

GAMING

3 KVĚTEN - ČERVEN 2016
CENA: 49 Kč 1,90 EUR

Časopis pro správné hráče!

THE WALKING DEAD

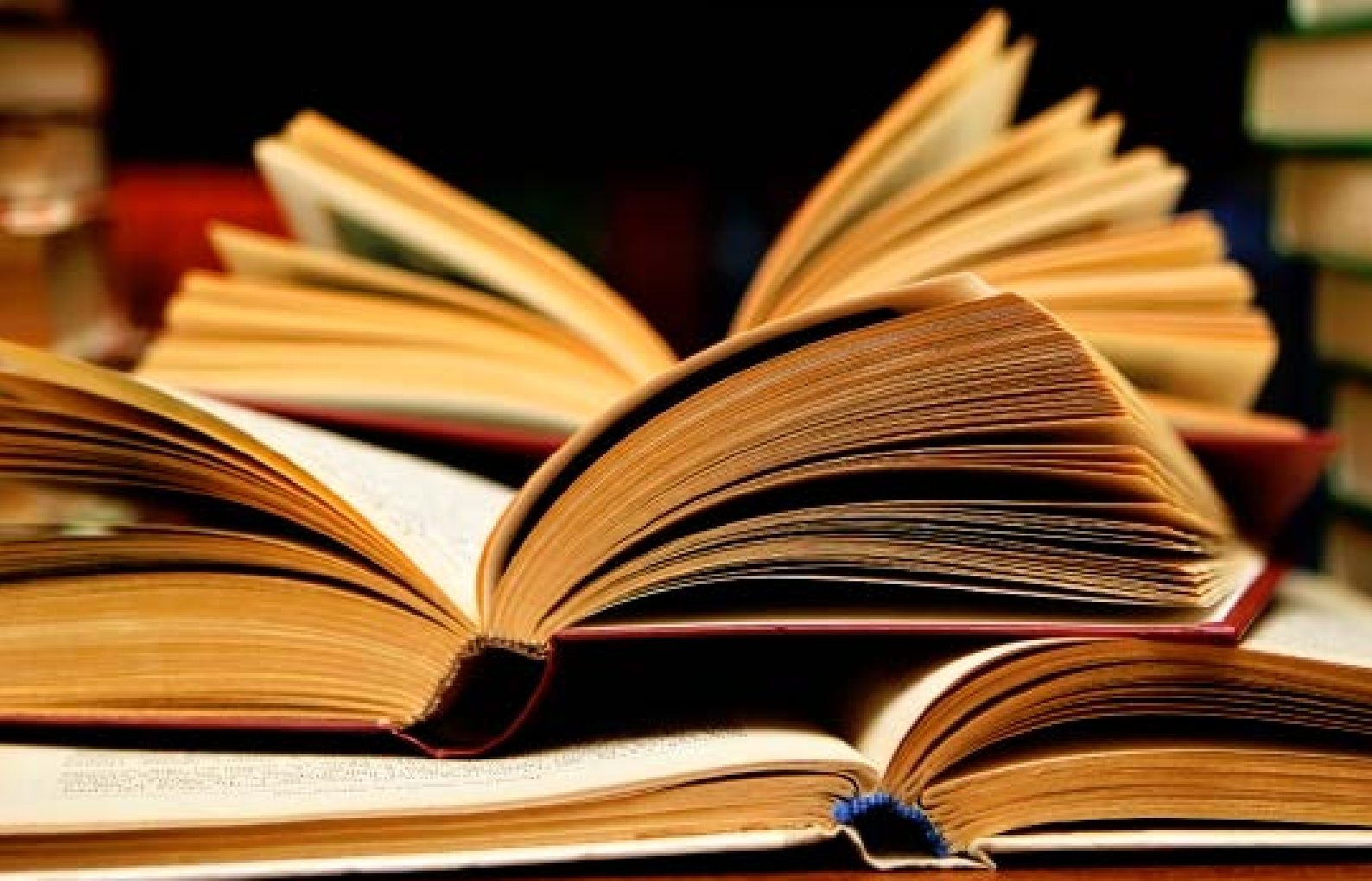
Product placement
Něco málo o DOOMu
První světová v Battlefield 1
Konference Sony na E3
Zabít, nebo být zabit?
Nový Xbox One S představen



NAKLADATELSTVÍ
MONUMENT

**Nakladatelství pro mladé a neobjevené autory
Vydáváme, propagujeme a podporujeme**

www.nakladatelstvi-monument.cz



OBSAH

aktuálního čísla

TÉMA

Třetí série od Telltale oznámena	3
Na podzim se vrátí s třetí sérií	4

RECENZE

Zaklínač 3	5
For Honor	6
XCOM 2	7
The Wild Eight	8
Plants vs. Zombies	9
Shadwen	10
Heavy Rain	11
Hitman	12
Paladins	13
The Culling	14
Ashes of Singularity	15
Soma	16
Candy Crush Saga	17

VÝVOJÁŘI

Danvs	18
Ubisoft	19
ID Software	20
Microsoft Studios	21
Product placement	22
Bethesda E3 2016	25
Utubering	26
The Coalition	27
Sony	28
Överkill Software	29
Rockfish Games	30
EA Canada	31
Rockstar Games	32
EA Digital Illusions CE	33
Super Evil Megacorp	34
FromSoftware	35
Crytek	36
CD Projekt RED	37

HARDWARE

V Číně se rodí nová herní konzole	38
Microsoft představil nový Xbox One S	39
Nikdy nevydaná konzole ze sedmdesátých let	40
Nová konzole Nintendo až příští rok	41

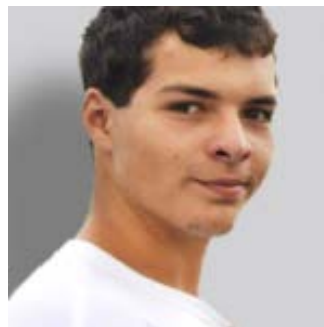
ZAJÍMAVOSTI

Virtuální realita	42
Desková hra uspěla na Kickstarteruu	43
Ratchet & Clank se podíval do kin	44

EDITORIAL

Vojtěcha Pastuszka

Zdravím Vás milé čtenáře a čtenářky tohoto časopisu. Chtěl bych se s Vámi podělit o pár zážitků, které jsem mohl jako redaktor z časopisu GAMING prožít na vlastní pěst. Jedná se o akci RoG Finals 10 ve Svitavách, na které jsem byl v neděli 26. června 2016.



Zde jsem poznal mnoho nových lidí, se kterými se dalo doopravdy nehorázně dobře popovídat. Na řadu ale přišla práce a dělal jsem rozhovory například s cosplayery, jako byly Vayne, Janna nebo Lulu. Rozhovory jsem samozřejmě dělal i s hráči. Přímou na akci to bylo ale jiné. Na Asus Finals jsem byl již třikrát, ale letos po čtvrté to byla pro mne velká změna. Na hrané zápasy jsem se nedíval ze stejného úhlu pohledu, jako pouhý divák.

Každou hru, každou minutu jsem neustále sledoval nejen hru, ale také jsem zapisoval každý dobře zahráný okamžik, aby mne a čtenářům tohoto časopisu nic neuniklo. Mezi zápasy byly přestávky, které se pořadatelé snažili všelijak vyplnit. Buď analytici řešili předešlé zápasy a pořádali soutěže o hodnotné ceny, nebo pouze házeli rekvizity z her do hlediště. Já si chytil tričko CoD Black Ops II, houbičku od Teema, bombičku od Ziggse, klíčenky ze hry LoL a mnoho dalšího.

Mohu potvrdit, že akce z redaktorského hlediska byla o mnoho více vzrušující, než kdybych se této akce zúčastnil pouze jako divák. Pokud budete mít někdy takovouto šanci, určitě neváhejte.

Vojtěch Pastuszek, editor
vojtech.pastuszek@igaming.cz

TIRÁŽ

GAMINGu

GAMING - Časopis pro správné hráče!, dvoutměsíčník, vydává Miroslav Tomšů - Nakladatelství Monument, Hřbitovní 486, 763 15 Slušovice, tel.: 770 779 304, IČ: 88919781, e-mail: info@nakladatelstvimonument.cz, web: www.nakladatelstvimonument.cz.

Šéfredaktor **Bc. Filip Starý**. Obsahově zpracoval **Vojtěch Pastuszek** (zástupce šéfredaktora pro webový magazín). Autoři článků: **Jakub Fišer, Kateřina Motejlová, Tomáš Smutník, Bc. Filip Starý, David Strnad a Vojtěch Pastuszek**. Grafická úprava a sazba **Miroslav Tomšů**. Články mohou být redakčně kráceny nebo upraveny. Neprošlo jazykovou korekturou.

Ročník I., číslo 3/2016, vydáno červen 2016, ISSN 2533-333X, časopis podléhá licenci Creative Commons: CC-BY-ND 4.0, Uvedte autora – Nezpracovávejte. Licenční podmínky na adrese <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>

THE WALKING DEAD: SEASON 3

Třetí série od Telltale oznámena



Epizodické hry mají své kouzlo, to je bez debat, koneckonců více si o tom můžete přečíst v článku kolegy Strnada. Jen málokterá epizodická adventura nám ale učarovala tak, jako kousek se zombie tematikou z dílen géníů z Telltale Games – The Walking Dead. A pokud jste, podobně jako například já, hře úplně propadli, mám pro vás dobrou zprávu – The Walking Dead se vrátí ve třetí sérii i s Clementine v hlavní roli. Oznámil to právě Robert Kirkman, pán, který stojí za komiksem The Walking Dead a spolupracuje s Telltale Games na oné stejnojmenné hře.

Zde se ale nabízí zásadní otázka – jak se příběh bude rozvíjet a zdali bude navazovat na vcelku důležité rozhodnutí z konce druhé sezóny. Pochopitelně nebudu nic konkrétního přibližovat, abych

snad čtenářům, kteří ještě hru nehráli a mají v plánu si ji zahrát, nic nevyzradil a nevyspoiloval. Ale nebojte, podle vývojářů bude hra navazovat na dění minulých epizod a opět půjde o napínavé hraní, jak jsme již u Telltale nakonec zvyklí.

Ale pozor, hra prý přinese také hodně inovací, včetně nového enginu, na kterém pánové z Telltale pracují již nějaký ten pátek a nejvíce se o něm mluví v souvislosti s kooperací s komiksovým gigantem DC Comics, se kterými Telltale připravují hru, jejíž hlavní hrdina bude Temný rytíř, neboli nám všem dobře známý Batman. Bohužel nás Telltale nenechali ani trochu nakouknout pod pokličku onoho připravovaného enginu, takže vlastně vůbec nevíme, čím adventury od Telltale vylepší.

Co se týče informací o datu vydání, nic konkrétního (a vlastně ani nekonkrétního) nevíme, což vzhledem k tomu, že na adresu třetí série The Walking Dead padlo zatím jenom pár slov o tom, že se na nějaké hře vůbec pracuje, není nic neobvyklého. Jasnou pověstnou „první vlaštovkou“ bude až trailer, který snad prozradí i nějaké to datum, případně měsíc vydání. Už teď se ale nemůžeme dočkat.

Únik informací potvrdil, že 5. dubna QB vyjde na XONE a PC zároveň. Co se týče druhé platformy, ta se omezí pouze na Windows 10 Store. Remedy svou nejambicióznější hrou vůbec buď zklame, nebo uhrane hráčskou obec. V každém případě nás čeká velká hra, a to zanedlouho.

Jakub Fišer

THE WALKING DEAD: SEASON 3

Na podzim se vrátí s třetí sérií

Ted' tu mám něco pro milovníky adventur, sám bych možná řekl „interaktivních filmů“. Vzpomínáte na podzim 2012, kdy světlo světa spatřila videohra na motivy komiksu The Walking Dead od Roberta Kirkmana? Samozřejmě, jednalo se o pomalu indie titul, ale hned co si ho vzali recenzenti z celého světa do parády, stala se z této hry legenda; a to nepřeháním. Skvělé audiovizuální zpracování a hlavně ona komiksová stylizace, spleť (ale přehledný) příběh, mnoho postav a především to, že se vývojáři snažili vyhnout těm základním klišé zombie her. To se jim skutečně povedlo. Proto byla následně jedna z nejočekávanějších adventur roku 2014 právě první

epizoda druhé série The Walking Dead. Můj názor je ten, že hra to byla dobrá, ale musela se smířit s tím, že stála ve stínu první sezóny. Ale pro nás, fanoušky série, se jednalo opět o skvělý herní zážitek.

Už od dohrání druhé série (ne hned, chvíli jsem také zpracovával děj) jsem se sám sebe ptal, jak dlouho nás nechají vývojáři čekat na další sérii. A odpověď vám právě teď zodpovím. Telltale Games nám dali jasný impuls – v létě vyjde Batman a zombíci přijdou na řadu na podzim. Jsem ale velmi zvědavý, jak se pánův z Telltale vůbec podaří vývoj hry a hra celkově, musím totiž uznat, že poslední dobou se jim hry moc nedaří,

ať už například poslední epizoda druhé série The Walking Dead nebo hrozný Minecraft Story Mode. Informací zatím není mnoho, ale na obranu vývojářů musím říct, že většinu požadovaných informací chtějí přednést na právě probíhající herní konferenci v Los Angeles E3. Koneckonců vedení Telltale Games hecuje fanoušky jak jen to jde, je tedy jasné, že nám chystají něco pořádného. Ted' už jen doufat, že se třetí série The Walking Dead povede a nezapadne, jako ostatní hry vydané po druhé sérii The Walking Dead. Rozhodně se velmi těšíme.

Jakub Fišer



ZAKLÍNAČ 3

O víně a krvi: Poslední zastávka



Na tento titul se těším už od listopadu, kdy ho oznámil CD Projekt. Po působivém prvním předavku s názvem Srdce z kamene nás čeká druhá, tentokrát poslední zastávka na cestě za dobrodružstvím. Nyní se ale vydáme do krajin, kde vládne pohodová atmosféra, a válka se jim vyhnula obloukem. Geraltovo poslední dobrodružství hráče zavede do malebného Toussaintu, jenže ani tu se to neobejde bez děsivého tajemství.

Základní hra se u mě těšila velké oblibě, protože obsahovala vše, co správnému RPG nesmí chybět. Kvalitní příběh, kupa akce, sem tam humor a především kustomizace vlastní postavy – to vše tato úžasná hra nabízí. Nelze se divit, že třetí Zaklínač si nejen u nás, ale i ve světě vede tak dobře. Bez nadsázky ho můžeme zařadit mezi ty vůbec nejlepší hry všech dob. Najde se v něm opravdu pramalé množství chyb, ať už technických nedodělků či jiných přehlédnutelných omylů. Jenže kde by jiné studio vydalo každý rok další pokračování, tam se polští tvůrci drží zkrátka. Ani se nedíváme, kvalita totiž nezná kvantitu, a toto platí o zaklínačské trilogii dvojnásob. Přesto jsme se dočkali hned dvou – a teď to povím narovinu – skvělých předavků, díky nimž už teď víme, že na Zaklínače se jen tak nezapomene.

První datadisk vám po dohrání toho druhého začne připadat nicotný. O víně a krvi do hry přidá zcela novou oblast, která dosahuje více než 80 % rozlohy Velenu a o něco větší velikosti ostrovů Skellige. To samé lze tvrdit i o herní době, ta se pohybuje kolem

třiceti hodin, což trojnásobně překonává už tak velké Srdce z kamene. Líbí se mi snaha tvůrců předvést to nejlepší, co datadisk může nabídnout. Jiné hry vám dají málo muziky za hodně peněz, tady však přísloví platí obráceně.

O víně a krvi exceluje ve všech rovinách. Příběh se opět vyvedl dle těch nejlepších měřítek a rád bych tedy uvedl, že někdy překoná i základní hru. Nechybí zde ani humor, kdy například v jednom úkolu hledáte ztracená varlata jedné významné sochy. Občas můžete zahlédnout také zmínku o jiných fantasy světech. Takových easter eggů hra obsahuje velké množství a hráče to zahřeje u srdce. Když třeba jedna holčička poví, že jí bratr dal meč, a ona ho pojmenovala Jehla, načež utrousí otázku, jestli se zima opravdu blíží, cítíte potutelné mrknutí ze strany tvůrců.

Jak se člověk podívá do nové oblasti, všimne si několika základních rozdílů. Velen a souostroví Skellige na vás působí zachmuřeným dojmem. Oproti tomu země Vína Toussaint člověku ihned zvedne náladu. Už jen první minuty ve hře nevěřičně koukáte na okolní krajinu a díváte se, jestli toto opravdu je Zaklínač. Toussaint voní po létu, atmosféra vás zkrátka pohltí. Místní zelené kopce a malinké domky hrají všemi teplými barvami, a tak se mi zamlouvá tato velmi příjemná změna. Záhy se však situace změní a poklidné kulisy vystřídá opětovné temno.

Příběh O víně a krvi znovu boduje. Vše dává ten největší smysl a nic vás

nedonutí zamyslet se nad záměry scénaristů. Ne, tady se naopak divíte, jaký génius si dal tu práci, aby vymyslel tak skutečný a uvěřitelný svět. O víně a krvi nepostrádá úžasné kouzlo exotiky a samotný příběh vás na mnoha místech překvapí. Samotná zápletka se točí kolem tzv. Šelmy, která postupně vraždí urozené rytíře. Nic se však neděje náhodou a vy brzy zjistíte, že to je daleko složitější, než se zdá.

Ani grafice nelze nic vytknout. Naopak bych ji rád vychválil. Tvůrcům se povedlo ji zase o kousek zlepšit a naservírovat v rámci updatu lepší stíny. I kdybyste si dali nízkou úroveň detailů, hra by stále vypadala krásně. Zaklínač tedy patří mezi ta vůbec nejhezčí RPG všech dob a ještě dlouho tak i zůstane. Samotné technické zpracování si též vede dobře, nenašel jsem prakticky žádné bugy, které by znemožňovaly dohrání hry.

Hudební doprovod se člověku vryje do paměti. Ještě dlouho poté, co jsem uviděl závěrečné titulky, mi v hlavě hrála melodie několika skladeb z datadisku. Soundtrack se zkrátka řadí mezi ty lepší.

+ Grafika, hudba a technické zpracování obecně, příběh, postavy, humor, prostředí, zápletky, délka hry, hratelnost, nenudí ani po dvaceti hodinách

– Pro někoho zbytečné sídlo

Hodnocení: 10/10

David Strnad

FOR HONOR

Vikingové x Samurajové

Vývojář: Ubisoft Montreal

Vydavatel: Ubisoft Entertainment

Datum vydání: listopad 2016 (předběžné)

Platformy: PlayStation 4, Xbox One, Windows

Žánr: single / multi player (hack and slash)



Doba, kdy samurajové vládli Japonsku, nezanikla. Doba, kdy vikingové pořádali nájezdy na blízké kontinenty taktéž ne. S tímto úvodem také přichází velmi zajímavý projekt, a to především For Honor, ve které se tyto národy určitě objeví.

Hra je zasazena do doby raného středověku, kde boj o život znamenal vše. O ochranu sebe a lidí zde byli rytíři. A takto je to taky ve hře. Žádné zbraně budoucnosti, žádné polo-automatické zbraně. Pouze naostřené meče, kopí a další pozlátka smrti. Hra vás provede částmi středověku a budete rytířská elita v Evropě. Hra se tváří velmi podobně, jako CHIVALRY, ta je ale pouze multi – playerová. For Honor nám ale nabízí velmi zajímavé a dech beroucí ukázky z gameplaye, ve kterém můžeme vidět pár momentů právě ze single – playery. A není divu, že hra sklízí úspěchy na fórech a budoucí hráči této hry jsou již netrpěliví na tuto středověkou „pecku“.

Multi – player je zde pro 8 hráčů, bohužel je to 4 na 4. Možná by bylo lepší, kdyby se mohlo hrát ve více lidech, ale Ubisoft chce zřejmě zachovat spravedlnost, a nechtějí žádné přesilovky 5 na jednoho. To se ale uvidí v úplném finále vývoje této hry. Dobré alespoň je, že do „týmu“ dostanete pomocníky v podobě válečníků s umělou inteligencí, které zřejmě budete moci z části ovládat příkazy. Zatím ale není známo, jak „chytří“ dokážou být. Doufejme, že si s umělou inteligencí více pohrají, protože v některých hrách nestojí za nic.

Další výhoda, nebo taková třesnička na dortu, je ta, že si budeme moci svého bojovníka neustále vylepšovat, měnit mu styl boje, vše dle vašeho gusta. Nelíbí se vám např. rytíř?, změňte jej na krve-žiznivého obrovského vikinga, který dá svým protivníkům co proto! A nebo také za samuraje, který je spíše specializovaný na hbitost. Neskutečně chytlavá je také kamera z pohledu třetí

osoby, která dodá větší a lepší pohled na hru jako na celek. Dokážete vnímat více věcí na jednou.

Jedinou výtku, co mám proti této hře (možná neoprávněnou), je ta, že ve hře bude nastaven systém postupu, ve kterém si za vyhrané / prohrané hry budete moci odemykat nové brnění, kosmetické úpravy a zbraně. Výtka u tohoto je, aby hru nezkažili poplatky za věci, které nelze získat nikterak ve hře, tudíž by se z ní stala taková Pay to Win hra, což určitě nikdo z budoucích hráčů nechce.

+ Středověké prostředí, masivní bitvy o území, zlepšení formy šermu ve hrách

– Našlápnutí do Pay to Win, chybí co-op do single-playeru

Hodnocení: 7,5/10

Vojtěch Pastuszek