myši?

Máme ji v redakci jen pár dnů a naše redakce se rozdělila na dva tábory. Ti, kteří nemají rádi lehké myši, pro ně tenhle model není. Ale ti, kteří mají rádi lehkost, jako já, tedy v myšim pojetí, si ji opravdu vychutnají. Pojdme si ji tedy společně prohlédnout.

Myš je určena pro praváky a váží pouhých 58 gramů. Je to, jako byste v ruce vlastně ani nic nedrželi. Pětsetdesítka používá optický senzor Pixart 3389 s výkonem 16 000 DPI a spínače Kailh, se kterými tato myš vydrží až 80 milionů kliknutí. V redakci jsme na ty milióny kliknutí neměli tolik času, a tak výrobci budeme prozatím věřit.

Struktura plastů je designově perforovaná, takže vidíte dovnitř myši a vypadá to, jakoby uvnitř ní ani nic nebylo. V horkém létě to může být výhoda, jelikož se vám u této myši nebude tolik potit ruka. Nicméně i když myš vypadá, že je téměř prázdná, ukrývá v sobě standardní RGB osvětlení, které si můžete synchronizovat pomocí softwaru AOC G-Menu s ostat-



ními periferiemi od AOC a nastavit si pomocí vnitřní paměti dva druhy profilů. Myš má 6 tlačítek a 4 možnosti přepínání DPI v průběhu hry. Finálním prvkem je opletený kabel s pozlaceným USB konektorem.

Foto: AOC

AOC
GAMING

Celý článek si přečtete zde ▶



Rozbočovače Verbatim

V dnešní hektické době plné hladu po praktičnosti a potřebě neustále vše přenášet a být neustále online je možnost zmenšit zařízení nade vše, a to i nad konektivitu, která občas tím, jak malé třeba notebooky jsou, dost trpí. Na řadu tak přicházejí externí zařízení, díky kterým si naopak konektivitu rozšíříte a přesně taková přináší také společnost Verbatim.

Prvním z nich je víceportový rozbočovač se dvěma USB 3.0 porty, jedním USB-C a také HDMI. Prostřednictvím tohoto rozbočovače tak můžete svůj notebook připojit například k dalšímu monitoru nebo třeba k projektoru a používat ho dokonce i s vysokým rozlišením 4K. Velmi šikovná je také funkce průchozího nabíjení. Notebooky, které se nabíjejí skrze USB-C port, tak můžete nabíjet i skrze tento rozbočovač. Druhá varianta tohoto rozbočovače nabízí vše, co jsme právě popsali, a k tomu přidává ještě další doplněk v podobě gigabitového ethernetu. Nebudete se tak již muset spoléhat



pouze na Wi-Fi signál a doufat, že během důležitého hovoru, nebo práce s daty nenastane problém s připojením. Pro ty nejnáročnější uživatele je zde potom ještě jedna varianta, která k výše zmíněným funkcím navíc přidává také čtečku SD a microSD karet.

Foto: Verbatim

Verbatim

Celý článek si přečtete zde ▶



Herní myš Trust GXT 131 RANOO

Herní myš má své místo na stole každého hráče počítačových her a je jednou z nejdůležitějších složek každého setupu. Nezáleží na tom, jaký typ her hraje. Dokonce ani nemusíte jenom hrát. Myš je prostě součástí každodenního života všech uživatelů počítačů, a proto musí být ergonomická, pohodlná a fungovat bez jakýchkoliv problémů. Přesně na tyto kvality aspiruje také společnost Trust se svojí myší GXT 131 Ranoo.

také několik různých nastavení rozlišení, díky kterému si budete moci rychlost a přesnost myši přizpůsobit



GXT 131 Ranoo je bezdrátová myš, jejíž místo na stole vždy bezpečně najdete díky poměrně výraznému designu. Ten se skládá nejen z ostřejších rysů, ale také z RGB podsvícení s logem řady produktů GXT. Aby myš padla do ruky, disponuje také několika prohlubněmi, které zlepšují úchop myši a vy tak budete mít veškerou svoji práci či dění na bojišti neustále pod kontrolou.

O přesné fungování se stará optický senzor PAW3212 a myš nabízí

přesně dle vlastních potřeb a to od 800 DPI až po 4800 DPI. Tyto hodnoty zabezpečí, že si bez problémů poradíte s jakýmkoliv úkolem, který vás na monitoru čeká, bez ohledu na to, zda zrovna musíte s dokonalou přesností mířit, nebo mihotat rychle myší po celé obrazovce.

Foto: Trust

Trust

Celý článek si přečtete zde ▶



Herní mini LED QHD monitor AGON PRO

Herní značka AGON společnosti AOC představila mimořádně rychlý mini LED monitor AGON PRO AG274QGM. 68,6 cm (27") AG274QGM se může pochlubit IPS panelem s rozlišením QHD (2560 x 1440 pixelů), až neuvěřitelnou obnovovací frekvencí 300 Hz, podporou NVIDIA G-SYNC ULTIMATE a NVIDIA Reflex Analyzerem.

V soutěžním prostředí rychlých her, kde se vítězství měří v milisekundách, může jediný špatně vypočítaný cíl nebo dokonce mírné zpoždění vstupu znamenat brzkou ztrátu. Hry využívající NVIDIA Reflex API snižují vstupní latenci dynamickou synchronizací GPU GeForce s CPU, takže hráči mohou rychleji dosahovat cíle, reagovat rychleji a mířit přesně. Kromě toho může sada NVIDIA Reflex Analyzer pracovat v tandemu s monitory a vstupními zařízeními s podporou NVIDIA Reflex, což uživatelům umožňuje přesně vidět, jaká je jejich celková latence systému, a umožňuje jim skočit do her s vědomím, že jejich počítač pracuje s

nejnižší možnou latencí. AG274QGM je vytvořen pro soutěžní hraní, kde záleží na milisekundách. Tento ambici-



ózní herní monitor nabízí výjimečnou obnovovací frekvenci 300 Hz a dobu odezvy GtG jen 1 ms. Může se pochlubit rozlišením QHD (2560 x 1440 pixelů), které je ideální variantou pokud jde o dosahování vysokých snímkových frekvencí a zároveň vysoké vizuální věrnosti.

Foto: AOC

AGON
BY AOC

Celý článek si přečtete zde ▶

