

GAMING

2 BŘEZEN - DUBEN 2016
CENA: 49 Kč

Časopis pro správné hráče!

Virtuální pot a krev
Návrat nebojácné archeoložky
Retrospektiva série Mass Effect
Nejnovější data v e-sportech
Král stealthu
Microsoft a multiplatformní hraní

QUANTUM
BREAK



AURELIUS

Káva pro Vás...



Káva Aurelius je pražena v malé regionální pražírně ve Slušovicích. Filozofie pražírny je vybírat kvalitní surovinu a zpracovat ji v kvalitní kávu. Čerstvá pražená káva Aurelius má vynikající chuť i aroma. Ochutnejte!

www.kavaaurelius.cz

OBSAH

aktuálního čísla

TÉMA

Quantum Break - mix akce a příběhu	3
Quantum Break - recenze	4
Zklamání nebo výborná investice	5

RECENZE

Far Cry Primal	6
The Long Dark	7
Blade & Soul	8
Punch Club	9
Rise of The Tomb Raider	10
Superhot	11
Factorio	12
Grim Fandango Remastered	13
UFC 2	14
Samorost 3	15

VÝVOJÁŘI

Amanita Design	16
IO Interactive	17
Bioware	18
Electronic Arts	19
Microsoft	20
Paypal	21
Evolution Studios	23
Frogwares	24
RawVengeance Games	25
Överkill Software	26
The Chinese Room	27
Haemimont Games	28

Z MINULOSTI

Deus Ex: Human Revolution	29
---------------------------------	----

HARDWARE

Chystá se vylepšená verze PlayStation 4?	30
Ovladač NX - jeden velký podvrh	31
GeForce GTX 950 bez přídavného napájení?	32
Moverio BT-300: Virtuální realita je zde!	33
Podpora konzole DSi bude za rok ukončena	34
Logitech G900	35

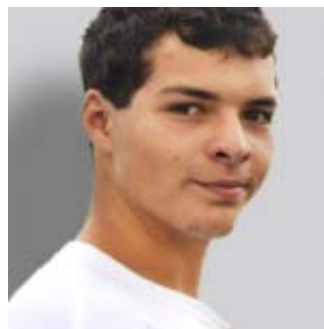
ZAJÍMAVOSTI

Seznam her, které by vás neměly minout	36
Apríl ve světě gamingu	37
Shadwen – milé gesto od Frozenbyte	38
Příběh je klíč	39
Hry a filmy	40
Potřebuji jídlo	41

EDITORIAL

Vojtěcha Pastuszka

Při psaní a vybírání kontextů k druhému číslu tohoto časopisu, který se bude více zaměřovat na hru Quantum Break, mi cosi proletělo hlavou. Byla to myšlenka, sen, či vzpomínka, která měla něco společného hlavně s hrami samotnými. Předešlím ale historii her.



Možná si to ani moc lidí neuvědomuje, ale je to již téměř 13 let, co se na obrazovky objevila herní „pecka“: CS 1.6. nebo první Half-Life, který je zde ještě déle, a to od roku 1998. Sám jsem se až zděsil, že hry, které se nám všem vryly pod kůži, jsou tak (s prominutím) staré. Pro někoho tato doba znamená celý život, pro někoho pouze půlku života, ale hlavní pointa této myšlenky je, že i hry, které jsou staré, mají neustále neuvěřitelnou poutavost při hraní.

Z mého úhlu pohledu tyto hry nikdy nevymizí a budou tvořit základní hraniční linii doby, o které se bude nazývat jako o fázi herního průmyslu, kde hry začínali mít svůj potenciál a předurčili chod všech budoucích her.

Pokud se tedy budete zamýšlet nad podobnými věcmi, nebo si omylem otevřete časopis o hrách z 20. století, snažte se na tyto hry dívat z jiného pohledu, a to takového, že některé hry, na které se zrovna díváte, pomohly dalším hrám se rozrůstat k dokonalosti.

Vojtěch Pastuszek, editor
vojtech.pastuszek@gamingsite.cz

TIRÁŽ

GAMINGu

GAMING - Časopis pro správné hráče!, dvouměsíčník, 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 **Tomáš Smutník**. Obsahově zpracoval **Vojtěch Pastuszek** (zástupce šéfredaktora pro webový magazín). Autoři článků: **Jakub Fišer, Tomáš Smutník, Filip Starý, David Strnad, Alexandr Sýkora a Vojtěch Pastuszek**. Grafická úprava a sazba **Miroslav Tomšů**. Články mohou být redakčně kráceny nebo upraveny. Neprošlo jazykovou korekturou.

Ročník I., číslo 2/2016, vydáno duben 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/>