



GAMERS GENERATION

www.gamers-generation.com

3/2022



EDITORIAL

Vážené čtenářky,
vážení čtenáři,

máme za sebou jeden z nejvydatnějších herních měsíců posledních let. Do světa zamířilo hned několik obrovských pecek, mezi které se řadí i Elden Ring či pokračování úspěšného akčního titulu Horizon. My jsme si ovšem v recenzi na paškál tentokrát vzali o něco menší, leč také velmi úspěšnou kung-fu melu Sifu. K tomu přidáváme jako vždy vydatnou porci novinek k událostem posledních týdnů ve světě her a nechybí mezi nimi i několik zajímavých příběhů. Stranou nemůže zůstat ani téma konfliktu na Ukrajině, v jehož době všem přejeme především bezpečí a co největší klid a brzký mír. Příjemné čtení.

Šéfredaktor Martin Havel
a redakce Gamers
Generation

Březnové herní menu

Únor byl extrémně výživný a březnen nezůstává příliš pozadu. Inu, jak se říká... Březen, za konzole vlezem. Nebo to bylo jinak?

Shadow Warrior 3 | 1. března | PS4, XBOX, PC

Samurajská akce sršící humorem se opět vrací. Shadow Warrior je brutální rezníčinou z pohledu první osoby, která rozhodně nedá spát žádnému z fanoušků žánru. Jeho největší odlišností od konkurence je právě to, že se bere s výrazně větším nadhledem a k tomu samozřejmě přidává pořádnou dávku brutality. Po menším odkladu jsme se ho tak 1. března definitivně dočkali a nyní už můžeme s jistotou říct, že hra nedopadla špatně. Hodnocení recenzentů i hráčů totiž zůstávají nadprůměrná. Pokud máte v lásce hry, ve kterých létají končetiny všude kolem a vše vidíte z vlastních očí, Shadow Warrior 3 je březnová pecka pro vás.

Gran Turismo 7 | 4. března | PS4, PS5

Milovníci motoristického sportu, zbystřete. Toto je váš moment. Po



fantastické Forze z loňského podzimu se dočkají také fanoušci vůně benzínu na Playstationu. Vrací se totiž legendární série Gran Turismo s dílem s pořadovým číslem 7. Ten už se rovněž dostal do rukou recenzentů a zde se hovoří o naprosté trefě do černého. Pokud jste na Gran Turismu v dávných časech vyrůstali a chcete se cítit jako kdyby vám znovu bylo deset, teď máte ideální příležitost.

Tiny Tina's Wonderlands | 25. března | PS4, PS5, XBOX

I fanoušci stříleček si přijdou na své. I když tedy v poněkud netradiční formě. Odoz slavné série Borderlands je totiž potěší naprosto totožně stylizovanou grafikou ovšem ještě šilenější zápletkou. Vydejte se do fantasy světa inspirovaného dračákem a přidejte si k tomu nekončící arzenál nejrůznějších střelných zbraní. Taková kombinace vypadá naprosto nesmyslně, ale i přesto může fungovat. Tiny Tina se vás o tom rozhodně pokusí přesvědčit.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: youtube.com

Elden Ring slaví obrovský úspěch i navzdory svým mouchám... a zaslouží si to



Jestli je Elden Ring důkazem něčeho, tak je to právě to, že můžete vytvořit nádhernou hru, která se dá považovat za téměř dokonalou i když své chyby má.

Elden Ring byl nejočekávanější hrou letošního roku. Oficiálně. Tuto kategorii vyhrál i na The Game Awards a s takto očekávanými hrami bývá zásadní problém. Každá drobná chybička je pod drobnohledem. Každé klopýtnutí je terčem stovek stížností a přesto i se svými chybami je Elden Ring nesporně úspěšný mezi hráči i mezi recen-

zenty. Čím dokázal Elden Ring světu natolik učarovat, že jeho nedostatky s radostí přehlédne?

Všechno začíná už u onoho očekávání. Člověk sám o sobě nerad prostě a jednoduše uznává, že se zmýlil, a pokud tak od Elden Ringu tolik lidí čekalo jednu z nejlepších her všech dob, budou se snažit být shovívaví, aby svá očekávání podpořili. Je to něco, jako když si koupíte drahé víno s velkým očekáváním.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: twinfinite.net

Herní svět nestojí stranou a vyjadřuje podporu Ukrajině



Neblahé události posledních dní na Ukrajině nezůstaly ani mimo herní svět a vývojářská studia po celém světě reagují na ruskou okupaci různorodě.

Ruská armáda vstoupila na území Ukrajiny a už více než týden se v zemi kousek od střední Evropy vede válečný konflikt, v němž Ukrajinci tvrdě bojují za svoji domovinu. Na jejich podporu se napříč odvětvími, zeměmi i etniky zvedla obrovská vlna solidarity a v ní neabsentují ani vývojářská stu-

dia. Každé reaguje trochu jinak.

Tvůrci her jako This War of Mine nebo Frostpunk, 11 Bit Studios se podařilo na pomoc Ukrajině vybrat kolem sedmi set tisíc dolarů, když přislíbili, že veškeré finance z koupě hry This War of Mine pro následující týden půjdou na konto ukrajinského Červeného kříže.

Svojí troškou do mlýna přispívají také čeští vývojáři.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: pixabay.com

Sony představilo nový headset PSVR2



PlayStation.VR2

Nová virtuální realita od Sony se konečně detailněji představila veřejnosti.

Sony oficiálně představilo svoji připravovanou druhou generaci headsetu pro virtuální realitu. PSVR2 měla dle tvrzení společnosti za cíl být atraktivní a zároveň klást velký důraz na kvalitní ergonomické zpracování, kterému se ostatně výrobce věnoval v rozšířeném testování, a nový headset by tak měl mezi hlavní prvky jednoznačně řadit pohodlnost. S ní souvisí i snaha dosáhnout optimálního vybalancování váhy a nastavitelnosti, co se týče velikosti.

Tešit se můžeme také například na odezvu samotného headsetu, která ještě není přesně specifikována, ale v zásadě to znamená, že při nejmenším v nějaké míře bude nabízet funkce, které bychom mohli znát třeba z ovladače Dualsense. Na to, co přesně to bude, si ale musíme ještě chvíli počkat. Nápovědou, dle které můžeme tipovat vibrace, je, že by v headsetu měly být umístěné malé motorky, které právě v běžných ovladačích také tuto funkci plní.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: uploadVR.com

Bethesda.net klient končí



Téměř nevyhnutelné se stává skutečností a klient Bethesda pro spouštění her míří ke svému konci.

Pokud máte na svém počítači nainstalovaný launcher Bethesda.net, již brzy ho budete moci umístit do koše. Tento launcher totiž čeká v průběhu letošního jara konec. Věc, která není příliš velkým překvapením, se má odehrát konkrétně v dubnu, kdy bude vyhlášen definitivní konec klienta. Hry budete moci "migrovat" na Steam a stejně to bude i s vaší virtuální peněženkou. Důležitou zprávou pro všechny hráče tak je především to, že o

nic nepříjdou. Většina her by měla také podporovat přesunutí uložených pozic. U některých to bude trochu složitější a budou vyžadovat, abyste přesun uložených pozic provedli manuálně. Detailní instrukce budou k dispozici v dubnu, kdy bude přesun aktuální.

Hrát hry skrze Bethesda.net půjde až do května, ale sám vydavatel doporučuje zahájit migrační proces hned, jak to bude možné. Hráči se tím vyhnou tomu, že by se jim v květnu stalo, že už hry skrze tento launcher nespustí.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: techunwrapped.com

Sony hlásí spokojenost s úspěchem filmového Uncharted



Filmové Uncharted sklidilo v recenzích a uživatelských hodnoceních rozporuplné reakce. Komerčně jde však jednoznačně o úspěch.

Sony Pictures Motion Picture Group hlásí velkou spokojenost s tím, jak se filmovému zpracování Uncharted dařilo v kinech. Dokonce tak moc, že ředitel Tom Rothman film označil za novou hitovou značku. Tím ostatně naznačil, že by nemělo Uncharted u prvního dílu skončit. "Je to pro nás velké vítězství. Šlo o první velkou pro-

dukcí, která se zcela zastavila kvůli Covidu. I přesto jsme představili kompletní snímek, který publikum miluje," vyjádřil se Rothman.

Co se týče herních adaptací, je Uncharted v úvodním víkendů čtvrtým nejúspěšnějším filmem podle her v historii. Podařilo se mu vydělat 44 milionů dolarů a musí se tak sklonit pouze před Sonicem, Detectivem Pikachu a Tomb Raiderem.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: looper.com

Guardians of the Galaxy vydavatele zklamali



Jedna z her minulého roku, které sklidily překvapivě pozitivní reakce, se nesetkala se stejným nadšením u svého vydavatele.

Guardians of the Galaxy bylo jedno z milých překvapení minulého roku. Mnozí se totiž po zpackaných Avengers báli podobné blamáže od Square Enix i v tomto případě. Ovšem, jak se říká, dvakrát do stejné řeky nevstoupíš a tentokrát se podařilo doručit opravdu solidní akční zábavu s hromadou humoru

a ikonickým soundtrackem. I přes úspěch u hráčů je však hra pro Square Enix zklamáním. "Navzdory dobrým recenzím byly prodeje hry při vydání pod naše očekávání," píše se ve finanční zprávě prezidenta Square Enix Yosuke Matsudy. "Prodeje v průběhu roku rostly a plánujeme na jejich zvyšování pracovat i nadále," pokračuje a dává tak prostor pro spekulace.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: pcgamer.com

Elden Ring je obrovský hit a nejlépe hodnocená hra historie



Veleočekávaná herní pecka Elden Ring je konečně venku a dle recenzí u ní zklamání rozhodně nehrozí.

Další mistrovské dílo z rukou vývojářského týmu From Software je realitou. Ani slavní tvůrci soulsovek nezklamali a přinesli hráčům vynikající vyvážený zážitek plný utrpení u Bossů, nádherně pochmurného světa a také nekonečné volnosti. Hra navazuje na odkaz legendárních titulů studia a snaží se k němu přidávat nové prvky, které zavedené konvence obohacují. V podstatě je to všechno, na co jsou hráči Souls

titulů zvyklí, jenom zasazené do velkého open worldu, který dodává hře zcela rozdílnou dynamiku.

Podle prvních ohlasů světových herních médií už je jasné, že se máme vážně na co těšit. Elden Ring je totiž nejlépe hodnocenou hrou historie dle serveru Metacritic.com. Ve většině recenzí si hra odnáší desítky a v horším případě zamíří recenzenti o jeden bodík níže.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: windowscentral.com

FIFA? Jenom pár písmenek na krabičce, tvrdí ředitel EA



Začíná být čím dál jasnější, že FIFA 22 byla poslední fotbalovou hrou od EA s tímto názvem.

EA nechce platit "výpalné" za to, že se jejich hra bude jmenovat FIFA v takové výši, jako by si federace představovala, a výsledkem tak nejspíše bude to, že se tak prostě jmenovat nebude. Potvrzují to i slova ředitele společnosti Electronic Arts Andrew Wilsona. Ten měl o změně názvu mimo jiné mluvit i k zaměstnancům.

"Budu zcela upřímný. Více než jsem kdy byl. Měli jsme v posledních třiceti letech skvělý vztah s federací FIFA.

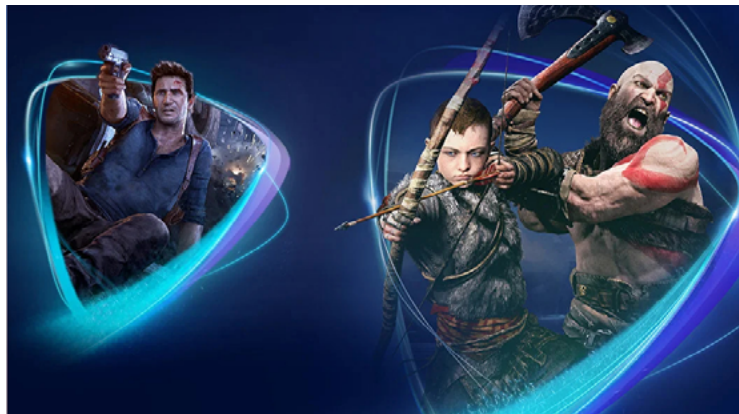
Ovšem hádal bych se, že značka FIFA má možná i větší význam jako videohra než jako samotná federace. Nebereme to jako samozřejmost a nechceme být samolibí. Pracovali jsme tvrdě, aby FIFA porozuměla tomu, co potřebujeme do budoucna. V letech mimo světové šampionáty jsme ale od ní dostali v podstatě pouze čtyři písmenka na obal. V době, kdy většina lidí už ani obaly nevidí, protože kupují hry digitálně," objasňoval rozchod Wilson.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: bestwallpaper.com

Služba Spartacus od Playstationu je prý blízko spuštění



Chystaná služba Spartacus od Sony má být konkurencí Game Passu. Dočkáme se jí už brzy?

Poslední dobou se šíří čím dál více spekulací o chystané službě od Sony, která bude konkurencí pro Game Pass. Služba pod krycím jménem Spartacus a také spekulovaným názvem Infinite. Nyní olej do ohně spekulací přilil také známý herní novinář Jeff Grubb. Ten v poslední epizodě svého podcastu tvrdí, že služba je již velmi blízko ke spuštění. Dokonce šel tak daleko, že si troufl mluvit s dokončením služby již

na přelom měsíce února a března. Nehovořil však přímo o jejím spuštění. Spíše o tom, že k němu bude připravená. Připomeňme si, že o službě je již veřejným tajemstvím, že by měla zahrnovat celkem tři úrovně předplatného a na jejich základě by měla nabízet různé bonusy. Od obdoby současného PS Plus přes konkurenci pro Game Pass až po možné streamování her či knihovnu starších titulů z generací PS1 až PS3.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: pleggetimes.com

Ztracená soška z The Game Awards se po letech našla na eBay



Dlouhé roky to vypadalo, že se po sošce pro hru Celeste zavřela voda. Až teď se vynořila na hladinu internetové aukce.

Nečekané shledání po letech čeká autory Celeste a sošky za nejlepší nezávislou hru roku 2018. Ta se totiž krátce po udílení cen ztratila a vypadalo to, že už se s ní tvůrci nikdy neshledají. YouTuber Ryan "PrestigeISKey" B. ovšem jakožto velký fanoušek The Game Awards dokázal cenu "omylem" vypátrat. Sháněl totiž repliku sošky z The

Game Awards na serveru eBay, ale místo, aby našel repliku, narazil tam rovnou na skutečnou sošku za 500 dolarů. Vzhledem k dalším položkám na prodej, které měl vlastník sošky na svém eBay, se mohlo zdát, že půjde o podvrh, a i Ryan měl nemalé podezření.

Samotný autor aukce tvrdil, že se k němu dostala soška po něčí likvidaci a více informací k jejímu původu nemá.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: YouTube

Netflix pracuje na adaptaci Bioshocku



Je libo další herní film? Tentokrát se budete moci vydat do dystopického světa Bioshocku.

Netflix a Take-Two spojí své síly, aby přinesly další věhlasný herní svět k životu také ve filmové podobě. Tentokrát se bavíme o adaptaci Bioshocku. Informace o tom, jak přesně by měl film vypadat, nebo čím se bude zabývat, jsou zatím hodně strohé, vlastně skoro žádné. Ví se pouze, že za filmem bude stát Vertigo Entertainment a 2K.

“Netflix patří mezi nejlepší a nejmoderněji smýšlející vypravěče příběhů ve světě dnešního zábavního

průmyslu. Jsme nadšení, že můžeme sdílet naši vizi a nadšení pro Bioshock, který milují miliony fanoušků po celém světě,” prozradil CEO Take-Two Interactive Strauss Zelnick.

O filmovém zpracování Bioshocku se hovořilo již delší dobu. Dokonce se mluvilo přímo o filmu založeném na první hře série, který měl mít pod svojí taktovkou režisér Gore Verbinsky. Ten měl vznikat ve spolupráci s Universal Studios a kvůli Rkovému ratingu mělo jít o film kolem 200 milionů dolarů.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: hdwallpapers.com

EA končí jako vydavatel Knockout City, hra bude nově zdarma



Vydařená městská akce ve vybíjenářském stylu nepřilákala tak velké množství hráčů, jak by si tvůrci asi přáli, a přechází na model free to play.

Loňská arkádová vybíjená Knockout City projde zásadní změnou. Přejde totiž na model free to play a zároveň jejím vydavatelem již nebude společnost Electronic Arts. Podle studia jde o “přirozený další krok”, který by měl vést k tomu, že tvůrci přejmou vydavatelskou zodpovědnost a budou ještě v užším

spojení se svojí komunitou. Dokud hra není free to play, potřebujete pro její hraní EA účet. “Máme pro Knockout City velké plány a převezmeme vydavatelské povinnosti, abychom mohli plně uskutečňovat svoji vizi do budoucna hry. Je tu opravdu hodně toho, na co se můžeme těšit, tohle je teprve začátek,” slibují vývojáři. Pro hráče, kteří si hru již zakoupili, mají vývojáři speciální věrnostní bonus.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: shacknews.com

Na Playstation zamíří izometrická kyberpunková akce The Ascent



Akční kyberpunkové RPG se po PC a Xboxu dostane i na mašinky od Sony.

Konečně jsme se dočkali oficiálního potvrzení, že i majitelé konzolí Playstation si zahrají loňské izometrické kyberpunkové RPG The Ascent. To původně vyšlo koncem července minulého roku na konzole Xbox a počítače. Spekulace, které bývají většinou vlastně spíše potvrzením, přišly už v dřívějšku. Hra se totiž objevila u komise pro udělování ratingů ve verzi pro Playstation a tím bylo vydání na

konzole od Sony v podstatě vyzrazeno. Nyní informaci tvůrci definitivně potvrdili na svém twitterovém účtu, kde prozradili rovnou i datum vydání. To je stanovené na 24. března a hra bude dostupná nejen na konzolích nové generace, ale také na PS4.

Populární akční RPG střílečka byla při vydání exkluzivní pro PC a Xbox s tím, že byla k dispozici i prostřednictvím Game Passu.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: vg247.com

Muži pod 170cm nemají lidská práva, řekla slavná hráčka a přišla o kariéru



Pokud patříte mezi veřejně známé osobnosti, je občas potřeba si rozmyslet, co říkáte. Pocitila to i slavná hráčka hry Tekken, která kvůli pár slovům přišla o zaměstnavatele.

Jsou chvíle, kdy je lepší své názory nechat pro sebe. Jednu z takových chvil ovšem nevyužila profesionální hráčka bojovky Tekken, která se vyjádřila na adresu mužů pod 170cm. “Muži, kteří mají pod 170 centimetrů, nemají lidská práva,” hlásala Tanukana a pokračovala

tím, že by tito muži měli vážně uvažovat o operaci, která by je učinila vyššími. V minulosti už se navíc na veřejnost dostaly i její nelichotivé názory na spoustu dalších skupin obyvatel nevyjímaje LGBTQ+, ženy s malým poprsím, či černochoy. Není tak divu, že časem se u zaměstnavatele již ucho utrhl a hráčka si musela pomyslně sbalit svých pět švestek a hledat si práci u někoho jiného.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: gnik.tv

PS Plus hry na březen nabízejí katany i závodění se Sonicem



Hry pro předplatitele PS Plus v březnu potěší poměrně široké publikum.

Tak jako každý měsíc, i v březnu se mohou předplatitelé služby PS Plus těšit na několik her zdarma. Pro hráče na PS5 bude k dispozici akční kyberpunková řežba Ghostrunner. Nekompromisní akce z pohledu první osoby, kde vás každý zásah od nepřátel pošle o krok zpět. U máchání katanou ještě chvíli zůstaneme. Druhým kouskem zdarma je totiž Ghost of Tsushima Legends. Aby zde

nedošlo k mýlce – nejde o single-playerovou kampaň, ale pouhý multiplayerový doplněk ke hře, který je ovšem možné hrát bez vlastnictví původní hry.

Tento silný lineup potom doplňují akční arkádové závody Team Sonic Racing, v nichž můžete najít alternativu ke hrám jako Mario Kart či Crash Team Racing. Seznam her pro březen potom uzavírá akční titul ARK: Survival Evolved.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: greenmangaming.com

Playstation cenzuroval hororovku Martha is Dead



Pokud si horor Martha is Dead chcete užít přesně tak, jak to vývojáři zamýšleli, vyhněte se verzi pro Playstation.

Zatímco hráči na PC a Xboxu si Martha is Dead budou moci užít v plné parádě, Playstation se rozhodl sáhnout k některým omezujícím krokům a hru pozměnit. Informaci původně oznámili tvůrci na twitteru zhruba dva týdny před jejím vydáním. "Je nám velmi líto, že musíme upravit naši hru na PS4, kvůli čemuž nebudou některé prvky hry nadále použí-

telné. Po více než čtyřech letech tvrdé práce s vášní teď musí vývojáři LKA udělat nečekané změny," prozradil vydavatel Wired Productions. Důvody cenzury přitom zůstávají světu zatím záhadou. Vývojáři totiž jasně na nepřijemná vyobrazení ve hře upozorňují a její věkový limit je 17+.

Některý obsah ve hře je pouze udělaný tak, že již není interaktivní. Jiné části hry se do ní ovšem kvůli cenzuře nevešly vůbec.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: Yugatech.com

Xbox Live Gold hry zdarma nabídnou i český fotbálek



Břežnová nabídka her zdarma pro službu Xbox Live Gold už tradičně potvrzuje, že ji Xbox po stránce her pomalu ale jistě upozaďuje.

Xbox svoji nabídku Games with Gold pro březen 2022 a potvrdil, že tato služba již dávno není jeho prioritou. Tase totiž přesunula směrem ke Game Passu. I přesto ale každý měsíc hráči dostávají hry zdarma, pokud službu stále mají. Tentokrát mezi nimi najdeme hry The Flame in the Flood, ve které se budete v roli malé holčičky s jejím

psem snažit přežít, sbírat zásoby a vyhýbat se nebezpečí napříč post-civilizační Amerikou. Pro ty, kteří se radši vydají do světa sportu zde má Xbox tentokrát hru od českých vývojářů Street Power Soccer. Ta vás pošle na pouliční plácek, na němž se budete prohánět s míčdudou s trošku přifouknutou fyzikou umožňující šilené triky. Fanošuci starších her potom dostanou ještě dvě hry ve zpětné kompatibilitě.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: game-news24.com

Můžeme zůstat samostatní, ale nabídky na koupi bychom zvážili, zní z Ubisoftu



Ve světle velkých akvizic z posledních měsíců v herním průmyslu vystavují otázky nad tím, kdo všechno by se ještě mohl do tohoto boje o vývojáře zapojit. A Ubisoft je jednou z možností.

Ubisoft by se nebránil podobné akvizici, jaká v nedávné době poslala pod křídla Microsoftu například Bethesda či Activision Blizzard. Potvrdil to ředitel společnosti Yves Guillemot. Podle něj sice tvůrci sérií jako Far Cry či Assassin's Creed mohou zůstat

i nadále nezávislí, ale v případě nabídek jiných společností by byli ochotní je zvážovat.

Během hovorů k výdělkům jeden z účastníků poznamenal, že herní společnosti v poslední době dostávají nesmírně vysoká ohodnocení a Guillemot ho ujistil, že Ubisoft rozhodně nehledá zoufale kupce, ale ani tuto možnost předem nezavrhne.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: techspot.com

Recenze Sifu

Vývojářské studio Sloclap na PS5 showcase během léta 2020 představilo nenápadnou indie rubačku Sifu, která slibovala propracovaný souborový systém a náročnou hratelnost spojenou s unikátními mechanikami. Velké ambice, které muselo studio naplnit, rozhodně nenechávaly svět na pochybách, že by se tu mohlo kutit něco výjimečného. O to větší tlak však na vývojáře byl. Jak se nakonec malé studio se svojí nelehkou úlohou popralo, si rozebereme nyní.

Cesta za pomstou...

Příběh hry Sifu je poměrně prostý. Začíná za deštivého večera, během kterého vnikne skupinka bojovníků do chrámu školy kung-fu. Jak se ukáže, jde o bývalé studenty mistra, který je ale zavrhl. Teď už není jiné cesty, mistr musí zemřít a jeho malý syn zdánlivě také. Díky vzácnému předmětu, který má v rukou však může přelstít i smrt samotnou a na rozdíl od svojí rodiny, on se později probouzí. Pokračuje v tréninku a chce vykonat pomstu na těch, kteří za zničením jeho domova stáli.

Při průchodu hrou budete plnit

tého?) konce. Jak to ale udělat, či co obsahují vám rozhodně prozrazovat nebudu. Celá linka slouží jen jako velmi jednoduchá kulisa, abyste měli nějaký důvod pro to, co děláte.



Znovu a lépe

Jedním z unikátních prvků Sifu je jednoznačně systém stárnutí, který

Hodnocení 8/10

ve zkratce znamená to, že pokud vás nepřítel porazí, zestárne vaše posta-

ektivně likvidovat vaše nepřátele, ale vystačíte si i s jednoduššími kombinacemi útoků. Naproti tomu vaše úhyby, vykrývání a odrážení útoků musí být tak precizní, až se vám z toho budou

kroutit prsty.

Začínáte ve dvaceti letech jako již trénovaný kung-fu bouchač, který se s radostí pustí do křížku s kýmkoliv.

To ale neznamená, že je neporazitelný. Ve skutečnosti stačí pýr úderů od nepřátel a již uvidíte obrazovku s lebkou, která váš věk zvedne na vyšší cifru. Každý zásah nepřátel bolí, ale naštěstí můžete zdraví získávat zpět právě tím, že je budete porážet, a k tomu vám odměnou navíc bude i animace zakončující váš souboj. Těch je ovšem jenom pár a po určité době se vám tak mohou trochu začít zajídat.

Kromě svých životů si ještě budete muset hlídat svůj postoj. Něco jako je energie používaná na vykrývání. Ve chvíli, kdy do vašeho krytu ovšem budou nepřítel posílat jeden úder za druhým, začnete mít zásadní problém. Jakmile totiž naplní ukazatel této energie, rozhodí vás a budete zcela otevření vůči nepřátelským ranám. Pak už je jenom krůček k oné obrazovce s lebkou. Totéž ovšem můžete způsobit i svým nepřítelům, a to i tím, že budete jejich údery odrážet. Mechanika parry je v Sifu hodně precizní



a bude vás nutit se dlouho učit move-sety každého nepřítele. Jinak totiž jenom těžko v tomto prostředí přežijete.

Hra funguje stylem roguelike, což znamená, že pokud jednou skončíte, o leccos ze svého postupu hrou přijdete. V první řadě to budou veškeré dovednosti, které jste neodemknuli permanentně. Jejich odemykání má navíc háček i ve vašem věku. Jsou totiž rozdělené do několika vln. Některé dovednosti tak lze odemknout jenom do 29 let, další do 39 a takhle to pokračuje. Kromě speciálních dovedností odemykáte také perky, díky kterým můžete mít větší poškození prostřednictvím zbraní, větší odolnost vůči ranám nepřátel, nebo třeba více energie pro speciální útoky. Právě ty jsou ostatně věci, která vám průchod hrou může výrazně usnadnit.

Nepřítel se s vámi v Sifu nebudou ani chvilku mazat. Především někteří bossové dokáží být opravdu tvrdým oříškem. Jejich pohyby jsou mnohdy poměrně těžce předvídatelné a musíte je pečlivě studovat. Tady opravdu s bojem na náhodu jenom těžko budete schopni obstát. A to je dobře. Sifu



totiž na svojí obtížnosti staví výborně a procházet jednotlivá kola klidně i několikrát za sebou vás nebude vůbec trápit. Je to totiž stále zábavné, stále se zlepšujete a učíte něco nového. Takhle si užívat umírání, to se mi již dlouho nestalo.

Stylové se vším všudy

Průchod touto hrou vám bude příjemnější také to, že vývojáři sáhli k jednoduššímu, ale originálnějšímu grafickému stylu. Do něj se během chvíle zvykáte a ano, některé modely se neustále opakují, ale nepůsobí to ani trochu rušivě. Obzvláště stylová je navíc v kombinaci s perfektně vypadajícími útoky doplněnými efekty, jako je zpomalení při některých úderech a také precizní zvukové efekty. Za pochvalu navíc stojí také samotný hudební doprovod hry, který výborně dokresluje atmosféru a míří jednoznačně směrem ke kořenům kung-fu.

Celý článek si přečtete zde ►



různými předměty detektivní tabuli, která vám bude nápovědou pro to, co jste již našli, co vám ještě chybí a jaké předměty a další věci ve hře jsou spolu spojené. V každé z pěti úrovní hry lze najít asi mezi patnácti až dvaceti předměty, které vám pomohou poodhalit nové informace, ale také třeba odemknout zkratky, se kterými se k bossům dostanete snáze. Ne vždy je však možné vše najít již při prvním průchodu úrovní, a hra tak přidává další význam tomu, že v jednotlivých úrovních se rozhodně neobjevíte pouze jednou. K tomu se ale detailněji dostaneme později.

Upřímně, k příběhové složce toho není o moc více co říct. Snad jenom to, že ve hře lze dosáhnout i alternativního (nebo spíš pravého, leč skry-

va, abyste mohli v boji pokračovat. Nejdrívě o rok, pak o dva, pak o čtyři a číslo se takto neustále násobí. Co to pro vás znamená? No jednoduše to, že každou úroveň hry musíte vypilovat tak dobře, až ji projdete s přijatelným věkem, který bude příslibem toho, že hrou projdete. Až při mistrovském ovládnutí tak budete schopni pokračovat dále. A pokud se k tomu odvážíte dříve, budete mít v dalších úrovních velký problém.

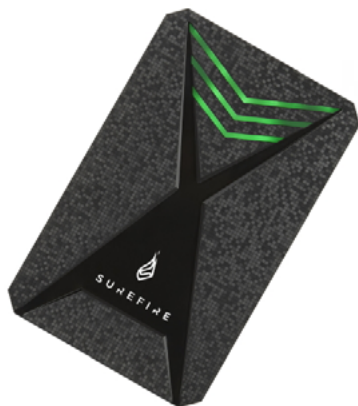
Důležitá otázka ovšem je, co vlastně budete muset tak mistrně ovládnout. A odpověď je poměrně jednoduchá. Propracovaný bojový systém plný vychytaného kung-fu. Vaše útoky, to je celkem jednoduchá písnička. Ne že byste nemohli používat propracované kombinace útoků, které budou

Externí pevné disky SureFire Bunker

Kdo dnes nezápasí s kapacitou pevných disků? Objemy dat stále rostou a do cloudu prostě vše uložit nejde. O hráčích to platí dvojnásobně. Dnešní hry si dokáží ukousnout pořádný kus místa. Gamingová značka SureFire, patřící Verbatimu, nabízí řešení – externí pevné disky s kapacitou jeden nebo dva terabyty v klasické HDD nebo SSD verzi.

Současné herní tituly – ať počítačové či konzolové – klidně spolknou několik desítek gigabyte, některé se přibližují i stovce. To se pak limitům lokálního disku přiblížíte velmi snadno. Dokonce i na herních konzolích, které jsou právě z tohoto důvodu obvykle osazeny slušně velkým úložištěm. Naštěstí i některé konzole, ale hlavně všechny počítače bez výjimky, dokáží spolupracovat s externím pevným diskem.

Externích pevných disků, které by vyhovovaly nárokům hráčů současných her, je na trhu jako šafránu. K plynulému běhu her je totiž potřeba poměrně široký datový tok. Herní disky SureFire Bunker rozhodně obstojí.



Herní disky SureFire Bunker jsou nabízeny ve dvou variantách. Zvolit můžete buď klasické provedení s rotujícími plotnami, nebo flash variantu SSD. Přičemž klasický disk je k dispozici v kapacitách 1 a 2 TB, pokud dáváte přednost flashovým pamětím, pak si můžete vybrat buď SSD s kapacitou 512 GB nebo 1 TB. Od zvolené varianty a kapacity se pak přirozeně odvíjí cena.

Foto: SureFire



SUREFIRE

Celý článek si přečtete zde ►



Herní klávesnice AGON AGK700



V listopadu loňského roku jsme vám představili novinky v oblasti herního příslušenství od společnosti AOC, která svojí novou herní produktovou řadou AGON 700 uvedla na trh herní periferie AGON. Pod drobnohled naší redakce jsme si vzali tu dražší ze dvou herních klávesnic AGON AGK700, která má být vlajkovou lodí a je zaměřena na profesionální hráče.

Agon AGK700 je dražší a luxusnější vlajková loď z jejich nové flotily herních produktů. V mnoha ohledech je to přesně to, co byste očekávali od špičkové klávesnice se standardní velikostí, která

obsahuje také numerickou klávesnici a je osazena mechanickými spínači Cherry MX. Má také dalších 13 tlačítek, které slouží pro přepínání maker, jako multimediální klávesy pro ovládání zvuku, nebo třeba tlačítka Home pro Windows aplikaci. Velké červené kruhové designové tlačítko vévodí horní středové části klávesnice a není jenom pro parádu, ale je také funkčním prvkem. Ovládat s ním můžete hlasitost a je velmi citlivě nastaveno.

Foto: AOC

AGON
BY AOC

Celý článek si přečtete zde ►



Stane se SoundLink Flex novou legendou?

Bose uvádí na náš trh SoundLink Flex. Svými rozměry připomíná historicky nejpopulárnější reproduktor SoundLink Mini. Ačkoli se nejedná o přímého nástupce této legendy, jeho zvuk i další vlastnosti napovídají, že má stejné ambice. SoundLink Flex se zcela novým ultraodolným designem poskytuje vynikající poměr mezi velikostí, kvalitou zvuku a výkonem.



Exkluzivní technologie Bose mu propůjčují čistý zvuk, který výraznými basy i hlasitostí naplní obývací pokoj nebo prostor při jakémkoli venkovním dobrodružství. Patentovaná funkce Bose PositionIQ automaticky optimalizuje šíření zvuku podle toho, jestli reproduktor stojí, leží, nebo visí. Díky mimořádně vysoké odolnosti IP67 Flex nerozhodí ani ponoření do vody nebo plážový písek. To vše doplňuje až 12hodinová výdrž na baterie. V nabídce jsou tři barevná provedení – černá, kouřová bílá a kamen-

ná modř.

Elegantní a designově zajímavý Flex měří přibližně 20 x 5,3 x 9,1 cm a váží něco přes 450 gramů. Zadní strana z měkkého silikonu a přední ocelová mřížka se speciální povrchovou úpravou chrání přístroj proti poškrábání či poškození při nárazech a při pádu do vody Flex dokonce vyplave na hladinu.

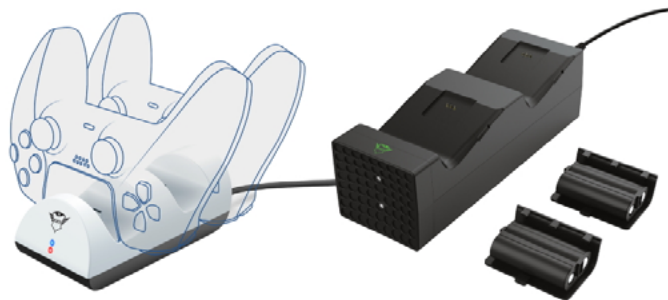
Foto: Bose

BOSE

Celý článek si přečtete zde ►



Méně čekání, více hraní



Při výběru produktů do našeho pražského GAMERS GENERATION CLUBu jsme potřebovali pro herní konzole XBOX series X a PLAYSTATION 5 vybrat nějaký jednoduchý způsob dobíjení jejich bezdrátových ovladačů. Tak jsme se poohlédli po trhu, co bychom mohli ideálně použít. Vzhledem k dlouhodobé spolupráci se značkou TRUST to nebylo zase tak dlouhé hledání.

V AVERIA TECHLABu si nejdříve vše otestujeme, než si to pořídíme. Tady ale vlastně nebylo moc, co by se dalo testovat, jelikož

oba produkty jsou v podstatě velmi jednoduchá a funkční zařízení.

Nabíjecí dok Trust GXT 250 Duo pro Xbox Series X | S byl vyroben pro nabíjení dvou ovladačů najednou a tím, co má navíc proti ovladači na PS5, je to, že se dodává se dvěma dobíjecími bateriemi v základním balení. Díky čemuž vám toto řešení ušetří nějakou kačku za dobíjecí baterie. Proto je tak trochu dražší než dok k PS5.

Foto: Trust

GXTrust.

Celý článek si přečtete zde ►

