

# GAMING

A vibrant illustration of Crash Bandicoot, an orange marsupial, running towards the viewer with a wide, toothy grin. He is wearing blue shorts and red sneakers. The background features a tropical jungle setting with a large, stylized yellow '10' on the left and a bright, glowing light source on the right. A small white cat-like character is visible in the top left corner.

# 10

Časopis pro správné hráče!

ČERVENEC - SRPEN 2017

CENA: 49 Kč / 1,90 EUR

NO70: EYE OF BASIR

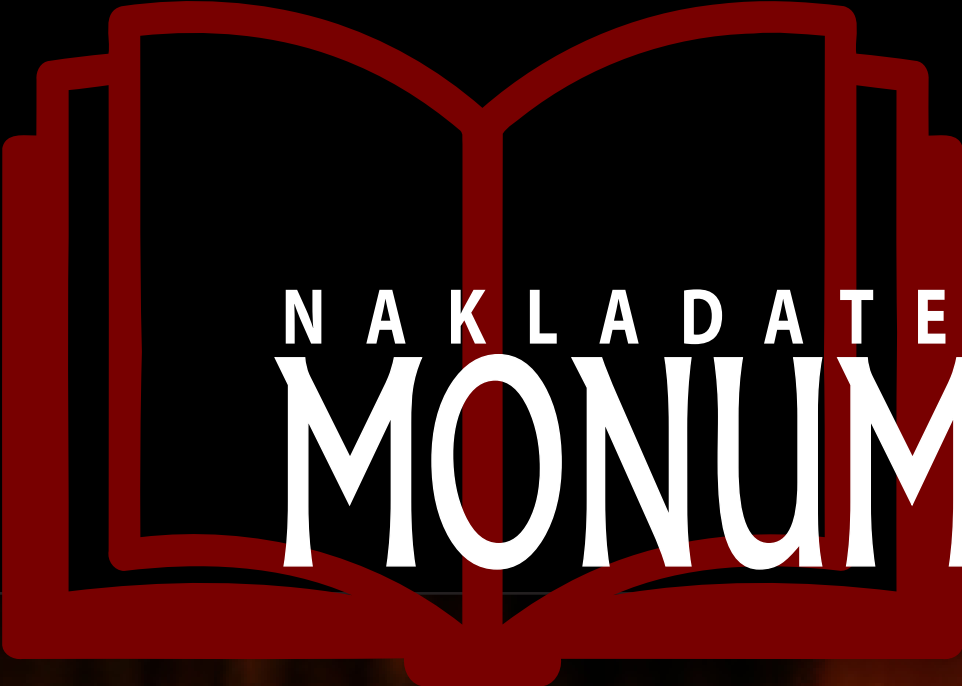
THE EVIL WITHIN 2

HELL LET LOOSE

AMD RX VEGA

**CRASH**  
BANDICOOT  
N'SANE TRILOGY

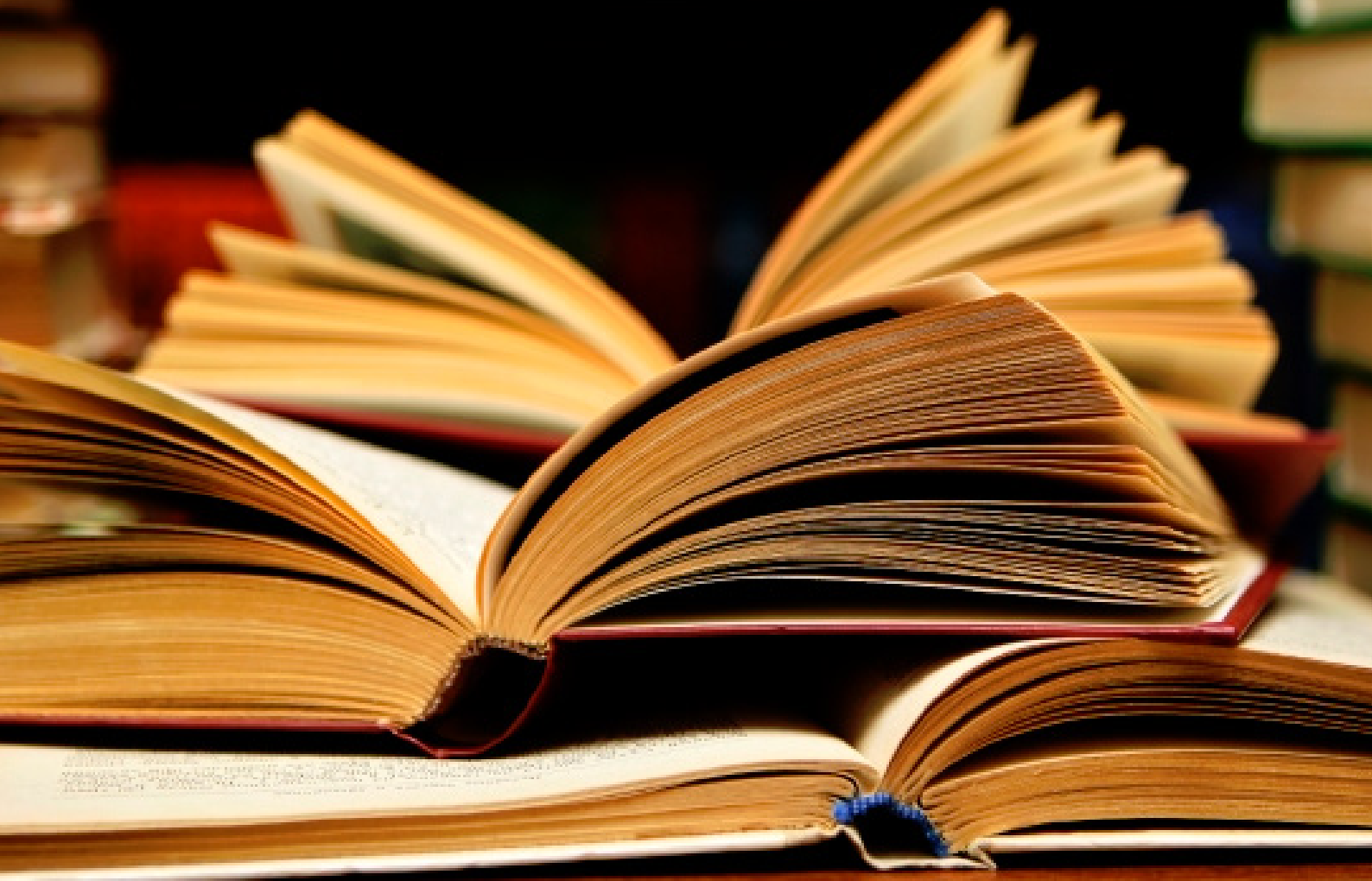
RECENZE ♦ CRASH | THIMBLEWEED PARK | PERCEPTION



# NAKLADATELSTVÍ MONUMENT

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

[www.nakladatelstvi-monument.cz](http://www.nakladatelstvi-monument.cz)



# OBSAH

## TÉMA

|                                                      |   |
|------------------------------------------------------|---|
| Jak vypadá rozjezd půjčovny nezávislých her?.....    | 3 |
| Telltale a jejich Strážci Galaxie.....               | 4 |
| Kingdom Come představuje hodinu gameplay záběrů..... | 5 |

## RECENZE

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Crash Bandicoot N. Sane Trilogy.....  | 6  |
| Thimbleweed Park.....                 | 9  |
| Perception.....                       | 10 |
| Path of Exile.....                    | 12 |
| Oh...Sir! The Insult Simulator.....   | 13 |
| Just Dance 2017.....                  | 15 |
| Agatha Christie: The ABC Murders..... | 16 |

## NOVINKY

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| The Evil Within 2.....                           | 17 |
| Stranded Deep.....                               | 18 |
| Rime.....                                        | 19 |
| Hell Let Loose.....                              | 20 |
| No70: Eye of Basir.....                          | 21 |
| Overwatch Doomfist.....                          | 22 |
| Skryté příběhy.....                              | 23 |
| Star Wars: Battlefront II.....                   | 24 |
| NHL 18.....                                      | 25 |
| TOKYO 42.....                                    | 26 |
| FIFA 18.....                                     | 27 |
| Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds.....         | 28 |
| Beyond Good and Evil 2.....                      | 29 |
| Alien: Isolation.....                            | 30 |
| Splatoon 2.....                                  | 31 |
| Služba Spotify bude dostupná i na Xboxu One..... | 32 |
| Surf World Series.....                           | 33 |
| Mashinky.....                                    | 34 |
| PlayStation 4 update 5.0.....                    | 35 |
| Age of Empires IV.....                           | 36 |
| Skull and Bones.....                             | 37 |

## HARDWARE

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| AMD RX Vega 56 a 64.....       | 38 |
| Dell Latitude 5000 a 7000..... | 39 |

## ZAJÍMAVOSTI

|                        |    |
|------------------------|----|
| Zaklínač.....          | 40 |
| League of Legends..... | 41 |

# ÚVODNÍ SLOVO

## šéfredaktora

Léto pomalu ale jistě odchází na dlouhých deset měsíců pryč a my úspěšně přečkali sezónu, kdy herní průmysl spíše hibernuje, než aby produkoval kvanta novinek. To ale rozhodně ne-



znamená, že bychom pro Vás nepřipravili nový Gaming nabitý informacemi z oblasti počítačových a konzolových her, kvalitního hardwaru a dalších zajímavostí. Vydáváme již přeci jubilejní desáté číslo! Dočtete se, jak to dopadlo s remasterem Crashe, který vyšel přesně na léto, zahráli jsme si detektivku Thimbleweed Park od mistra adventur Rona Gilberta, a nechybí ani recenze na PS4 hororovku Perception, a mnoho dalších. Novinek je samozřejmě také velmi mnoho. Zjišťovali jsme, jak to vypadá s The Evil Within 2, co je vlastně zač nová šílenost Tokyo 42 a z herního sportovního světa nechybí novinky o FIFA 18 a NHL 18. A kdyby Vám to ještě nestačilo, můžete nakouknout do zajímavostí, kde se dozvíte o chystaných dospěláckých omalovánkách ze světa Zaklínače! Přejeme příjemné počtení a bezproblémový start školního roku.

## TIRÁŽ

### GAMINGu

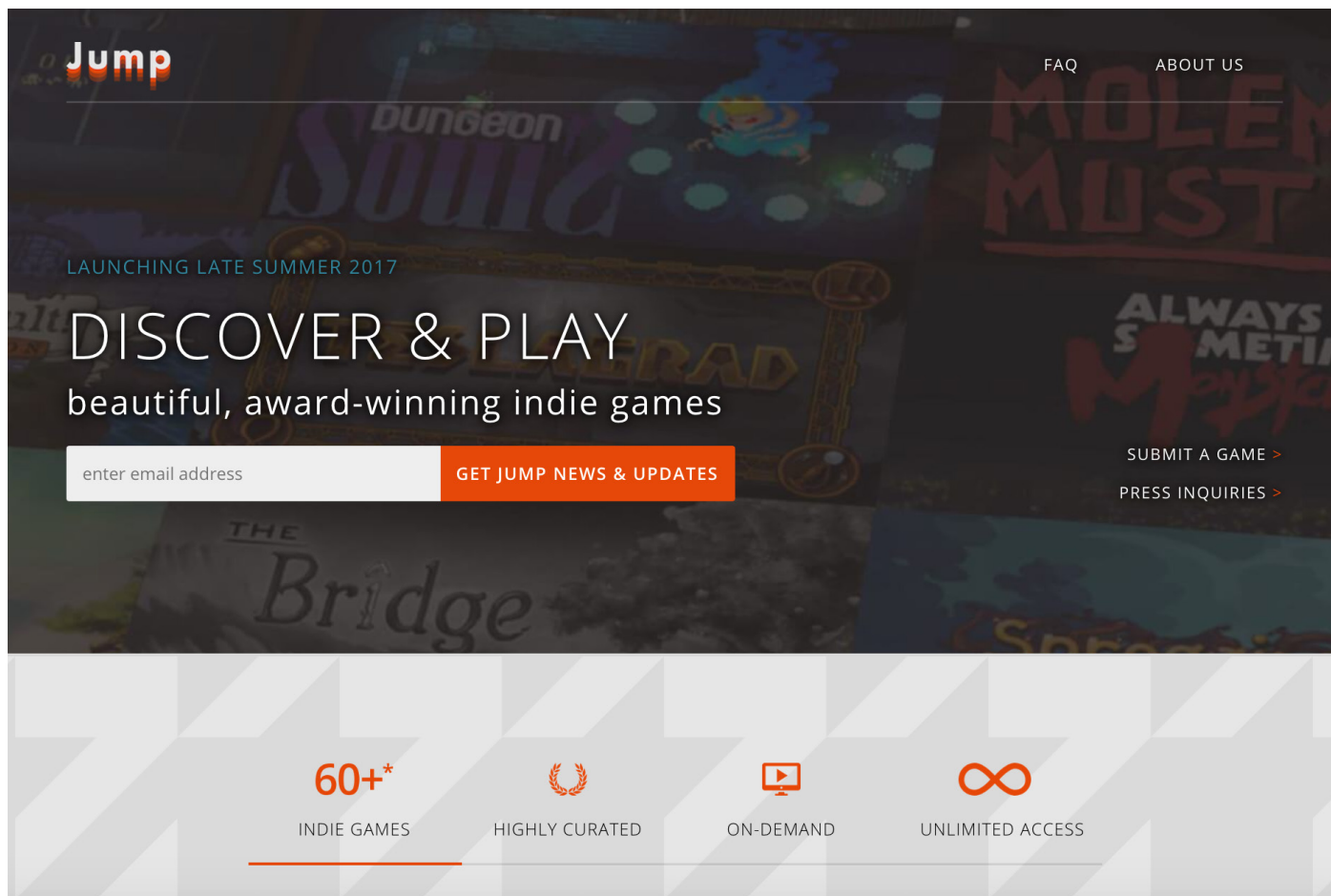
**GAMING** - Časopis pro správné hráče!, dvouměsíčník, vydává Miroslav Tomáš - Nakladatelství Monument, Hřbitovní 486, 763 15 Slušovice, tel.: 770 779 304, IČ: 88919781, e-mail: info@nakladatelstvimonument.cz, web: www.nakladatelstvimonument.cz.

Šéfredaktor **Bc. Filip Starý**. Obsahově zpracoval **Bc. Filip Starý**. Autoři článků: **Jakub Fišer, Lucie Trinerová, Nikola Štěrbová, Ondřej Knap, Bc. Filip Starý, a Vojtěch Pastuszek**. Grafická úprava a sazba **Bc. Filip Starý**. Články mohou být redakčně kráceny nebo upraveny. Neprošlo jazykovou korekturou.

Ročník I., číslo 10/2017, vydáno září 2017, 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/>

## JUMP

## Jak vypadá rozjezd půjčovny nezávislých her?



**N**ezávislé hry, přezdívané přízviskem „indie“, to mají v herní branži těžké. Stále jsou utlačovány AAA tituly, které mají vždy lepší marketingovou kampaň, i když se jim indie hry klidně vyrovnávají v hrátelnosti. Indie hry mají ale i další problém. Například je jich v herním byznysu opravdu hodně a z toho ne zrovna všechny jsou natolik kvalitní, aby stálo za to utratit za ně své peníze. Se skvělým nápadem tak přichází server Jump, který chce fungovat na bázi předplatného; jako něco, co je pro filmy a seriály Netflix. Jump na to jde také dost chytře. Nabídne vám zajímavý obsah (indie tituly her), za zajímavé předplatné, přičemž komisi pro výběr indie her do Jumpu neprojde kdejaká hra a vy si tak můžete být alespoň trochu jisti, že za své peníze získáte hry, které odsouhlasilo složení hráčů indie her.

Při startu Jumpu má být připraveno zhruba 60 her, které jsou již odsouhlasené

ny a připraveny k „půjčování“. Každý měsíc potom má přibýt k vašemu výběru dalších zhruba 10 her, vidíte tedy, že her nebude příliš moc, to aby se nesnižovala kvalita. Částka, kterou Jump chce od zákazníků vybírat navíc není kdovíjak strašná - počítají s 10 dolary, tedy v přepočtu nějakých 250 korun. Když to srovnám například s Netflixem, částka je srovnatelná a cena Jumpu se navíc moc neliší ani od streamovacích služeb hudebních složek, jako je Apple Music nebo Spotify. Hry navíc nebudete muset instalovat, postačí vám pouze kvalitní připojení k internetu, neboť všechny tituly pobeží přímo v klientu Jump.

Nápad, se kterým Anthony Palm, vedoucí vývoje Jump, je výborný a navíc dosud neokoukaný, navíc k tomu všemu jsem my - hráči - tento nápad již dlouhou dobu vyhledávali, ale nic podobného, minimálně na PC, nebylo k nalezení. Šéf Jumpu navíc slibuje, že až 70% z vybrané částky půjde do kapes samotným vývo-

jářům indie her, což nám ale na druhou stranu dává tušit, že hlavní zbraní pro získání financí pro samotný Jump bude množství reklam. Pojdme se na závěr podívat na to, kdy bude Jump připraven nabírat první předplatitele. 24. července oficiálně končí uzavřený beta test a po něm se hned vrhne parta zvědavců do otevřených zkušebních lhůt. Jsme moc zvědaví, jak se tohle celé vyvrbí, neboť nápad je to skutečně skvostný.

 **Jakub Fišer**

## TELLTALE a jejich Strážci Galaxie

**N**oví Strážci Galaxie od Telltale jsou konečně venku, ale leží tu několik zásadních problémů, kvůli kterým se většina z nás dočkala spíše zklamání.

V první řadě je nutné podotknout, že Marvel vytvořil něco, co se mu již dlouhou dobu vytvořit nepodařilo. Strážci Galaxie byli něco nového, originálního a v kombinaci s výbornými herci se stali ikonou posledních let legendárního komiksového studia. Okamžitě tak vyvstává na mysl konstatování, že tohle prostě napodobit nelze, ale Telltale do toho stejně šlo.

Když jsem o tom poprvé uslyšel, padla na mě vlna nadšení, ale někde v pozadí byla stejně obrovská nejistota a

otázky typu: "Jak chtějí tohle překonat?" a "Je to vůbec možné bez spolupráce se samotným Marvelem?". Bohužel asi ne. Zatímco Marvel vytvořil něco, co originalitou sršelo, Telltale vzal všechno, co jsme u nich již viděli a převlékl to do rádob marcelovského kabátku. A bohužel vypustili i to, čím se Telltale lišil od ostatních titulů - originální komiksovou grafiku. Proč? Na to se zřejmě ptá i většina dalších příznivců jejich předchozích titulů.

Studio samozřejmě nebylo schopné zaplatit původním hercům a tak se museli pokusit vytvořit postavy tak, aby se alespoň trochu podobali originálnímu týmu herců, kteří jsou se samotným filmem velmi pevně spjati a moc dobře to nedopadlo. Groota a Rocketa nějakým způsobem napodobit lze, ale ostat-

ní postavy působí velmi jednoduše a vše se tváří jako nepovedená kopie filmu se zastaralou grafikou. Strážci Galaxie tam zatím kandidují na jeden z nejméně povedených titulů, který Telltale vytvořili, což je velká škoda, protože sám patřím k marcelovským fanouškům a od samotné hry jsem možná čekal trochu moc.

Studio Telltale navíc nepřichází s žádnou převratnou dějovou linií, která by obohatila samotný původní komiks a tak se ani srdcový fanoušek nemají na co těšit, ale opakování je přeci matka moudrosti a tak zachráníme vesmír ještě jednou.

 Filip Starý



F00: Telltale zdroj: <https://telltale.com/series/guardiansofthegalaxy/>

## KINGDOM COME

představuje hodinu gameplay záběrů



**V** obdoby léta a především potom v období uplynulého videoherního veletrhu E3 jsme se dozvěděli o spoustě zajímavých her, jedna bude pro naše tuzemské publikum ale tou možná nejzajímavější. Na mysli mám samozřejmě počín českého studia Warhorse Studios jménem Kingdom Come: Deliverance. Ačkoliv již víme, kdy hra vyjde (konkrétně se jedná o 13. února 2018), titul se stále nachází ve složitém procesu vývoje a není jednoduché určit (ani podle zajímavých gameplay záběrů), zda-li hra splní všechna očekávání, které k ní máme. To se pravděpodobně nestane, nicméně už nyní, v celkem rané fázi vývoje vypadá Kingdom Come: Deliverance velmi zajímavě. Co jsme se ještě

z hodinového gameplay dozvěděli?

V hodinovém gameplay záznamu je vidět verze hry, které se přezdívá E3 Build, neboť již byla k vidění na akci E3 v americkém Los Angeles. A co vše je k vidění? Celé video má hodinu a dvanáct minut a vcelku dobře mapuje všechny aspekty verze hry, ve které se právě s titulem nacházíme. K vidění je nabírání questů a úkolů, ale hlavně - pravděpodobně to nejdůležitější - soubojový systém. A tím nemyslím jen ten bitevní, ve velké válečné vřavě, ale například pěstní potyčka mezi dvěma pobudy. I ta vypadá naprosto skvěle a v kombinaci s fotorealistickou grafikou je skutečně radost dívat se na toto videoherní dílo.

Pochopitelně ani ve videu se vývojáři nevyvarovali evidentních chyb v jejich herním počínu. Hra se místy kousala, respektive framerate padal zhruba k patnácti snímkům za vteřinu, ale vzhledem k tomu, že se jedná o skutečně ranou fázi hry, nemůžeme téměř nic namítat. Jak jsem se již zmínil, hra vyjde 13. února příštího roku na PC, PlayStation 4 a Xbox One. Pokud máte o hru vážný zájem a tento dlouhý stream vás nijak neohromil, nezoufejte, neboť o hře do data jejího vydání ještě hodně uslyšíme.



Jakub Fišer