



www.gamers-generation.com

GAMERS GENERATION

4/2022



**The Legend of Zelda:
Breath of the Wild 2
letos nevyjde str. 3**



**Nová služba Playstationu
nabídne až 700 her
za předplatné str. 3**



**Recenze
Elden Ring
str. 7**



**Fanoušci Zaklínače jásají,
CD Projekt kutí další hru
z milovaného světa str. 4**

EDITORIAL

Vážené čtenářky, vážení čtenáři, herní svět se pomalu ale jistě dostává opět do fáze hibernace, která panuje mezi koncem jara a začátkem podzimu. Velkých titulů nyní bude pomálu, ale čím dál častěji se objevuje kombinace her a průmyslu filmového, což přináší další zajímavé novinky. V březnu se toho málo ovšem rozhodně nedělo. Playstation představil novou službu, potvrdilo se zrušení E3 a my jsme si konečně plnohodnotně zahráli Elden Ring dost na to, abychom vám ho přinesli zrecenzovaný. Rozhodně se tak v dnešním čísle budete mít na co těšit. A nebojte. Ačkoliv jde o dubnové číslo, my jsme si pro vás žádné apríly nepřipravili a vše, co si přečtete, je myšleno zcela vážně. Přejeme příjemné čtení.

Šéfredaktor Martin Havel
a redakce Gamers
Generation

Dubnové herní menu

Duben předznamenává tradičně herně slabé léto, během kterého se příliš velké množství herních pecek nevydává. I přesto se najde alespoň pár titulů, které za naši pozornost stojí. Pojďme mrknout na ty, které patří k tomu zajímavějšího z dubnové nabídky.

Lego Star Wars: The Skywalker Saga | 5. dubna | PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch

Lego si již tradičně dělá legraci ze všeho, co jen se dá v moderní popkultuře najít, a slavné filmové sagy nejsou výjimkou. Právě Star Wars si berou tvůrci LEGO her na paškál již pořádně dlouho a za tu dobu se výkon konzolí a počítačů natolik posunul, že si hry LEGO Star Wars vysloužily předělávku kompletní sagy všech devíti dílů her, které jsou tvořené podle filmů. Na první pohled jde o záležitost pro ty nejmenší, ale rozhodně to není jenom pro ně. Naopak i dospělí a znalci série Star Wars si zde najdou hodně svého.

Hearthstone: Voyage to the Sunken City | 12. dubna | PC, Android, iOS



Karetní hra Hearthstone ještě stále žije a chystá další rozšíření. Tentokrát nás čeká výlet do zatopeného města, ve kterém však rozhodně nemá cenu čekat nějakou civilizaci jako v Bioshocku. Spíše zástupy různých monster a tvorů přizpůsobených životu pod vodou. V expanzi najdeme celkem 135 nových karet, nový tip minounů, kterým budou Dredge.

Road 96 | 14. dubna | PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S

Pokud k vašim oblíbeným hrám patří zajímavé adventury, ve kterých se lze posouvat příběhem rozmanitými způsoby. Na celé vaší cestě vás bude doprovázet také vymazlený soundtrack, který patří k velmi oblíbeným mezi fanoušky. Nyní se hra po svém debutu na PC podívá také na herní mašinky od Microsoftu a Sony a to na starou i současnou generaci.

Polda 7 | 15. dubna | PC



Celý článek si přečtete zde ▶

Obrázek: n4news.in

Nová služba Playstationu je jenom neplánovaným dítětem



Playstation před nedávnem ukázal svoji novou a dlouho spekulovanou službu. Vypadá to ovšem, že se k ní staví poměrně polovičatě, pokud ji porovnáme s Game Passem, a snaží se tak spíše jenom vytvořit iluzi, že pro tuto službu vlastně má konkurenci.

Playstation po dlouhodobých spekulacích konečně oficiálně ukázal svoji novou službu, která má být přímou konkurencí Game Passu od Xboxu. Hráčům slibuje až 700 herních titulů za předplatné a na první pohled nabídka vypadá velmi

konkurenceschopně. Hned první drobný zádrhel ovšem můžete pozorovat, když se podíváte na cenovku. Pokud totiž budete chtít získat plnou palbu titulů, budete muset z peněženky vytáhnout 120 dolarů, tedy kolem tří tisíc korun. To pořád není tak špatná cena, ale je to cenovka, za kterou můžete mít třeba Game Pass Ultimate, a ten už v sobě zahrnuje i další předplatná a vztahuje se na PC i Xbox.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: gamelegends.it

Veletrh E3 pokračuje v úpadku, příští rok může být jeho poslední šancí



V posledních letech se nejen důsledkem koronaviru začala ze světa herního průmyslu stahovat největší akce všech akcí této oblasti. E3 byla synonymem herního svátku, jenže letos se dokonce vůbec neuskuteční a to značí úpadek její důležitosti.

Herní průmysl je nesmírně dynamická oblast, která se vyvíjí nesmírně rychle a jakmile na chvíli zaspíte, mohou z vás být dinosauři. Platí to i pro videoherní konference, a to dokonce pro ty největší,

jako je E3, která každý rok tradičně spojovala ty největší herní společnosti s velkolepou show a zástupy fanoušků toužících spatřit exkluzivně žhavé novinky a čerstvé trailery přímo na akci. Šlo o herní svátek, jehož vrchol přicházel na konferencích velkých herních gigantů, a každý se snažil přijít s tím nezapamatovatelnějším momentem, který by si získal pozornost celého světa.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: nerdist.com

Nová služba Playstationu nabídne až 700 her za předplatné



Dlouho spekulovaná služba Playstationu, která má konkurovat Game Passu, dorazí v červnu.

Červen konečně přinese dlouho očekávanou službu Playstationu, která by měla být odpovědí na Game Pass od Xboxu. Jak už se spekulovalo déle, služba bude nabízet tři úrovně předplatného, které budou nabízet různé výhody. Nepočítejte ovšem s tím, že byste se mohli dočkat exkluzivních titulů hned při vydání, jako to má konkurence. Zde dalo Sony jasně najevo, že něco takového není v zájmu společnosti, a dávat tyto hry do před-

platného od prvního dne by mohlo studiím Sony výrazně uškodit. Pojďme se podívat, jak Sony předplatná rozdělilo.

PlayStation Plus Essential

- Cena €8.99 měsíčně / €24.99 za tři měsíce / €59.99 za rok

PlayStation Plus Extra

- Cena €13.99 měsíčně / €39.99 za tři měsíce / €99.99 za rok

PlayStation Plus Premium

- Cena €16.99 za měsíc / €49.99 za tři měsíce / €119.99 za rok

[Celý článek si přečtete zde](#)



Obrázek: playstation.com

Seriál Halo překonal rekord Paramount+ ve sledovanosti



Seriálová verze sci-fi Halo si našla obrovské publikum a slaví úspěch.

Streamovací služba Paramount+ nepatří mezi absolutní špičku v tomto odvětví, ale i tak se těší velmi solidní popularitě. Důkazem toho může nyní být také seriálové zpracování herní série Halo, které mělo premiéru 24. března. Samotnou službu si podle informací z února předplácí zhruba třiatřicet milionů uživatelů. Bohužel, přesná čísla seriálu známa nejsou, ale dosavadní držitel rekordu, seriál 1883 se svým debutem přitáhl pozornost necelých pěti mi-

lionů diváků. Halo tedy muselo dohnout ještě na o něco vyšší metu.

Je ovšem nutné podotknout, že seriál Halo měl také jednu zásadní výhodu, a to jest, že předplatitelé Game Passu měli k dispozici třicetidenní verzi předplatného zdarma, díky čemuž se mohli na Halo podívat právě ti, kteří jsou cílovou skupinou tohoto seriálu. Připomeňme, že seriál Halo má několik základních specifik, která někdy i dělila fanoušky na dva tábory.

[Celý článek si přečtete zde](#)



Obrázek: pcgamer.com

Vývojáři Stalker 2 se přesouvají do České republiky



Česká republika si zase jednou může mezi hráči vydobýt pár plusových bodů.

Tvůrci pokračování úspěšné střílečky Stalker se po zahájení války na Ukrajině přesouvají do České republiky. Zprávu přinesl server Vortex, který se odvolával mimo jiné na zdroj, který však nechtěl být jmenován, a také například na novináře Pavla Dobrovského, který tuto informaci sdílel na svém Twitteru.

Podle prvních zpráv se mělo jednat

o přesun do Prahy pro část vývojářského týmu, ale později byla informace upravena s tím, že se přesouvá kompletní tým. Dále se server odvolával na slova Pavla Baráka. "Mohu potvrdit, že Asociaci studio GSC oslovilo na začátku minulého týdne s tím, že se dívají na Českou republiku a okolní země. Od nás potřebovali pomoci ohledně právních a zaměstnaneckých záležitostí," sdělil Barák.

[Celý článek si přečtete zde](#)



Obrázek: wallpaperaccess.com

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 letos nevyjde



Jeden z očekávaných adeptů na nejlepší hru roku a nejočekávanější titul Nintendo se odsouvá na příští rok.

Pokračování velkolepého Nintendo dobrodružství The Legend of Zelda: Breath of the Wild se nakonec letos nedočkáme. Informaci potvrdil producent Eiji Aonuma ve videoupdatu k vývoji hry. "Rozhodli jsme se prodloužit dobu na vývoj a posunou datum vydání na jaro 2023. Abychom hru učinili něčím zvláš-

ním, celý vývojářský tým se snaží pracovat velmi usilovně. Proto vás prosíme, abyste ještě chvíli vydrželi a počkali," sděluje Aonuma ve videu.

Původní odhalení pokračování Breath of the Wild přišlo minulý rok na E3, ale příliš toho neukázalo. I proto bylo na místě brát odhalení s rezervou a očekávat, že se hry dočkáme spíše později než dříve.

[Celý článek si přečtete zde](#)



Obrázek: topgamingmag.com

Fanoušci Zaklínače jásají, CD Projekt kutí další hru z milovaného světa



V přípravě je další Zaklínač, na návrat samotného Geralta to však příliš nevyhlíží.

Vývojářské studio CD Projekt Red prozradilo, že chystá další hru ze světa Zaklínače. Fanoušci Geralta samotného si však nejspíše mohou nechat zajít chuť. Už úvodní obrázek totiž jasně poukazuje na to, že nás čeká nová sága, tedy velmi pravděpodobně sága jiné postavy. Nejvíce se mluví o tom, že by hra mohla být zaměřena na Ciri, nebo školu rysa. Hra bude postavená na Unreal Enginu 5 a bude vznikat ve spolupráci

s Epic Games. Na Twitteru však už tvůrci vyloučili, že by hra měla být pro nějaký obchod exkluzivní.

Partnerství totiž "zahrnuje nejen licenci, ale také technický vývoj Unreal Enginu 5 a případných dalších verzí. Velmi úzce spolupracujeme s vývojáři Epic Games a naším primárním cílem je pomoci ušít engine přesně na míru zážitkům v otevřeném světě."

Od samotného začátku jsme nezvažovali, obyčejnou licenční smlouvu," sděluje CD Projekt.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek CD Projekt RED

E3 se letos neuskuteční, slibuje velkolepý návrat v roce 2023



ESA prozradila, že E3 2022 se nakonec nebude konat dokonce ani jako digitální událost. Na další konání veletrhu si budeme muset počkat do příštího roku.

Organizace ESA zasadila nečekaný úder všem fanouškům herních akcí a veletrhů. Místo toho, abychom se dočkali tradičního vrcholu herního roku v podobě E3, budeme se muset spokojit pouze se Summer Game Festivalem, ale hlavní herní akce roku se neuskuteční. E3 letošní ročník vynechá, aby se mohla v plné síle vrátit za rok. "Přesouváme veš-

kerou svoji energii a zdroje směrem k tomu, abychom přinesli obnovenou fyzickou verzi naší akce příští rok v létě. Ať už jste si v minulosti užívali přímo na místě nebo na svém oblíbeném zařízení, v roce 2023 opět spojíme komunitu, média a herní průmysl dohromady, abychom přinesli nový formát interaktivního zážitku. Těšíme se na to, až vše příští rok opět odprezentujeme přímo v Los Angeles," prohlašuje Entertainment Software Association.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: denofgeek.com

Suicide Squad: Kill the Justice League je odloženo



Suicide Squad: Kill the Justice League se přidává do řady her, které měly vyjít letos, ale nakonec se jich dočkáme až příští rok.

Nová akční pecka Suicide Squad: Kill the Justice League se svého vydání letos nedočká. Na Twitteru to oznámil kreativní ředitel Rocksteady Games Sefton Hill. "Udělal jsem těžké rozhodnutí a posouváme Suicide Squad: Kill the Justice League na jaro 2023. Vím, že odklad hry je frustrující, ale ten čas využijeme, abychom udělali nejlepší možnou hru. Těším se, až

společnými silami přineseme chaos do Metropolis. Děkujeme za vaši trpělivost," vyjádřoval se Hill.

O odkladu Suicide Squad už před zhruba měsícem hovořil i server Bloomberg, který často přináší poměrně přesné úniky informací. I zde se tak zjevně trefil. Stejně jako mnohé další nedávno odložené hry, i Suicide Squad se představilo v roce 2020 s datem vydání specifikovaným na rok 2022.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: cnet.com

Hogwarts Legacy se předvedlo v první obsáhlejší ukázce ze hry



Harry Potter sice nedorazí, ale zavítáme do jeho světa. Čeká nás výlet do Školy čar a kouzel v Bradavicích a první větší ukázka v něm působí krásně. Jiné aspekty však budí také obavy.

Výlet do magického světa Harryho Pottera se po delší době připomněl a to rovnou rozsáhlou ukázkou ze hry, ve které jsme si mohli vychutnat ukázky hrátelnosti od soubojů, přes Bradavice a herní prvky až po nespočet různých detailů z kouzelného světa, které neunikly pouze

opravdovým fanouškům mladého čaroděje. Playstation totiž hře věnoval jeden ze svých streamů State of Play a prostoru pro informace bylo tak více než dost. Základem všeho má samozřejmě být příběh, který vás zasadí do světa Bradavic jako mladého čaroděje, který nastupuje na školu o něco později než je běžné a musí tak dohánět své spolužáky. Budete vést dialogy, sbírat suroviny i chodit na různé lekce.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: screenrant.com

God of War: Ragnarok se dočkáme letos, ujišťují vývojáři



Pokračování příběhu otce a syna v krutém Ragnaroku neplánuje žádné zpoždění.

Severské putování Krata a jeho syna neplánuje žádná zdržení. Poté, co několik velkých herních titulů oznámilo, že se jejich hry odkládají, dávají tvůrci God of War jasně najevo, že jejich hra by měla dorazit ještě v letošním roce, a alespoň něco si tak ke konci roku rozhodně zahrajeme. Informaci na Twitteru potvrdil komunitní manažer Sony Santa Monica.

Toto ujištění je rozhodně na mís-

tě, protože zatím vydání God of War Ragnarok ještě letos vlastně nic nenasvědčovalo. Hra se v posledních měsících vůbec neukazovala a mezi hráči se tak začínaly šířit čím dál větší pochybnosti. Viděli jsme totiž zatím pouze teaser a jeden trailer, který byl z velké části zaměřený pouze na takzvané cinematics. Tedy záběry, které jsou vystřižené z cutscén. Je pravdou, že se zde ukázaly i gameplay záběry, ale šlo pouze o pár vteřin.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: gamesradar.com

Vydání Skate 4 by mohlo přijít již překvapivě brzy



Začněte pomalu ladit svá prkna. Skate 4 by již mohlo být na cestě.

Skate 4 by již mohlo být za rohem. Podle všeho totiž došlo k úniku informací z Originu, který navíc potvrzuje i zprávy od insidera. Hra je podle těchto informací v podstatě připravená k testování. Informace pocházejí od známého leakera Toma Hendersona, který tvrdí, že v API Originu byl náznak testování hry Skate 4. To ostatně odpovídá i tomu, že vývojáři v dřívějšku mluvili o tom, že na vývoji chtějí spolupracovat i se

svojí komunitou, která by jim měla pomáhat právě při testování.

Ačkoliv je pravda, že v API není přímo zmíněno jméno Skate 4, ale pouze Skate. Z úniku se nepodařilo vydolovat žádné detailnější informace, jako je datum vydání či další detaily. Jde však o jasné potvrzení toho, že hra bude připravená k testování velmi brzy, a je tak možné, že se jejího představení dočkáme v nadcházejících týdnech.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: hyperbeast.com

O změně názvu série FIFA je již rozhodnuto



Dřívější spekulace, o kterých jsme i psali, se začínají jevit čím dál reálněji a je téměř jisté, že FIFA změní od příštího roku jméno.

Fotbalová série FIFA je zase o krůček blíže tomu, aby změnila svůj název. Dle všeho se na tom už ve společnosti Electronic Arts shodli a novým názvem by mělo být EA Sports Football Club. Tvrdí to známý herní žurnalista a insider Jeff Grub. "EA Sports Football Club, EA Sports FC, tak se hra bude jmenovat," říká Grubb.

"Viděl jsem už registrované značky.

Říkal jsem si, že to možná bude jenom nějaký režim ve hře, nebo jiná online funkce. Poptal jsem se ohledně toho a je to ono. Je to to jméno," prozradil Grubb. Stále ještě je sice potřeba tyto informace brát jako nepotvrzené spekulace, ale podklady pro ně se začínají množit a pravděpodobnost jejich pravdivosti tak postupně stoupá. Značka EA Sports Football Club je již dlouhodobě zavedená a EA ji používá již od roku 2011.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: eurogamer.net

Plague Tale se dočká seriálového zpracování



A Plague Tale Innocence dostane seriálovou verzi, hráči si tak příběh středověké morové adventury budou moci užít i v televizi.

Existují hry, u kterých prostě na první dobrou víte, že by měly fungovat se svým příběhem i jako film nebo seriál. Jedním z takových příběhů je i Plague Tale Innocence, jehož televizní adaptace bude vyprávět příběh sourozenců Amicie a Huga ve čtrnáctém století, kdy ve Francii řádí mor a obrovské zamoření krysy.

Seriál se bude držet nejen Fran-

couzského zasazení. K castingu samotnému zatím informace nejsou, seriálu se však ujme režisér Mathieu Turi. Dříve pracoval také na Hanebných Panchartech nebo Sherlocku Holmesovi.

Kromě toho, že se hráči mohou těšit na televizní seriál, můžeme také připomenout, že se chystá taktéž pokračování hry samotné. To se bude jmenovat A Plague Tale: Requiem.

Celý článek si přečtete zde ▶



Obrázek: thegamer.com

Duben v PS Plus se ponese ve znamení Sponge Boba



Playstation se v PS Plus v dubnu rozhodně nerozhodl rozdávat kdovíjaké pecky. Vyrožené zklamání ale nabídka také není.

Předplatitelé PS Plus se samozřejmě dočkají her zdarma i v dubnu. Tentokrát je čekají tři herní kousky, z nichž jeden je remake úspěšné hopsačky, zatímco dalším je velmi neúspěšný kooperační titul. Onou hopsačkou jsme referovali ke SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom Rehydrated. Hru, která přináší zpět v nové grafice dobrodružství SpongeBoba a jeho

přátel. Druhou hrou, kterou jsme již nakousli, je Hood Outlaws and Legends. Titul, který vyšel teprve nedávno, ale jakožto kooperační akční hra selhal. Neuspěl mezi hráči ani recenzenty a jde tak spíše o klasickou "marnou snahu" zachránit umírající hru závisející částečně i na komunitě. Poslední hrou bude potom "deck-building" titul Slay the Spire, ve kterém za pomoci různých kartiček budete muset skládat optimální balíčky.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: attackthefanboy.com

Games With Gold tento měsíc slibuje puzzly i viktoriánskou Anglii



Hráči na Xboxu se mohou těšit na zajímavé, již tradičně méně známé herní kousky.

Předplatitelé Xbox Live Gold se již tradičně dočkají celkem čtyř her zdarma. Nečekejte však velké herní pecky, ty totiž čekají na předplatitele služby Xbox Game Pass. První hrou, kterou slibuje hráčům Microsoft, je Another Sight. Příběh dívky a zravé kočky ve viktoriánské Anglii. Druhým kouskem bude oceňovaná puzzle hříčka Hue, při řešení hlavo-

Další hrou, která vás čeká, bude Outpost Kaloki X. V té se vrhnete do budování intergalaktického impéria prodejců limonády. Opravdu jde přesně o toto. Prostě musíte prodávat limonádu ve vesmíru a jít za úspěchem v tomto odvětví. No a pokud vám toto není po chuti, můžete sáhnout po prohánění se po motokrosových drahách na motocyklech i čtyřkolkách. Nabídka bude již tradičně zpřístupňována postupně.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: YouTube

Byl jednou jeden život nově bude i videohra



Oblíbený vzdělávací seriál pro děti se vrátí v herní podobě.

Vzpomínáte ještě, jak jsme jako malé děti koukali na seriál, ve kterém se objevují postavičky v čele s vousatým starcem, který vysvětluje dětem nejen fungování lidského těla, ale také například vypráví příběhy či historie slavných vynálezců? Právě seriál zaměřený na fungování lidského těla se nyní dočká herního zpracování.

Once Upon a Time... Life: Origins bude dle všeho stylizovanou adventurou, ve které Maestro potká

i další postavičky ze slavného seriálu, aby je něco zase přiučil. Budete mít možnost se zapojit do asymetrického kooperačního režimu, díky kterému budou moci společně zkoumat informace o lidském těle děti i rodiče společně. Once Upon a Time... Life: Origins slibuje puzzly, 2D grafiku, která pravděpodobně bude sázet na point and click ovládání, které je dobře známé například fanouškům her od Amanita design.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: steam.com

Vařte jako Geralt s novou kuchařkou Zaklínače



Již brzy budete moci říct, že oficiálně vaříte přesně tak, jako v Zaklínači.

Fanoušci Zaklínače se v posledních letech dočkali seriálu, animovaného filmu, jedné z nejlepších her minulé generace a co víc, nyní budou moci dle jeho světa také vařit. Chystá se totiž zaklínačská kuchařka, která nabídne 80 receptů pro toulky světem plným monster. Nepůjde přitom pouze o jídla, ale také třeba nápoje, které vás posílí do boje s jakýmkoliv bossem. Třeba tím, který na vás

ráno čeká v práci poté, co jste u her probdělali noc. "Vydejte se na kuli-nářskou cestu skrze fantastický svět Zaklínače s promyšlenými a chutnými recepty inspirovanými širokým zasazením Zaklínače, jeho postavami i příběhem. V této kuchařce se Anita Sarna a Karolina Krupecka, ... , podělí o své poctivě promyšlené recepty, které milovníkům Zaklínače nabídnou chuť, jež by mohl samotný Geralt okusit," stojí v popisu knížky.

Celý článek si přečtete zde ►



Obrázek: cdprojekt.com

Recenze Elden Ring

Elden Ring už je venku nějaký ten pátek, ale recenzi tak rozsáhlé hry prostě nelze uspěchat. Proto jsme této pecce věnovali nutnou porci času, a nyní konečně můžeme s klidným srdcem říci, že ji můžeme skutečně detailně posoudit.

Na úvod bych rovnou začal tím, že hry typu Souls mi nejsou přímo cizí. Na druhou stranu ale právě hry od studia From Software nepatřily nikdy mezi mé nejoblíbenější. I proto jsem na jednu stranu šel do Elden Ringu s nadšením, ale zároveň jsem se trochu obával. Obával jsem se toho, že hra mě nedokáže od začátku vtáhnout. Že na mě její tempo bude příliš pomalé a taky toho, že by mohla trpět na typický syndrom otevřených světů, kterým je nekonečná prázdnota. Od obav se ale pojdme posunout k tomu, jak to vše dopadlo ve skutečnosti.

Ze smrti až na trůn

Souls hry právě v narativní stránce často zaostávají (nebo chcete-li jsou trochu jiné) za klasickými blockbustery, které vám vše odvypráví prostřednictvím cutscén. V těchto hrách naopak musíte jít spíše cestou pozorného zkoumání předmětů a naslouchání dialogům. Není to prostě styl, který by sedl každému, a mě osobně i od Souls her docela odrazoval. Elden Ring mě však od

a vzhledem k povaze hry věřte, že to opravdu nechcete, pokud nejste skutečnými hard core hráči, kteří probíhají hrami suverénně bez smrti.



Z příběhu vám toho nechci moc prozrazovat a většinu věcí jenom lehce natuknu. Klíčovou záležitostí v Elden Ringu je, že vás dle současných informací čeká šest možných konců, které uzavrou vaši cestu. To, jaký konec dostanete, bude záviset především na tom, které quest linky budete plnit, a kromě toho konec ovlivní také pár dalších rozhodnutí, která budete moci ve hře udělat. Ke konci samotnému bych měl pár poznámek, o které bych se rád podělil, ale ve prospěch vašeho zážitku se tomu vyhnou.

Celkově ale mohu říct, že ve hře se

mo do chřtánu. Chodí okolo horké kaše a spoléhá na váš důvtip. Jenže z nějakého důvodu to zde skvěle funguje a pohání vás neustále dál. Stačí pár hodin posunu příběhem a už se

nezastavíte.

Buďte čímkoliv jen chcete

V čem spočívá síla Elden Ringu co se týče tvorby postavy? V absolutní variabilitě. Můžete se stát přesně tím, co si vyberete. Rádi trávíte ho-

Hodnocení 10/10

diny jenom výběrem toho, jak bude vaše postava vypadat? Jak je libo. Chcete být neohroženým "tanky" chlapíkem v těžkém brnění s obřími kladivem, který bude nepřátele doslova drtit jedním těžkým úderem? Prosím. Nebo radši svižný samuraj, který se obratně ohání katanou? Žádný problém. Klidně můžete sáhnout i po několika rozdílných družích magie, které vám propůjčí třeba dračí schopnosti, klasické magické útoky, nebo se zaměříte na buffování sebe i vašich spolubojovníků, kteří vám mohou ve hře pomáhat. Variant jsou desítky a každý najde to, co mu bude vyhovovat.

Klíčovým prvkem vaší výbavy samozřejmě budou zbraně. Ty můžete postupně shánět v rozsáhlém světě a na výběr je obrovské množství. Každá zbraň, která vám padne do oka se dá vylepšovat několika způsoby. Pokud jde o běžné zbraně, můžete je vylepšit až pětadvacetkrát s tím, že jejich poškození neustále roste a ještě k tomu můžete přidávat speciální efekty. Speciální zbraně, které většinou získáváte například z bossů či quest linek, lze vylepšit desetkrát a speciální efekt již mají, takže jej nemůžete měnit. Tyto efekty bývají však často natolik silné, že je ani

měnit nechcete.

Prakticky všechno, co slouží k vylepšování vaší postavy, se táhne skrze celou hru a můžete ji tak procházet klidně pouze s jediným buildem za neustálého vylepšování. Není nutné, abyste neustále přehazovali všechno, co vám z nepřátel vypadne, a nasazovali to na svoji postavu. V tom lze pozorovat třeba velký rozdíl oproti hrám jako Nioh, kde je princip v podstatě opačný.

Svět hodný obdivu

Z mého pohledu jednoznačně nejsilnější stránka Elden Ringu je jeho svět. Svět, který chcete prozkoumávat. Kde chcete prolézt každé zákoutí, najít každé NPC, odhalit každého nepřítele a také porazit každého nepřítele. Chcete v něm udělat prostě všechno, co se dá. From Software rezignuje na vodění za ručičku. Co víc, vývojáři téměř rezignují na jakákoliv jasná vodítka. Všechno si musíte odvodit z toho, co vám NPC mnohdy jenom jednou řeknou, z předmětů a někdy ani takovouto nápovědu nedostanete. Prostě na to narazíte náhodou a nebo budete googlit. Rozhodně se toho ale nebojte. Elden Ring je hra natolik obrovská, že požádání strýčka Googla o pomoc není žádná ostuda. I pokud tak neučiníte, svět vás dokáže natolik pohltnout, že v něm budete hodiny běhat a odhalovat zcela náhodný obsah, zatímco po



samého počátku lákal a doufal jsem tak, že tento způsob sdělování příběhových detailů dokážu překousnout.

Hned na začátku hry vám již tak nějak tradičně dá hra jasně najevo, kde je vaše místo. Nechá vás umřít a pak pokračujete v příběhu. Po vaší smrti k vám přistoupí žena jménem Melina, která vás bude provázet po velké části hry. Pokud ji tedy hned na začátku neodmítnete. Kdybyste se pro to ale rozhodli, přijdete o možnost levelovat svoji postavu

rozhodně objevují postavy, se kterými prostě budete chtít spolupracovat, plnit jejich úkoly a doufat, že se s nimi setkáte znovu. Často jsou přitom opředené tajemstvím a jenom velmi pozvolna vám odhalí alespoň část ze svojí minulosti. S jistotou vám ale mohu tvrdit, že si k některé z postav dokážete vyvinout vztah a je to podle mě důležitý krok v tom, abyste se do hry o to více ponořili.

Celkově je příběhová stránka Elden Ringu taková, jakou ji u Souls hry očekáváte. Nic vám necpe pří-



čtyřech hodinách zjistíte, že u hry vlastně nesedíte hodinku a budete se nevěřícně dívat na hodiny s tím, že už jste měli dvě hodiny spát. Tak nějak Elden Ring funguje. Je to až neuvěřitelné.

Člověk by se totiž bál, že v tak obřím světě bez indikátorů na mapce a podobných pomůcek prostě budete bloudit a připadat si jako ve světě absolutní prázdnoty.

Čelý článek si přečtete zde ▶



Herní RGB headset SureFire Harrier 360

Headset patří do výbavy každého hráče počítačových her. Ne vždy však chcete při pořizování potřebné výbavy obrátit kapsy naruby. SureFire přichází s novou nižší cenovkou herních sluchátek Harrier 360, která nabízejí sedmikanálový zvuk, RGB podsvícení i dobrý mikrofon, a klasická hláška, dobrý poměr cena-výkon, k tomuto produktu určitě patří.

Na headsetu Harrier 360 na první pohled zaujme výrazné RGB podsvícení obou mušlí. Nepřehlédnutelné a rozmanité barvy působí dobře a pokud se ve světýlkách vyžíváte, tak vám tato sluchátka rozhodně padnou do oka. Varianty podsvícení jsou zapnuto, barevný kruh a vypnuto.

O usazení sluchátek na hlavu se stará kovový hlavový most. Nechybí mu ani polstrování, díky němuž se nemusíte bát pocitu nějakého tlaku na vaši hlavu. Celý hlavový most je pokrytý koženkou a na první pohled budí solidní dojem. Náušníky jsou poměrně velké a velmi dobře vytěsní okolní hluk, takže vás ani řeči o tom, ať tu online hru paузnete, nevyvedou z



míry, protože je neuslyšíte.

Aby se sluchátka přizpůsobila jakékoliv hlavě, disponují také posuvníkem s možností úpravy velikosti.

Foto: SureFire



SUREFIRE

Celý článek si přečtete zde ▶



Herní monitor AGON PRO AG275QXL

Značka AGON by AOC se spojila s Riot Games, aby společně představili první monitor inspirovaný League of Legends a její ikonickou technologií Hextech. AGON PRO AG275QXL – AGON League of Legends Edition má jedinečný design a speciální funkce vytvořené speciálně pro zážitek z MOBA.

League of Legends je nejhranější PC hra na světě s miliony hráčů spolupracujících v soutěži o vysoké sázky. AGON by AOC vytvořil první monitor speciálně navržený tak, aby přinesl nejlepší zážitek hráčům na celém světě s jedinečnými funkcemi, jako je například reaktivní osvětlení herních událostí.

Hráči renomovaného titulu si okamžitě všimnou odlišného stylu AG275QXL s jeho vzrušujícím designem inspirovaným Hextech, který spojuje svět magie a technologie.

AG275QXL nabízí vynikající funkce, jako je režim League of Legends, LoL QuickSwitch, exkluzivní zvuky zapnutí/vypnutí, Light FX Sync a design LoL Signature OSD.



Vizuálně je monitor výjimečným kouskem, který zahrnuje League of Legends v každém aspektu. Šasi a stojan jsou ozdobeny prvky ikonického designu Hextech.

Foto: AOC

AGON
BY AOC

Celý článek si přečtete zde ▶



Lískoořechový krém s cvrčím proteinem

Občas se stane, že narazíte na něco zajímavého. A to se nám zrovna stalo. Nejenom, že je to zajímavé, ale zároveň je to zdravé a ještě k tomu neskutečně dobré. Objevili jsme BIGsens krém s cvrčím proteinem, vlákninou a téměř bez cukru.

Jak se to vůbec stane, že se na trhu objeví takový produkt? Většinou pomůže náhoda, a to se stalo i v tomto případě. Radek ze Sensu a Alex z BigBoye se potkali na společném focení pro Forbes 30 pod 30. Oba jsou nadšení do kvalitní výživy a napadlo je spojit síly a vytvořit něco úplně nového.

BIGsens krém obsahuje kvalitní a udržitelný cvrčí protein. Díky těmto bílkovinám a kvalitní vláknině tak pomazánka na chlebu funguje mnohem více jako jídlo. Krém obsahuje jen 3 gramy cukru (ve 100g). A na krému se vůbec nešetřilo – obsahuje nejvyšší kvalitu italské lískové ořechy a je jich asi 5x více než v běžných lískoořechových krémech.

Cvrček je maximálně výživný a zároveň maximálně udržitelný zdroj živočišných bílkovin. Obsahuje 70 % proteinů a kvalita

bílkovin je stejná jako u nejlepšího hovězího, 20 % zdravých tuků, což je více omega-3 a omega-6 než má losos, 5 % zdravé vlákniny a mikroživiny (vstřebatelné bioaktivní železo, vápník, zinek, vitamín B12 a další).



Nepoužívají se žádná antibiotika, takže narozdíl od dobytka odpadá riziko super-bakterií.

Cvrčí protein je stejně výživný jako maso a přitom má menší dopad na životní prostředí.

Foto: SENS Food

sens

Celý článek si přečtete zde ▶



Gamingový headset SureFire Skirmish

SureFire, herní značka společnosti Verbatim, se již i přes svou relativně krátkou existenci zaplala do povědomí hráčů. Jedním z povedených kousků této značky je gamingový headset SureFire Skirmish, který je nyní dostupný za velmi příznivou cenu 699 korun.

Headset SureFire Skirmish s drsným maskáčovým designem, LED osvětlenými bočnicemi a také koncovkou mikrofonu, se hodí k jakékoliv herní sestavě. Sluchátka jsou vybavena vysoce výkonnými 50mm reproduktory se stereofonním zvukem 2.0. Kmitočtová odezva sluchátek je 20 Hz – 20 kHz, citlivost 106 ± 3 dB a impedance 32 Ω. Impedance mikrofonu je ≤ 2,2 kΩ, citlivost mikrofonu 42 ± 3 dB.

Hlavový most je nastavitelný a díky paměťové pění v ohybu mostu sedí na hlavě velmi příjemně. Sluchátka mají měkké, pohodlné náušníky a na levém náušníku naleznete ovládací kolečko, skrze které můžete ovládat hlasitost. Také je zde přepínač pro

ztlumení mikrofonu.

Sluchátka Skirmish jsou vybavena všesměrovým flexibilním vestavěným mikrofonem, zajišťujícím jasnou a zřetelnou komunikaci se spoluhráči. Sluchátka nejenom vy-



padají, ale také jsou velmi pevná a zároveň díky použitým materiálům jsou na svoji velikost poměrně lehká.

Foto: SureFire



SUREFIRE

Celý článek si přečtete zde ▶

