



**gamesweb**.sk  
... a o h...iete všetko!

január 2012



**Star Wars  
THE OLD  
REPUBLIC**

RECENZIE.PREVIEW.DOJMY  
MEN OF WAR: VIETNAM  
AGE OF EMPIRES ONLINE  
KINGDOMS OF AMALUR  
MASS EFFECT 3...

# OBSAĤ

# JANUÁR 2012



Nájdete nás...



**twitter**

[http://twitter.com/GamesWeb\\_SK](http://twitter.com/GamesWeb_SK)



**facebook**

<https://www.facebook.com/GamesWeb.sk>



**web**

<http://www.gamesweb.sk>

## TÉMA

033 Zvoní strategickým hrám umieračik?

## DOJMY&PREVIEW

004 Kingdoms of Amalur: Reckoning

006 Mass Effect 3

## RECENZIE

010 Star Wars: The Old Republic

014 Men of War: Vietnam

017 Age of Empires Online

020 Amy

## HARDWARE

030 Novinky za mesiac Január

037 CES2012 - Project Fiona

038 CES2012 - Thermaltake

CES2012 - MSI Notebooky

039 CES2012 - MSI Komponenty

CES2012 - Herná myš Naga Hex od Razeru



## ZAMYSLÉNIE

023 Hry, prečo vlastne...?

025 PS Vita, poučí sa Sony zo svojich chýb?

027 Neverte petíciám, zavádzajú! (občas)

028 USA majú zjavne radi komunistické režimy

Kingdoms of Amalur...



004

Mass Effect 3



006

Star Wars: The Old Republic



010

Men of War: Vietnam



014

Zvoní strategickým hram umieračik?



033

# Kingdoms of Amalur RECKONING

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

DOJMY

**INFO** \*Výrobca: 38 Studios \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Žáner: RPG \*Dátum vydania: 07-02-2012

*Nebudem chodiť okolo horúcej kaše a rovno to z fleku napíšem - Kingdoms of Amalur bude bomba. Open-world fantasy RPG, ktoré je vo vývoji už pekných pár rokov, sa totižto pred pár dňami predstavilo svojim fanúšikom v parádnej demo podobe, ktorá na dnešné pomery naozaj nemá obdobu.*

Prečo? Tak predovšetkým preto, lebo čo do objemu vám dokončenie tejto hrateľnej ukážky zaberie minimálne dve hodiny, pričom druhú polovicu demo-verzie si môžete vďaka otvorenému svetu a štedrému časovému limitu (40-minút) hrať doslova ako sa vám zachce. Tzn. môžete sa vydať plniť vedľajšie questy, môžete navštíviť niektorý z okolitých dungeonov, môžete sa venovať prieskumu rozsiahleho herného sveta.. skrátka, užívať si demo tak, ako keby bolo full-verziou. Práve takáto veľkorysosť zo strany vývojárov býva neraz dvojsečnou zbraňou, keďže ponúknutie nesprávneho contentu môže zákazníka skôr odradiť, než navadiť. Našťastie, to nie je prípad Kráľovstiev Amalúru, keďže ich demo je zrejme tým najlepším, čo sa v oblasti "krátko-metrážnych" ochutnávok vôbec kedy urodilo.

Samotná úroveň prezentácie hry pritom nemusí ihneď vyraziť dych - pestrofarebný svet svojim vizuálom totižto evokuje spomienky na hry ako Fable či Torchlight, takže pokiaľ čakáte od titulu grafické orgie, rozhodne ich musíte hľadať niekde inde. Široká paleta farieb, použitá v rámci dizajnu lokácií, má ale svoje jednoznačne pozitívum - každý dungeon, každý lesík či každá jaskyňa má svoju vlastnú identitu, vďaka čomu sa vám nestane, žeby ste v hre nejakým spôsobom blúdili či sústavne narážali na to isté, len pod iným uhlom (touto cestou pozdravujem Bethesda). Orientácia je pritom aj prostredníctvom prehľadnej mapy absolútne bezproblémovou, takže nemáte problém rýchlo identifikovať presne to, čo práve hľadáte. Z hľadiska užívateľského rozhrania a jednotlivých menu položiek je hra vo veľkej miere inšpirovaná ako Skyrimom, tak aj neslávne priemerným LOTR: War in the North, čo v praxi znamená, že



ako questy, tak aj inventár sú zoradené textovo (čiže žiadne "okienka", ako ich poznáte z takého Diabla). Verná tradíciám žánra akčných RPG ostala aj spodná lišta so špeciálnymi schopnosťami (doplňa ju iba kruhové quick-item menu), takže z hľadiska interfacu nečakajte žiadne zásadné novinky či zmeny. Má to ale jedno obzvlášť dôležité pozitívum - do hry preniknete bez toho, aby ste sa museli učiť novým pravidlám či mechanizmom.

Koncepcne je Kingdoms of Amalur tradičnou RPG sekačkou typu Fable či LOTR, akurát že zasadenou do nepomerne otvorenejšieho prostredia. Z toho dôvodu vás preto istotne neprekvapí, že gho hrateľnosti tvorí dobrodružný prieskum rozsiahlych lokácií, tu a tam ale prerušovaný i keď jednoduchými, ale fantasticky zábavnými súbojmi, u ktorých naplno vynikne variabilita jednotlivých povolání. Hra už klasicky ponúka na výber z troch odlišných zameraní (bojovník, mág, rogue), pričom ale vďaka možnosti sa behom sekundy "prepnúť" z obojručáku na dual-wield dýky, vytvára až prekvapivo variabilný a nápaditý bojový systém. Navyše, ak si do toho pridáte mágiu, vznikne

vám síce guláš, ale tak výborne namiešaný, že kombinovanie jednotlivých typov útokov vám rázom prejde do krvi. Svoje pritom zohráva aj bohatá nádielka lootu, ktorý vás sústavne ženie dopredu, keďže vidina lepšieho a krajšieho meča neraz prekoná aj strach z neznáma. Motivácia vydávať sa na nebezpečné výpravy je preto zásadným hnacím motorom celkovej hrateľnosti a možno aj práve vďaka tomu som demu odpustil občasné problémy s doskakovaním textúr a objektov, objavujúce sa najmä v husto obývaných či frekventovaných zónach.

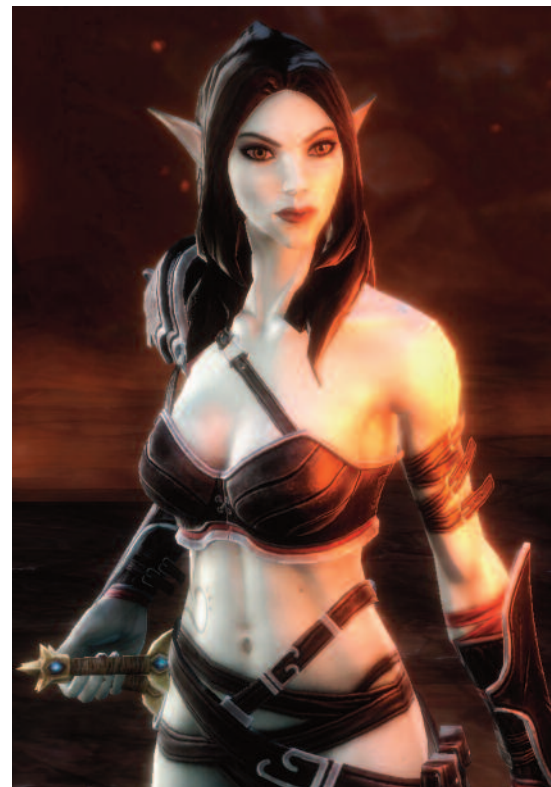
Inak, čo sa týka systému levelovania, je Kingdoms of Amalur v tejto oblasti nadmieru konzervatívnym - spomínaná trojica smerov je hráčovi prístupná bez akejkoľvek nutnosti sa jednému z nich monogamne zaviazat, takže kludne si môžete vytvoriť hybridný charakter, schopný ako po stránke boja, tak aj po stránke mágie. Hrateľná ukážka z toho pohľadu ponúkla prakticky neobmedzenú (teda, obmedzenú len časomierou) možnosť vývoja postavy, takže pokiaľ ste ostali verní dajme tomu mágii, mohli ste si časom otestovať aj niektoré z pokročilejších talentov a



skillov. Azda jedinou významnejšou novinkou v oblasti levelingu sú tzv. destiny karty, ktoré vám po ich aktivovaní zvýšia určité atribúty - sluší sa dodať, že odomknutie týchto kariet je dané počtom bodov v určitých talentových stroch, takže akonáhle sa rozhodnete ísť striktnie cestou bojovníka, destiny karty určené pre mága či rogue hráča vám oslanú neprístupné. No a ešte aby som nezabudol - dosiahnutím nového levelu dostávate možnosť si zvýšiť aj niektorú z craftingových či social abilit (blacksmithing, alchemy a pod.), ktoré vám v neskorších fázach hry umožnia vyrábať nie len mocné predmety a artefakty, ale aj objavovať tajné miestnosti a poklady, pre bežné oko normálne neviditeľné.

Čo som ešte nespomenul a istotne stojí za zmienku, sú quests a ich variabilita - už len prvá dedina ktorú v deme navštívite, vám ponúka toľko rozmanitých a krajne zábavných úloh, že jej 100 percentné "splnenie" vám vo full verzii istotne zaberie aspoň 2 hodinky čistého hrania. A to je pritom len jedna

malá dedina hneď v úvode hry! Keď si pozorne pozriete mapu celého sveta Amalur, istotne sa neubránite miernemu úžasu - úžasu nad tým, že autori o masívnom open-worlde naozaj nekecali a v deň vydania titulu nám skutočne predostrú fantasy svet, ktorý len tak skoro neprešmejďíme. Otázne samozrejme ostáva, či bude hra rovnako zábavná aj po celú dĺžku hernej doby, keďže jednoduchý súbojový systém a tradičná formulka questovania nemusia baviť nekonečne. Osobne sa ale stereotypu príliš neobávam - súdiac podľa skvelej náplne zverejnenej hrateľnej ukážky sa totižto môžeme tešiť nie len na vynikajúci "treasure hunting" či desiatky rozmanitých dungeonov, ale aj na zaujímavú a netradičnú fantasy story, vďaka ktorej dostane všetko to questenie hneď o čosi atraktívnejší podtón. Ak sa teda autorom podarí udržať kvalitatívnu laťku hry na rovnakej úrovni, na akej sa nám predviedlo demo, čaká nás bez diskusií jedno z najlepších akčných RPG, aké sa tento rok urodia! ■



# MASS EFFECT 3

AUTOR: LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: BioWare \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Žáner: RPG \*Dátum vydania: 09-03-2012

*Spisovatelia sci-fi, filmoví scenáristi, herní vývojári, či kopa anonymných fantastov, tých všetkých spája jedna predstava, že vesmír je nepokojné miesto, kde číhajú hrozby, také nepredstaviteľné, že aj islamské opisy pekla pri nich vyznievajú, ako rozprávky pre malé deti. Ale tam, kde striehne nebezpečenstvo, sú samozrejme vždy aj hrdinovia, ktorí sú pripravení s ním bojovať a nevzdajú sa za žiadnu cenu.*

A jedným z nich je aj spectre Shepard, hrdina novodobej hernej ságy Mass Effect. Či už sa na túto značku pozeráte s obdivom, alebo (a v tom prípade vás celkom dobre nechápeme) vás vôbec nenadchýna, jedno jej uprieť nemôžete - séria je svetovým fenoménom, ktorej sa nevyhýba prakticky žiadne moderné informačné médium, či už ide o knihy, komiksy a v neposlednom rade aj televízne správy (viď. kontroverzné reportáže americkej televízie FOX). A završenie príbehu sa pomaly, ale isto blíži.



Nebudeme zbytočne zdržovať opismi celej histórie značky a rovno sa pustíme do líčenia zápletky nového dielu. Ak ste teda nežili posledných pár mesiacov pod skalou, tak ste pravdepodobne počuli o tom, že rasa Reaperov, ktorá bola dlhé roky považovaná vo vesmíre za vyhynutú, sa vracia, aby sa ako nájazd kobyliek prehnala obývanou časťou galaxie. A výnimkou v tomto prípade nebude ani matka Zem, dodnes v sérii neobsadená. Na popredí tejto pomerne triviálnej zápletky sa odohráva asi ten najvyhrotenejší politický súboj v histórii ságy. Aj keď vyhlásenie, že Shepard bude v tomto diely viac diplomat, ako vojak, by bolo až príliš odvážne a nedostatočne by to vystihlo povahu tretieho pokračovania, rozhovorom s rôznymi významnými politickými predstaviteľmi jednotlivých rás sa venuje oveľa väčší priestor, ako doteraz. Veľmi zaujímavým je systém, ktorým hra vyhodnocuje vaše počínanie, príbeh sa bude dynamicky prispôsobovať každému vášmu kroku. A keďže ide o záverečný diel (je oficiálne potvrdené, že toto bude posledné

stretnutie so Shepardom) v momentálnej trilógii, môže hra viesť aj k rôznym zakončeniam, jedno z nich bude skutočne zlé a galaxia padne do rúk Reaperom. Označenie inteligentné akčné RPG sadne k tretiemu Mass Effectu, ako uliate, keďže sa neustále musíte rozhodovať s kým budete dobre vychádzať a podľa hesla „nemôžeš byť priateľom s každým“ aj vaši spojenci majú nepriateľov, s ktorými logicky brátričkovať nemôžete. Ako tento systém bude fungovať v praxi nevieme, ale po skúsenostiach z minulosti sa takmer stopercentne nemáme čoho obávať. Okrem iného má teraz na Sheparda ťažké srdce aj spoločnosť Cerberus, na čele so záhadným Illusive manom, ktorá ho v dvojke oživila a stála na jeho strane. Aká je ich motivácia je zatiaľ neznáme. Opäť nebude chýbať možnosť načítania si uložených pozícií z minula, a tak vtrhnúť do sveta, ktorý ste kedysi sami pomohli vytvoriť s vašim originálnym hrdinom/hrdinkou. Nemusíte však zúfať, že by ste sa v príbehu stratili, ak vám predošlé diely unikli. Autori robia všetko pre to,

aby bol dej zrozumiteľný aj pre nováčika, nebude chýbať zhrnutie predchádzajúcich udalostí a takisto v prípade, že vám niekto pripomenie nejakú príhodu z minulosti, budete schopní odpovedať jednoducho: „nie, nespomínam si.“

A keď vám už budú tie zložité konšpirácie liezť na mozog, môžete si vydýchnuť. Väčšiu časť hry totiž bude tvoriť čistá a nefalšovaná akcia. S pokrikom „kill that bastards“ sa budete vrhať do súbojov s vesmírnymi potvorami, tak, ako ste si to obľúbili minule, o to fanúšikov predsa nemôžu autori ochudobniť. V tomto smere zapracovali pomerne veľa nových prvkov. Podobne, ako minule, si tvorcovia stále uvedomujú, že príliš mnoho RPG elementov spomaľuje hranie, ale tentoraz to nebude príklon len k jednostrannej akcii. Pridaný bol akýsi rozvetvenejší strom schopností, z ktorého si budete môcť vyberať aj viackrát v prípade jedného skillu a tým zvyšovať jeho silu. Samotná akcia bude obohatená o prvok rôznych zásahových zón na jednotlivých nepriateľoch, aj keď už



aj doteraz život protivníkov ubúdal rýchlejšie, keď dostávali zásahy priamo do hlavy, tentoraz už bude konečne citelnejší rozdiel aj v tom, keď niekoho trafíte raz do hrude, inokedy do nohy. A najhorúcejšou novinkou pre majiteľov Xboxu 360, respektíve Kinectu, je hlasové ovládanie hry. To v praxi vyzerá, že máte klasicky v rozhovore výber replík, ktoré môže Shepard použiť a vám stačí danú vetu skrátka nahlas prečítať. No ehm... ono, podľa nás to stlačenie dvoch tlačidiel na gamepade, zabralo nielen menej času, ale aj jednoznačne určovalo, čo chceme vlastne vybrať za možnosť. Nechceme maľovať čerta na stenu, ale nahľadáva nás červík pochybností, či Kinect bude našu obmedzenú anglickú výslovnosť interpretovať správne. Tu si radšej vystačíme s klasickým gamepadom. Kde by sa možnosť ovládania hlasom celkom hodila a vyzerá veľmi lákavo, je priame zadávanie úloh

spolubojovníkom počas akcie. Táto featúra naopak hru zdynamizuje a ušetrí čas.

Mass Effect 3 bude nepochybne extrémna lahôdka pre oči. Takmer každý doteraz vypustený trailer ukazoval nejaký epický moment, skrátka neopakovateľné kúzlo hier od Bioware tu hrá hlavné husle a dosahuje takmer absolútorium. Aspoň tak sa vyjadril hlavný tvorca Ray Muzyka v každom z doteraz podaných interview. Hra pobeží na vylepšenom engine minulého dielu, ktorý sa využil napríklad v Playstation 3 verzii dvojky. Ak sa ale tešíte na vyspelé grafické orgie, ktoré ste doteraz nemali možnosť na vašich monitoroch/televízoroch vidieť, musíme vás jemne sklamať. Hra je, čo sa týka grafického spracovania, takmer totožná s minulým dielom (ktorý však sám o sebe vyzeral vynikajúco). Naše zrakové vnemy budú dostatočne podporené aj slu-

chovými. O hudobnú zložku sa totiž stará predovšetkým dvorný skladateľ režiséra Darrena Aronofského, Clint Mansell (zložil hudbu napríklad k filmom Čierna Labuť, Fontána, Rekviem za sen), a tak sa snáď môžeme tešiť na soundtrack par excellence. Očakávaná fanúšikov sú obrovské, autor článku osobne zažil rozhovor asi dvanásťročného chlapca so zamestnancom EA o tom, aká veľkolepá tá bitka na Zemi bude :)

V Mass Effect 3 bude samozrejme zastúpený aj multiplayer a to v skutočne nemaléj miere. Ten je reprezentovaný kooperatívnou kampanou pre štyroch hráčov. Táto časť hry má špeciálne nadizajnované misie, ktoré napríklad zahŕňajú dobývanie nepriateľských pevností. Nebude tu na výber žiadna z príbehových postáv, ale hráči si sami vytvoria vlastných hrdinov. Okrem ľudí budú na výber aj mimozemské





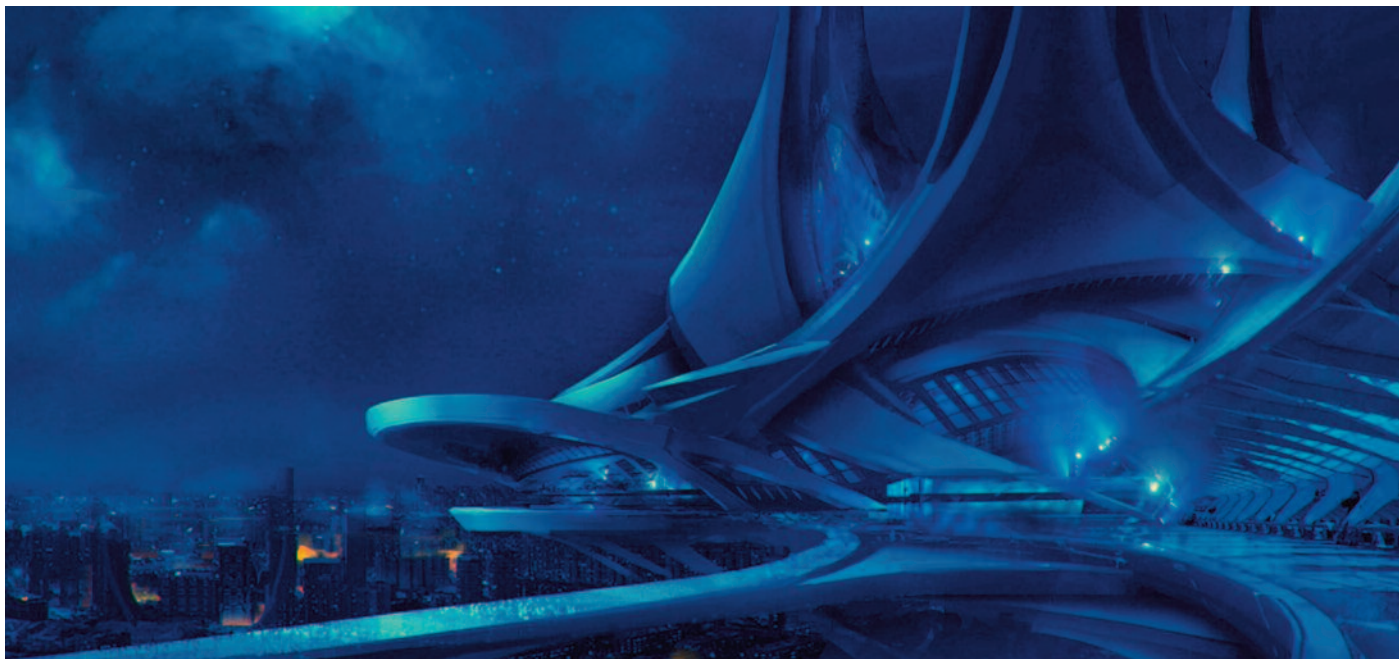
rasy, ako asari, krogan, drell, či turiani, každá so svojimi špecifickými schopnosťami. Úspechy v multiplayeri budú mať dopad, aj na hru jednotlivca, pretože mu pomôžu dosiahnuť jeden zo šťastných koncov. Podľa autorov to však nie je jediný spôsob, ako sa k nemu dostať, ak sa budete v singleplayeri dostatočne snažiť, podarí sa vám to aj bez dohrania co-opu.

Ak patríte k fanúšikom online distribučných služieb, mali by ste zbystriť. EA totiž, v rámci podpory svojho systému Origin, nedovolí distribúciu cez obľúbený Steam. Dokonca, aj keď si hru zakúpite v krabicovej podobe, budete nútení si ju na Origine zaregistrovať, čo zas také prekvapujúce nie je. Veľmi lákavo vyzerá limitovaná edícia, ktorá iste poteší vášnivých zberateľov. Už pomerne klasický steelbox zahŕňa soundtrack, 70 stranový artbook v pevnej väzbe, jeden zo série Mass Effect komiksov, nášivku s logom hry a kopolu ingame bonusov, ako nové zbrane, či odev pre hlavného hrdinu/ku. Autori už teraz vyzývajú, aby ste si limitku predobjednali a neukrátili sa tak o hodnotný materiál, pretože počet kusov je skutočne obmedzený (ak vám to teda za tie peniaze stojí).

Záverom podotkneme, že hra vychádza na známe trojkombo PC, Xbox 360 a Playstation 3. Už čoskoro nás ľudia z Bioware navadia demoverziou, dátum jej vydania je stanovený na sviatok svätého Valentína, snáď aby zmiernili modernú „forever alone“ mániu. Plnú verziu si užijeme ani nie mesiac na to, deviateho marca. Vyvrcholenie putovania neohrozených hrdinov za záchranou celej galaxie v tomto prípade určite nebude kliše a aj keby to z nejakého neznámeho dôvodu dopadlo fiaskom, herný svet bude na Mass Effect 3 spomínať ešte poriadne dlho.







# STAR WARS THE OLD REPUBLIC

**AUTOR:** BORIS "BLADE" KIROV

**PLATFORMA:** PC

.....  
 Písať recenziu na onlinovku je nadmieru ošemetná záležitosť.  
 Hry žánra MMORPG majú totižto jedno osobitné špecifikum,  
 vďaka ktorému je ich veľmi ťažké nejako absolútne zhodnotiť.  
 To spomínané špecifikum má podobu sústavnej evolúcie a s  
 tým súvisiaceho pridávania nového a nového obsahu, v  
 dôsledku čoho je nad nimi naozaj ťažké vyriechnúť finálny  
 verdikt.  
 .....

Z toho dôvodu vás preto dopredu upozorňujem - nasledujúce riadky sú viac menej len dojmami z prvých týždňov vo svete SWTORa a záverečná známka je rovnako v čase premenlivá, ako je v čase premenlivé aj počasie. Samozrejme ale, ten základný pocit z hry ostane nemenný - nie nadarmo sa hovorí, že prvý dojem je ten kľúčový a preto aj nasledujúce riadky budú zhrňať viac menej to, čo si o potenciálne žiarivej kariére tejto ambiciózne onlinovky myslím. Dost bolo ale upozornení a prázdnych obkečaváčiek, je na čase prejsť konečne k veci!

A long time ago in a galaxy, far far away, zrodil sa najväčší konkurent World of Warcraftu, ktorý ťažiac z legendárneho univerza ponúkol hráčom hneď v úvode na výber z toľkých tradičných Star Warsáckych propriet, že mnoho skalných fans ostalo už pri prvej obrazovke ako po prvom sexuálnom zážitku - vzrušených do nepričetnosti. Ja som si samozrejme zachoval chladnú hlavu a tak som vcelku reálne pristúpil k výberu toho, čo bude mojim alter-egom po nasledujúcich niekoľko dní, týždňov a mesiacov. Keďže ponuka povolání za republiku a impérium je viac menej jedno a to isté, rozhodol som sa, že si namiesto "prevareného" sitha alebo jediho rollnem niečo iné, niečo odlišné.. niečo, ako napríklad chamtivého smugglera. Na výber sa mi síce ponúkal aj agent (imperálny smuggler v blede modrom) či trooper a jeho imperálny profajšok

bounty hunter, avšak nakoľko považujem charakter vesmírneho pašeráka Hana Sola za najlepší v celej doterajšej histórii Star Wars, priklonil som sa práve k tomuto prevažne DPS orientovanému povolaniu. Na moje sklamanie však autori ostali v rámci voľby rasy až príliš konzervatívni - človek, kyborg, twilek (teda týpek s chobotmi namiesto vlasov) a ešte jeden druh, to mi teda rozhodne ako variabilná paleta hrateľných rás neprišla a určite by som uvítal, keby som si mohol zahrať napríklad za Rodiana či Mon Calamariho, teda bytosti predsa len originálnejšieho vzhľadu a teda aj histórie. Alebo taký Wookiee.... už teraz vám viem na isto povedať, že práve Žvejkalová rasa (vrátane ich domovskej planéty - Kashyyykuu) bude súčasťou jedného z datadiskov, ktoré nás v dohľadnej dobe čakajú. Inak, v rámci výberu rasy zamrzí aj neprítomnosť akýchkoľvek rasových predispozícií, takže je naozaj jedno, či budete rytierom jedi s tvárou človeka alebo zabracka. Žiaden rozdiel medzi ich abilitami totižto nie je. Aspoňže nám autori poskytli dostatok nástrojov na customizáciu vizáže, vďaka čomu je možné si vytvoriť hrdinu naozaj k obrazu svojmu - teda, v prípade, že formujete človeka. ALEBO, alebo ste nebudaj twilekom aj v skutočnosti.

Kapitán Harrison, ako sa môj vesmírny biznisman volá, svoju strastiplnú púť za slávou a bohatstvom začína na vo-



jnou zmietanej planéte Ord Mantell. Príbehové pozadie vám tu samozrejme nebudem spomínať, keďže práve to je zásadnou inováciou oproti všetkému doteraz v oblasti MMO vidnému. Totižto, autori každému charakteru prideliť do vienka svoju vlastnú a plne nadabovanú story, vďaka ktorej sa pri tom levelovaní budete cítiť úplne rovnako, ako keby ste hrali nejakú single-playerovu RPGčku, akurát že tu vám popred nos nebehajú len NPC, ale aj iní hráči. Sluší sa však dodať, že príbehy (ako smugglery tak aj môjho druhého chara - menovite sith inquisitora) aj napriek nespornej snahe byť zábavnými majú toľko logických dier a stereotypných kliše scén, že brať ich vážne vám naozaj neodporúčam - proste sa v nich nerýpte, lebo narazíte na toľko nekonzistencií, až vás z toho rozbolí mozog (jeden príklad za všetky - v úvode smugglerovej kampane vám ukradnú vašu loď - tú po čase získate naspäť, ale už s novou posádkou. Čo sa stalo s tou minulosťou sa už ale ďalej nerieši.. proste, sú fuč a vášmu hrdinovi je to aj napriek tomu, že je uznávaným smugglerom a teda strávil s tou posádkou pekných pár operácií, totálne putna). I tak sa ale snaha cení a po rokoch čítania textov a povrchného pendlovania sem a tam je tento inovatívny prístup k vedeniu hráča za ručičku naozaj osviežujúcim.

Späť ale k Harrisonovi - ako človek, ktorému jeden obzvlášť podlý wreckár ukradol jeho vesmírne plavidlo, som musel v koži môjho hrdinu začínať pekne od nuly (teda presnejšie, od jednotky - každý je tu totižto už na začiatku svojej púte jednotka!). Pár

základných skillov, nejaké tie basic háby, pár dobrých rád od in-game tutoriálu a hurá do questenia. To je už tradične tvorené zmesou poslíčkovania, zbierania, resp. aktivovania x-kusov predmetov/objektov, či zabíjania y-kusov z-typov protivníkov, čo samozrejme nepoteší žiadneho novinky-hľadajúceho onlinového veterána, ale vďaka výrazne interaktívnejšej forme týchto úloh (všetky questy sú po vzore príbehovej línie nadabované - dokonca aj v cudzích jazykoch!) vám táto dnes už prakticky tradičná formuška x-penia nebude až tak vadíť. Čo vás ale spočiatku istotne milo prekvapí, je nutnosť sa v určitých dialógoch prikloniť na svetlú či temnú stranu. Zaujímavá funkcia, ktorá vám neskôr umožní používať určité špecifické typy zbroje a zbraní, je ale podobne, ako ďalšie originálne prvky hry, akosi nedotiahnutá do konca a týka sa to predovšetkým diskutabilného zaradenia smugglery medzi dobrákov. Spomeniem jeden príklad - na konci questovej línie na planéte Tatooine som sa mohol pridať na stranu jediho alebo sitha. Why? Všetkým republikánom tak prečo mi autori ponúkajú takúto možnosť? Nie je to náhodou v konflikte s tým, akú "farbu hájím?". Žiaľ, je a nie je to jediný izolovaný prípad - v podstate každé závažnejšie rozhodnutie môžete spraviť v prospech tých zlých, čím totálne negujete postavenie smugglery ako "kladného" classu. Nevie, ako to je v prípade pozitívne vedeného bounty huntera, ale nebol by som prekvapený, ak by aj v jeho prípade dochádzalo k takýmto logickým rozporom.

No dobre, dajme tomu, že autori týmto interaktívnymi dialógmi chceli podporiť RPG feeling titulu, ale zámer im jednoducho na 100 percent nevyšiel. Samozrejme, mnoho konzumných hráčov sa nad tým nepozastaví, mne to však ihneď udrelo do očí. V súvislosti so spomínanou RPG zložkou hry ale nesmiem opomenúť ďalšiu novinku v tomto žánri a síce prítomnosť spoločníkov. Prvý z nich sa k vám pridá na záver úvodnej planéty a v kocke vám umožní odsólovať drvivú väčšinu hry. Navyše, po vzore Mass Effectu vám companioni po dosiahnutí určitého stupňa náklonnosti (čím viac s nimi questíte, tým vás majú radšej) ponúknu vlastnú questovú líniu, po splnení ktorej získajú nejaký ten bodík k dobru či už v oblasti celkovej efektivity alebo v oblasti používania určitého skillu. Spoločníci ale taktiež slúžia aj ako kľúčový prvok v rámci craftingu tu nazvaného crew skills, keďže práve vašu posádku budete posielat na rozličné misie s cieľom získať materiály, potrebné na výrobu toho-ktorého predmetu. Sluší sa doplniť, že každý hráč môže naučiť svoj tím až trojicu týchto skillov, pričom sa v pohode môže zamerať len na zber materiálov a skutočný crafting nechať na iných. S touto zložkou hry mám v zásade len dva problémy: tým prvým je brutálne nerfnutý slicing, ktorý je dnes v podstate len do počtu (kedysi bol zdrojom solídnych peňazí - dnes jeho výstupy nestoja za nič) a tým druhým je náhodná úspešnosť vašich spoločníkov v crew skill misiách, ktorá sa nedá predvídať a teda pokiaľ chcete danú špecializáciu levelovať, musíte holt očakávať aj s nezdarenými operáciami.



Mne osobne to rozhodne nepríde ako najšťastnejšie riešenie, keďže priamo v teréne je dajme tomu scavenging na tej istej úrovni, na akej váš tímový kolega zlyhal, za každým úspešný.

Čo ma však o dosť viac trápi, je nevyvážená a krajne nedomyšlená funkcia spomínaných companionov. Nechcem tu teraz riešiť kixy typu, že môj DPS charakter nafasuje v úvode taktiež DPS ladeného spoločníka (logicky by to mal byť tank alebo aspoň liečiteľ) - obzvlášť fatálnym mi totižto príde dopad AI kolegu na motiváciu hráča sa v titule socializovať - inými slovami, vďaka companionovi som proste stratil chuť kontaktovať sa s inými hráčmi, keďže drvivú väčšinu questov som v pohode dokázal odsólovať. Navyše, potenciálnemu grupovaniu ľudí nepomáha ani fakt, že hra trestuhodne neobsahuje funkciu zvanú group finder (hľadám grupu) a tak musíte za každým, ak chcete nejaký ten quest "dať" so živým hráčom, ako debili zaspamovať general chat s textom "LFG nejaký quest". Ak týmto spamovaním strávite 10 minút a nikto sa vám neozve (lebo general chat sa vďaka LFG požiadavkám vás a iných hráčov mení každú sekundu), rýchlo vás tá chuť splniť heroic quest (ťažší variant tých bežných - zvyčajne vyžadujúci dvoch a viacerých real-life hráčov) prejde. Obdobný problém s hľadaním ľudí je aj v prípade dungeonov (flash-pointov, mimochodom tiež doplnených o solídne príbehy) a raidov (operácií) - prostě, ľudia v zápale hry nemajú čas mať sústavné oči upreté na general chat a tak si pred každým takýmto tímovým eventom vyhradte aspoň pol hodku na to, než dáte vôbec grupu do kopy. Práve absencia akejkol'vek podpory tímového ducha zo strany hry je dôvodom, prečo SWTOR pôsobí skôr ako klasické SP RPG doplnené o akýsi vedľajší MMO obsah, než o MMO v tom pravom slova zmysle.

Vo veci levelingu a s tým spojeného získavania nových skillov je titul relatívne štandardným kusom onlinovky. Po dosiahnutí 10 levelu si hráči vyberú jednu z dvoch špecializácií - ako smuggler som sa tak rozhodol medzi scoundrelom a gunslingerom, teda akýmsi rougetype záškodníkom a čistím DPS likvidátorom. Samozrejme, pomalého zakrádania sa som si ako rogue charakter užil vo World of Warcraft až až a preto som zvolil síce priamočiarejšiu, ale rozhodne efektívnejšiu špecifikáciu gunslingera, schopného to pištoľníka a "nukera"



zároveň. Hra mi potom na základe môjho rozhodnutia ponúkla na výber z troch odlišných talentových stromov, z toho jeden bol ale rovnaký pre obe smerovania. U talentových stromov poteší možnosť viesť postavu k hybridnému mixu skillov, pretože jednotlivé stromy obsahujú toľko nezmyselných talentov, že by ste v neskorších fázach hry ani nemali kde tie talentové body vraziť. Príklad? Povolanie sharpshooter obsahuje skill (dokonca je možné v ňom utopiť až 3(!) talentové body), ktorý vám za určitých podmienok čiastočne zvýši atribút alecricity (skrátí dobu aktivo-

vania skillov) - pýtam sa ale načo? Načo mi je tento talent, keď môj class je orientovaný na úplne iné atribúty, predovšetkým teda na cunning? Navyše, podmienky za akých sa tento skill aktivuje, totálne negujú akúkoľvek rozumnú rotáciu schopností, keďže vás nasilu nútia zbytočne plytvať svojou energiou na nákladný skill, ktorý vás vyštaví až prekvapivo rýchlo. Skrátka, absolútne zbytočný talent, ktorý minimálne v rámci povolania sharpshooter nemá vážnejšie uplatnenie. Predpokladám, že obdobných zbytočností sa nájde v každej špecializácii mnoho a preto ešte raz kvitujem možnosť spraviť si z charakteru hybridný mix toho, čo uznám za vhodné. Pokárať tvorcov ale tiež musím za prehnané množstvo cc skillov - každý charakter má v zásobe toľko crowd control abilít, že PvP (o tom o chvíľku) sa zvyčajne zvrhne len na to, kto vie koho lepšie omračovať a paralyzovať - predpokladám teda, že do budúcnosti sa využiteľnosť týchto schopností výrazne obmedzí. Inak, aby som nezabudol - perfektným spštením levelingu sú kocky zvané datacrony, ktoré vám natrvalo zvýšia niektorý zo základných statov. Vzhľadom na to, že ich je niekedy sakramentsky ťažké nájsť, sa jedná o naozaj výborné spštenie hrateľnosti.

Čo som ešte nespomenul a istotne stojí za zmienku, sú vesmírne boje a PVP. Prvé menované sú v podstate len onrail akčnými sekvenciami, v ktorých máte za úlohu zvyčajne buď zostreliť niečo, alebo obrániť niekoho. Náplňou sa vesmírne misie stále dookola opakujú, avšak vďaka štedrým odmenám im túto ich repetitívnosť veľmi radi odpustíte. Na druhú stranu, čo autorom istotne neodpustíte, je totálne zmršené PvP. 3 warzony do ktorých sa hráči dostávajú náhodne (teda žiadna možnosť

volby, ktorý warzone chcete hrať!), síce ponúkajú mierne odlišný obsah (bránenie spotov či variant CTF), ale vďaka geniálnemu nápadu vrhnúť všetky levely do jedného kotla je PvP na nižších úrovniach absolútne nehratelné. Proste, autori si mysleli, že keď vás ako lvl 10 charakter hodia k 50kám a dorovnajú vaše staty na ich úroveň, automaticky budete týmto hráčom rovnocenní súpermi. Omyl! Milí autori akosi zabudli, že na 10tom leveli nemám ani zďaleka toľko skillov, talentov a abilit, ako hráč, ktorý dosiahol maximálku. Výsledkom tohto nešťastného kroku je, že hráči na vyšších úrovniach majú takmer vždy navrch a teda pokiaľ nie ste 50ka, čaká vás po väčšinu času len a len frustrácia. Áno, určite existuje mnoho skillerov, ktorí si na 20tej úrovni dávajú hráčov end-gamu na raňajky, ale bežný človek jednoducho nemá proti vyšším levelom šancu. Ak ste sa teda tešili prednostne na to, ako v koži jediho rozsekáte sithov na márne kúsky, ostane vám po prvých hodinách v PvP arénach len nepríjemná pachuť v ústach. A to nie je vonkoncom dobré znamenie.



Keď už som teda naplno rozbehol argumentáciu v rovne negatív, tak pri nej ešte na moment ostanem. Cover systém, ktorý je osobitným špecifikom smugglerov a imperiálnych agentov, má veľké nedostatky - pokiaľ totižto zacielite na protivníka, hra vám síce zeleným obrysom naznačí, kedy by ste mohli zakľaknúť a zahájiť tak ofenzívu, ale vo väčšine prípadov sú tieto miesta tak blízko k protivníkovi, že v momente automatického presunu k nim už nemáte čas na prípravu, pretože ste práve svoje obete nechtiac vyprovokovali. Ja som tento problém riešil tak, že som proste zakľakol v mieste, ktoré my vyhovovalo a až tak zacielen na súperov. Ďalším dosť závažným problémom hry je masívne instancovanie. Čo to znamená? V základoch iba to, že pokiaľ sa vo vašej verzii Alderaanu vyskytne viac ako určitý počet hráčov, vytvorí sa pre týchto nadbytočných jedincov ďalšia verzia uvedenej planéty. Takéto brutálne drobenie hry má preto dosť neblahý dopad na celkovú atmosféru titulu, najmä z hľadiska MMORPG feelingu - lokácie sú prázdne, v mestách pobežuje pár ľudí a vy vôbec nemáte pocit, že hráte MMO (a to pritom hrám na relatívne plnom serveri!). Keď si spomeniem na meetingy guildy v Stormwinde či Shat-trahu, kde to doslova žilo ľuďmi, je mi z prázdneho Coruscantu či Nar Shadday naozaj smutno. Okrem vyššie

uvedených nedostatkov potom nesmiem zabudnúť ani na čiste subjektívnu výtku, ktorá sa týka kontinuity titulu vzhľadom na celkové univerzum Star Wars - autori totálne odignorovali fakt, že sa ich titul odohráva 3500 rokov pred filmami a možno aj v snahe zapáčiť sa fanúšikom, ponechali jednotlivé kľúčové dizajny a architektúru prakticky bezo zmeny. Stormtrooperi tak vyzerajú ako tí z čias vlády Imperátora, mestečko na Tatooine akoby z oka vypadlo Mos Eisley a keď na planéte Alderaan narazíte na rod Organa, neubránite sa miernemu pozdvihu vášho obočia. Navyše, do očí taktiež bije aj skostnatelý výber dostupných planét, podľa ktorého to vyzerá tak, že všetko najpodstatnejšie zo Star Wars sa odohrálo na 3-4 dobre známych vesmírnych šutroch. O malíčkostiach typu že v spaceportoch, ktoré sú neprimerane obrovskými, nie je v záujme nahaňovania hernej doby možné používať mountov zatiaľ čo hoci inde áno, či o tom, že prístup k hangárom je odlišný pre každé povolanie aj napriek tomu, že sa potom hangár pre hráča za každým instancuje osobitne, radšej taktne pomlčím. Ups.. nepodarilo sa.

Holt, mazať vám med okolo úst.. to rozhodne nebol môj zámer. O tom, aká je táto hra bezchybná a dokonalá, sa dočítate kludne aj na oficiálnych

stránkach titulu. Môj relatívne negatívny pohľad na SWTOR má ale svoj dôvod - pripraviť vás na to, do čoho eventuálne po zakúpení tejto onlinovky idete. Aby ste si ale predchádzajúce riadky nevyložili príliš zle - SWTOR je vskutku zábavným MMORPG a príbehová linka, vedúca vás naprieč procesom levelovania, si istotne zaslúži pochvalu, rovnako ako si ju zaslúžia aj variabilné planéty či nápady, ktoré koncept masívneho online sveta výborne obohacujú. Problém nástupcu Star Wars Galaxies tkvie ale v onom kúzelnom MMO - ako onlinovka totižto hra zatiaľ nefunguje tak ako má a pokiaľ autori nezpracujú na podpore tímového hrania (väčší dôraz na podporu kooperovať s inými hráčmi, nástroj pre hľadanie grúp, obmedzenie funkcií companiona a pod.), ktoré je pre tento žánr tak príznačným, ostane zo Star Wars: The Old Republic síce pekné a výborne hrateľné RPG, so žánrom MMO ale nemajúce príliš mnoho spoločného. ■

#### PLUSY

- inovovaný systém questovania
- možnosť hrať za tradičné povolania SW univerza
- návyková hrateľnosť
- príbehovo ladené dungeony

#### MÍNUSY

- slabý pocit z online aspektu
- predpotopný systém grupovania
- nevyladené talentové stromy
- niektoré nedoriešené dizajnérske nápady



\*Výrobca: BioWare \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC  
\*Multiplayer: áno - mmo \*Lokalizácia: nie \*Web: www.swtor.com



# MEN OF WAR VIETNAM

**AUTOR:** DANIEL "LORDDAN" HUJO **PLATFORMA:** PC

Priznám sa, že už ani nedokážem spočítať, koľko článkov, či už recenzií alebo preview, som o titule Men of War napísal (neviem prečo, ale vždy ich vyfasujem ja). A keďže sa vo 1C Company rozhodli, že je pre nich táto séria ešte dôležitá, pred časom prišiel nový diel, o ktorom sme vás informovali v pomerne rozsiahlom článku s prvými dojmami z hry. Čo je dôležité, už žiadna druhá svetová, prišiel povolávací rozkaz do Vietnamu.

Keď sa povie vojna vo Vietname, okamžite sa mi vybaví film Forrest Gump a scéna kedy spolu s Bubom prilietajú na základňu vo Vietname a do toho hrá pesnička Fortunate Son. Samozrejme hneď druhí v poradí sú malí žltí mužíčkovia schovaní v hnusnej smradľavej vlhkej a nekonečnej džungli a na treťom mieste bola v poslednej dobe hra Men of War: Vietnam, na ktorej hranie som sa svojim spôsobom aj tešil.

Snáď v každom predchádzajúcom článku o ktorejkoľvek hre z tejto série som spomínal aj celú históriu, ako to všetko začalo hrou Soldiers: Heroes of the World War II, potom pokračovalo cez Faces of War, no a nakoniec sme tu, v roku 2011/12 s už niekoľkým rozšírením poslednej hry do trilógie Men of War. Myslím, že zatiaľ sa úplne všetky hry a jej pokračovania odohrávali počas druhej svetovej vojny a keďže táto historická udalosť bola už toľkokrát spracovaná vo všetkých možných hrách a žánroch, stavili teraz autori na zmenu prostredia a presunuli hráčov do Vietnamu. Tento známy konflikt medzi Severným (komunistickým) a Južným

(demokratickým) Vietnamom asi pozná každý z vás, takže ho nebudem moc približovať. Čo možno neviete alebo len tušíte je spoluúčasť Sovietskeho zväzu na tejto udalosti.

A prečo to spomínam? No pretože je to súčasť deja jednej z kampaní. Men of War: Vietnam obsahuje dve kampane – americkú a sovietsku. Trošku zvláštne, nezdá sa vám, sme vo Vietname a žiadna vietnamská kampaň? Nakoniec dostanete pod kontrolu aj pár vietnamských bojovníkov na oboch stranách konfliktu, ale že by išlo vyslovene o boj Vietcongu proti Američanom, tak na to zabudnite. Sovietska kampaň je putovanie troch sovietskych vojenských poradcov s ich vietnamským doprovodom v podobe jedného dôstojníka Vietcongu. Nič viac, nič menej, takmer celú kampaň tak idete len so 4 ľuďmi, ktorých môžete ovládať. Za Američanov je tých vojakov vždy viac, takže sa vyžijú aj hráči ako ja, ktorí majú skôr radi stealth akciu v týchto hrách a na druhej strane, stačí pustiť americkú kampaň a šup, hneď máte k dispozícii 12 vojakov.



Osobne sa mi išla lepšie práve sovietska kampaň, zvykol som si na svoju štvoricu bojovníkov a na ich vybavenie a vedel presne, kedy ich môžem použiť. Americká kampaň už je taká hrrrr dopredu a nasadiť ťažké zbrane a prevalcovať nepriateľa silou a presilou. Každá z kampaní má celkovo 5 misií a záleží len na vašom prístupe, ako sa zmierite so stratami vo vlastných radoch a aký štýl hry zvolíte. Každopádne žiadna z misií netrvá kratšie ako 30 minút, v závislosti na zvolenej obtiažnosti. Navyše to celé graduje, postupne idú ťažšie a dlhšie misie. Pri mojom skôr stealth štýle hrania a vysokej obtiažnosti je doba hrania na úrovni pokojne aj 15 hodín. Celkovo sa mi páčila aj koncepcia misií, putovanie Sovietov cez Vietnam, strata celej jednotky, obrana základne, v tomto mala hra celkom spád. Za Američanov je to zas striedanie prieskumu a silných úderov, takže v podstate žiadna nuda. Trošku horšie už je to so skriptami a vlastne aj jednosmernou cestou plnenia úloh. Nič zvláštne nevymyslíte a v prípade amerického prieskumu vás na správnu cestu usmernia aj dômyselne umiestnené pasce, ktoré dokážu behom chvíle zneškodniť polku vašej jednotky plaziacej sa k nič netušiacemu nepriateľovi.

Ozývajú sa hlasy, že džungľa v hre nie je nejakým spôsobom dobre spracovaná a podľa niektorých hráčov akoby nie je jasné, že ide o Vietnam. Ja osobne musím



povedať, že džungľa sa mi veľmi páčila a mnohokrát v nej nájsť zamaskovaných sniperov, ale aj obyčajných vojakov je doslova peklo. Skúste si zapnúť fog of war a v tom momente naberá hra zaujímavý rozmer a neuveriteľnú náročnosť. Skutočne nájsť troch amerických ostreľovačov schovaných a zamaskovaných v korunách stromov v džungli je priam nadľudský výkon a rátajte s tým, že kým ich nenájdete, na plnenie akýchkoľvek úloh môžete rovno zabudnúť. Čo ma ale ohľadom úloh v misiách niekedy privádzalo do zúrivosti, bola absencia nejakého plánovania. Niektoré úlohy sú stanované vyslovene na kooperatívne hranie a pokiaľ hráte sami, nieje pre vás zrovna jednoduché tieto

úlohy občas splniť a tak toto bol jediný moment, pri ktorom ma čakal obvyklá sekvencia save-load.

Je vidieť, že autori sa veľmi snažili, kompletne prepracovali zbraňový arzenál celej hry, keďže zbrane používané vo Vietname s výnimkou PPS-41 sa v druhej svetovej nepoužívali, teda samozrejme tie, ktoré sú k dispozícii v hre. To sa týka ručných zbraní, kam pribudol veľmi dobrý americký granátomet M79, ale rovnako aj tankov, lietadiel, vrtníkov a všetkých ostatných vozidiel a približovadiel, pretože tu máme aj riečne hliadkovicie člny. Taktiež prostredie prešlo zmenou, ale čo ma dostalo a je pre mňa veľkým mínusom, sú zvuky. Tu sa akosi vývojári rozhodli

šetriť alebo neviem čo ich to napadlo dať do úst vietnamských a sovietskych bojovníkov nemecké hlášky z predchádzajúcich hier, obrovské prekvapenie, keď som to prvýkrát počul. Tiež ako som spomínal pieseň *Fortunate Son* v úvode článku, chýba tu dobová hudba alebo niečo podobné, čo by viac umocňovalo atmosféru, napr. škrekly nejakých opíc z džungle a podobne.

Že by sme sa dočkali nejakých pre-vratných noviniek v tejto hre sa tiež nedá povedať. 1C Company tak nejak stavia na osvedčenej značke a snaží sa ju očividne vyštáviť do poslednej kvapky. Už sme písali, že v príprave je ešte jeden titul s názvom *Men of War*, konkrétne *Condemned Heroes*, ktorým sa zas vrátia do druhej svetovej na sovietsku pôdu a budú sledovať putovanie politických väzňov zapojených do tých najhorších bojov. Zároveň teda Vietnam vyzera ako taká slepá ulička, predsa len predchádzajúci titul *Assault Squad* bol multiplayerovo ladený a *Condemned Heroes* budú opäť z druhej svetovej, akosi neviem čo si mám o tom myslieť. Keby celá séria *Men of War* skončila teraz Vietnamom, bol by to vynikajúci odrazový mostík pre úplne nový titul, štvrté pokračovanie celej série hier od *Soldiers: Heroes of WWII*, takto som trochu zmätený.

*Men of War: Vietnam* teda je návratom späť k naskriptovaným scenárom, kde máte len pár vojakov a musíte si poradiť s veľkou presilou na mape, čo mne osobne veľmi vyhovuje. Na druhej strane sa nedá si nevšimnúť už zaostalosti enginu, na ktorom hra beží, tým zaostáva hlavne grafika. Zvuky tiež nemožno pochváliť. No zasadenie hry do málo preskúmaných vôd konfliktu vo Vietname je celkom zaujímavé. Ak niekto zavrhol *Men of War* po pár pokračovaniach, teraz je ten správny moment sa k hre vrátiť. Pre nových hráčov je hra pomerne dobre vyladená, čo sa týka náročnosti, takže nehrozí frustrácia z neustáleho loadingu. Či ale hru kúpiť, o tom teda na 100% presvedčený nie som. ■



#### PLUSY

- zaujímavé prostredie Vietnamu
- arzenál
- vyvážená obtiažnosť

#### MÍNUSY

- zastaralý engine
- zvuky v hre
- pre niekoho možno krátke
- absencia Vietcongu





# AGE OF EMPIRES ONLINE

**AUTOR:** DANIEL "LORDDAN" HUJO **PLATFORMA:** PC

Už sa asi budem opakovať, no multiplayer vládne svetu hier, tak ako kráľovná Alžbeta II vládne už dlhé roky Anglicku. A povedzme si úprimne aj medzi hráčmi sú ľudia, ktorým to vadí, rovnako tak ako určite aj princovi Charlesovi, že sa nedostal na trón. Určitým kompromisom medzi hrami je Age of Empires Online, v kráľovských dynastiách akosi obdobný kompromis nemôžem nájsť, no to nie je podstatné, prípadne sa nechám poučiť niekým historicky vzdelanejším.

Dost bolo rozprávania o anglickom tróne, podme si porozprávať niečo o Age of Empires Online. AoE Online je ďalším bratom do známej strategickej série Age of Empires, ktorá momentálne stagnuje a upadá do zabudnutia, keďže od vydania posledného tretieho dielu, ubehlo už nejakých tých pár rokov. A ako som už povedal, multiplayer vládne svetu a preto sa aj táto známa séria presúva na internet a jej pokračovanie nedostáva číslo 4, ale podtitul Online. No a vzhľadom k tomu, že peniaze sú meradlo úspechu a trh jasne ukazuje, kam sa majú online hry uberať, je aj AoE Online free-to-play. Znamená to, že hru si môžete zadarmo stiahnuť a v internetovom obchode si do nej kupovať rôzne maličkosti, ale aj obrovské balíky (ak však chcete, tak celý balík si môžete zakúpiť aj v krabicovej verzii).

Hneď na začiatok poviem, ako to je v prípade AoE Online. Aj keď ide o free2play, hra vás neustále bombarduje reklamami o balíčkoch, ktoré si máte kúpiť. Reklama by mi ani tak nevadila, samozrejme, veď o to predsa v tejto hre ide, donútiť hráčov, aby si tieto balíky kupovali. No Microsoft sa rozhodol, že

reklama nestačí a samotná hra je tak dosť osekaná a priamo núti hráčov do kupovania týchto bonusov. Nehovorím, že hra by sa nedala hrať, to v žiadnom prípade, no po určitom čase už získavajú hráči, ktorí platia, až príliš veľkú výhodu nad neplatiacimi hráčmi a aj odmeny za splnené úlohy sa viac a viac menia na veci, ktoré bez balíka civilizácie, nemôžete použiť a tak ich len predávate alebo skladujete u seba.

Začnime pekne na začiatku, všetko totižto začína inštaláciou. Keď som si o ôsmej večer k tomu sadal, že tú inštaláciu rýchlo sfúknem a mám kopec času na hranie, ešte som netušil, že ma čakajú priam pekelné tri hodiny. Normálne to zaberie asi tak 10 minút, no to by ale nesmeli mať vývojári v inštalátore drobnú chybičku, ktorú bez úspechu riešia už pár mesiacov. Nakoniec po úmorných dvoch hodinách som zistil, že patríam medzi tých šťastných, čo dokážu hru vôbec nainštalovať. Vedzte, že sú aj takí, ktorí si zaplatili nemalé peniaze za hru a ani ju ne-nainštalujú. Nasledovalo ďalšie hodinové trápenie s účtom na Windows Live. Z mne neznámych dôvodov,



nechýba internetový obchod na nákup balíkov civilizácií a podobných vecí. Potom tu je ešte normálny obchod so surovinami, kde nakupujete materiál dôležitý na stavbu ďalších budov a výrobu špeciálnych predmetov. Žiaľ poslednou budovou na začiatku je konštrukčná budova, práve tu nakupujete niektoré nové stavby. Budov je široké množstvo, potom si postavíte farmára, drevorubača, zlievača alebo lovca, tí vám budú produkovať jednu surovinu – drevo, pšenicu, med' alebo kožušiny. Tie predáte alebo použijete na niečo. Časom dostanete armádnú budovu, kde sa môžete špecializovať na určitý typ boja – pechota, jazda atď. Toto sú asi také najdôležitejšie stavby v meste.

Okrem budov sú v meste aj jeho obyvatelia a rôzni významní činitelia. Tí vám môžu dať, už spomenuté úlohy. Bez nich sa v podstate nikam nepohnete a na začiatku sú to aj tak len tutorialové veci, ktoré vás naučia základné ovládanie v meste a potom aj na bojisku. Ľudí, ktorí vám dávajú úlohy, postupne pribúda. Za každý splnený quest je nejaká odmena, najčastejšie skúsenosti, zlato a nejaký predmet. Tieto predmety sú niekedy nepoužiteľné, no často sú to užitočné veci, ktoré dávajú bonusy vašim jednotkám alebo budovám. Napríklad pechota tak môže získať až štyri rôzne bonusy – do útoku, do obrany, do zdravia a podobne. Preto vám mesto nahrádza hrdinov, miesto bonusov pre hrdinov alebo bonusov pre jednotky v okolí hrdinu je to tu vymyslené pomocou artefaktov pre samotné jednotky. Čím lepší bonus, tým vyžaduje vyššiu úroveň od vás, aby ste ho mohli jednotke priradiť. Aj tu je treba postupovať

aj keď som bol v Českej republike, mi vytvorilo automaticky konto na Slovensku, ktoré v službe Live samozrejme nie je podporované a pokiaľ ste v nepodporovanej krajine, už si to nemôžete zmeniť na podporovanú krajinu, zaujímavé je, že prvýkrát som sa do hry v pohode dostal. Nakoniec po ďalšej hodine trápenia a nutnosti založenia nového účtu som o pol dvanástej večer mohol začať aj hrať. To len, aby ste vedeli, že aj my riešime rovnaké problémy, ako vy.

Na začiatku máte výber z dvoch civilizácií – gréckej alebo egyptskej (časom budú aj Peržania a Kelti), tie môžete umiestniť do rôznych miest, čo sú v podstate len iné servery. Pokiaľ sa pomýlite alebo chcete ísť jednoducho na iný server, nie je to žiaden problém ani keď už hráte nejaký čas. Máte civilizáciu a server, teraz je treba pomenovať vaše mesto, to je centrum

všetkého diania. Dá sa povedať, že mestá nahradili hrdinov, tí v AoE Online absentujú. Na začiatku ste teda level 1 a máte len pár životne dôležitých budov. Ale to sa všetko rýchlo zmení. Teraz vám prezradím jednu dôležitú vec, ktorá mnohým hráčom objasní ďalšie veci. A síce AoE Online je v podstate Age of Empires 2 s pár obmenami. A teraz prečo som vám to povedal. V meste je hlavnou stavbou budova, kde si odomykáte technológie, tie sú rozdelené do troch kategórií – vojenské, ekonomické a rôzne utility. S vyššími levelmi sa vám odomknú ďalšie veky, tie sú štyri, tak ako aj v AoE 2 a s každým vekom sa vám sprístupňujú aj ďalšie technológie. Body na ich získanie dostanete práve za levelovanie. Zo začiatku je preto dobre rozmyšľať, čo potrebujete a čo sa vám skutočne oplatí si odomknúť. Ďalšia budova je diplomatická, tá slúži na komunikáciu s kamarátmi a ostatnými hráčmi. Samozrejme

veľmi opatrne a rozmýšľať, pokiaľ jednotke alebo budove nejaký bonus priradíte, nie je možné ho odobrať, môžete ho len vymeniť za iný, no dokiaľ ho nevymeníte, ostáva tam, kde ste ho použili. Všetky tieto výhody sú potrebné v bojoch s nepriateľom a tých bude požehnané. Zo začiatku je levelovanie rýchle, časom to už ide ťažšie a ťažšie.

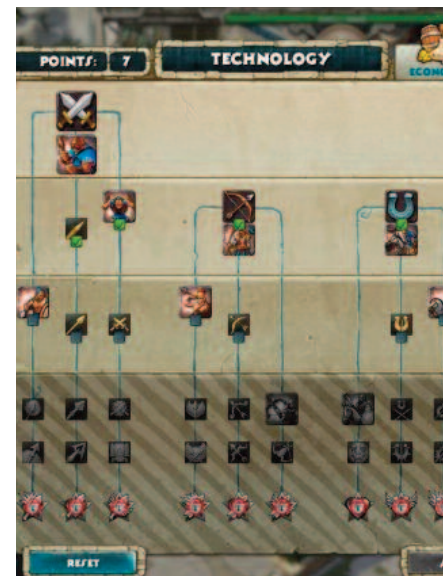
S questom sa už presúvame po mape na bojisko. Typy úloh sú rôzne, väčšinou ale ide o klasické zničenie nepriateľa alebo obranu mesta prípadne nejakej budovy po stanovený čas. No sú tu aj výzvy, tie spočívajú v tom, že za 10 minút máte postaviť 10 fariem, poviete si jednoduché, keď splníte, výzva pokračuje, čas sa skracuje, počet fariem ostáva. Všetko to končí pri piatich minútach. V týchto výzvach sa rýchlo a pomerne ľahko získavajú expy. Niektoré úlohy sa neustále opakujú, odmenou je relatívne veľký zisk expov, no sú náročnejšie, ale v co-ope to nie je žiaden problém. Tieto opakujúce sa misie sa buď objavia hneď po splnení a vyberajú si odmeny, alebo až po určenom čase.

Všetko čo som doteraz povedal je v podstate singleplayer, tak prečo ten podtitul Online. Už som to spomenul, že niektoré misie môžete hrať v kooperácii s kamarátmi alebo aj úplne neznámymi hráčmi, ktorí len hľadajú partáka, ale preto ešte stále nemusí mať hra podtitul Online. Ten hlavný dôvod sú PvP súboje v aréne. Aby som to ale uviedol na pravú mieru, PvP aréna je prístupná len platiacim hráčom, hráč, ktorý nemá kúpený booster pack alebo civilizáciu sa môže so súbojmi proti živému nepriateľovi rozlúčiť. Osobne mi to príde ako nezmyselný ťah, ale Microsoft tlačí na hráčov, aby kupovali veci do hry. Kto teda čakal, že sa tu bude bojovať o územia a o vplyv medzi hráčmi, toho musím sklamať, nič také sa nedeje.

V záverečnom hodnotení musím konštatovať, že tak ako som sa na hru tešil, sa moja radosť postupne



viac a viac rozplývala. Ide o reinkarnáciu Age of Empires II, takže hru utiahnu aj slabšie stroje, no zaostáva príbeh, nejaké barbarské kmene, ktoré vás stále terorizujú a podobne. Napriek tomu, že sa hra tvári ako free-to-play a vám sa nechce platiť alebo jednoducho na to momentálne nemáte, stratí po čase hranie svoje čaro a upadne do stereotypu. Čo ma potešilo je postupné odomykanie technológií a bonusy pre jednotky v podobe artefaktov. Možnosť kooperatívneho hrania poteší vždy. Čo je podľa mňa najväčší nezmysel je sprístupnenie arény pre PvP hranie len platiacim hráčom. Celkovo teda hra má svoje svetlé chvíle, avšak cieľ skôr na občasných a menej náročných hráčov stratégií a jej výhodou je aj nižšia náročnosť na hardware, časom sa ale neubrání stereotypu. ■



**PLUSY**  
nízka HW náročnosť  
jednoduché ovládanie  
kooperatívne hranie

**MÍNUSY**  
časom stereotyp  
bez spoplatneného obsahu je to len polovičná zábava  
slabý príbeh  
časť hráčov má problém s inštaláciou



\*Výrobca: Gas Powered Games \*Distribútor: Microsoft \*Platformy: PC  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: <http://ageofempiresonline.com>

# AMY

**AUTOR:** BORIS "BLADE" KIROV **PLATFORMA:** PS3

.....  
 Ak vás trhá kúpiť Amy len preto, že je to ďalší zástupca vášho obľúbeného žánra, radím vám - nerobte to. Majitelia PS3ky, radšej investujte do hororu menom Siren, Xboxáci pre zmenu do Alana Wakea, resp. si počkajte na Alan Wakes American Nightmare. Amy, nech sa totižto tvári akokoľvek atraktívne či zaujímavo, je vo výsledku prakticky nehrateľnou sračkou, ktorá musí nasrať naozaj každého, kto si ju kúpi (sry za výrazy ale som nasratý).

Je mi jasné, že ako DLC-only záležitosť musela byť hra vyvíjaná s obmedzeným budgetom a teda zákonite aj pod nepríjemným tlakom, avšak vydať takýto nedorobok a ešte za neho pýtať aj peniaze, to už chce naozaj poriadnu dávku arogancie a drzosti. Že vraj hra je zámerne ťažká a preto ju väčšina ľudí nevie naplno oceniť - bullshit! Autori zrejme ostali zakliesnení kdesi v rokoch 2000-2002 a nechápu, že aby titul ako-tak fungoval, musí mať nie len dobrú atmosféru, ale aj patrične dobré (a hlavne FUNGUJÚCE) herné mechanizmy, ktoré nefrustrujú ale naopak, motivujú hráča k podávaniu tých najlepších výsledkov. VectorCell, štúdio zodpovedné za tento exkrement, ale základy dobrej hry zjavne neovláda a preto je výsledkom ich zbytočnej roboty titul, na ktorý budete nadávať ešte pekných pár mesiacov po tom, ako ho neveriacky a z hnusom zmažete z disku, resp. vyšmaríte von oknom.

Hneď z fleku sa priznám, že po viac ako 8 hodinovom martýriu som to s Amy v záujme zachovania zdravého rozumu radšej vzdal. Osobne nemám nič proti výzvam v hrách a dokonca som v posledných mesiacoch prešiel hneď niekoľko titulov na najťažšiu obtiažnosť (naposledy to bol Gears 3 na insane - sólo), avšak čo je veľa, to veľa. Pokiaľ je totižto obtiažnosť výsledkom debilných a nefungujúcich herných mechanizmov, je hranie takto postihnutej hry nie zábavou ale čistým utrpením. Aby som ale nechodil stále len v bludnom kruhu, prejdem rovno k argumentom, ktoré by vás mali dokonale odradiť od akýchkoľvek zámerov to s týmto kusom softvéru aspoň na moment skúsiť. A začnem hneď tým čo z

hládiska konceptu vzbudzovalo zďaleka najväčšie nádeje - príbehom. Základná premisa deja, pojednávajúca o autistickom dievčatku so špeciálnymi schopnosťami, síce neoplývala prílišnou originalitou, avšak v spojení s apokalyptickou zombie nákazou vytvárala keď už nič iné tak aspoň predpoklad toho, čo by mohlo byť neskôr naozaj zaujímavou a tajomnou story.

Žiaľ, hra sa s vysvetľovaním herných udalostí vôbec nepáre a tak sa prakticky za celú dobu hrania ani poriadne nedozviete, prečo vypukla nákaza, kto ste a kto je Amy a v akom období sa vlastne tá hra odohráva. Samozrejme, viacero indícií naznačuje tomu, žeby sa mohlo jednať o blízku budúcnosť, ale nakoľko autori nemajú ani len v päte vám niečo objasňovať, budete sa musieť holt, sústavne myšlienkami brodiť len v domnienkach a teóriách, ešte väčšmi zhoršujúcich váš dojem z príbehu. No a aby toho nebolo málo, trápne dialógy, hrozivo nelogický scenár (napr. NPC vám v animáčke povie, že ju máte nasledovať a pritom je nastavená tak, aby nasledovala vás) či katastrofálna mimika postáv vás po čase donútiť k tomu, aby ste tejto zložke hry kompletne prestali venovať pozornosť. Ak je toto dôkazom napínavej a zaujímavej story, pak tu máme asi nového kráľa hernej brakovosti!

Ešte horšie však na tom je Amy z hľadiska základných herných mechanizmov. Samotná náplň hry je tvorená troma približne rovnocennými zložkami, a síce bojom, stealthom a riešením logických hádaniek. To prvé, teda boj, mi svojim spracovaním zo



všetkého najviac pripomenul prvé diely Silent Hillu - vaša postava má pre útok vyhradené len jedno jediné tlačítko, pričom aby boli boje "napínavejšie", dokáže sa pred útokmi súperov uhýbať. Fajn, síce nič prevratné ale keby to aspoň ako-tak fungovalo, nemám s tým u titulu zo škatulky DLC-only žiaden problém. Tvorcovia však nedokázali ani takto triviálny mechanizmus bitiek pretvoriť do podoby, ktorá by bola zábavnou. Základný kameň úrazu súbojov totižto spočíva ako v nemotornosti hlavnej postavy, tak aj v podivnom kolíznom systéme, ktorý aj napriek tomu, že vizuálne ste protivníka doslova "prešli", váš útok jednoducho nezaregistruje. Proste, do zombíka to režete hlava nehlava, avšak hra si z toho rozhodne ťažkú hlavu nerobí a tak

len zriedkakedy váš útok vyhodnotí ako úspešný. V rámci akčnej zložky titulu potom istotne nepoteší ani brutálne degradovanie vašich zbraní, kde u takej drevenej palice to síce ešte viem pochopiť, ale to, že sa mi po pár použitíach v rukách rozpadne aj statné páčidlo, to mi už príde ako totálne nedomyšlená zhozadilosť. A to, že postava sa sama nevie bez tyčí a iných predmetov brániť, považujem za idiotizmus najhrubšieho zrna... keď už nič iné, tak to mohli autori vyriešiť aspoň nejakým quick-time eventom.

Keďže nemotorný a po pravde, otrasný súbojový systém, núti hráča sústavne sa stretom s infikovanými vyhýbať, ku slovu sa v takýchto situáciách dostáva stealth zložka hry. Tá ma dvojakú podobu -

buď sa môžete pred dotierajúcimi hordami ukryť alebo sa môžete nechať infikovať (tzn. vzdialiť sa od Amy, ktorá vás udržuje pri živote) a vydať sa medzi zombies ako "jedna" z nich. Problém tohto bezosporu zaujímavého a z časti aj napínaveho mechanizmu je, že nielenže nemáte žiaden zjavný indikátor, ktorý by vám povedal, koľko života vám ešte ostáva, ale navyše je možné sa v blízkosti zombies pohybovať len pomaly, pretože akonáhle pridáte do kroku, nejakým záhadným spôsobom vás súper "odhalia". Úvodzovky preto, lebo nechápem, ako keď ste v stave "zombie", vás dokážu nemŕtvi (ktorým beh taktiež nerobí problém!) identifikovať. Proste, ďalšia z rady nelogickostí. No a tá v úvode spomínaná možnosť ukryť sa pred zombíkmi je síce pekný



nápad (prevzatý z hororu Haunting Ground), ale keď sa vďaka odfláknutej AI zombíci zakliesnia o vašu skrýšu resp. ostanú pred vami stáť až do konca vekov, neostane vám nič iné, než zvoliť reštart checkpointu. A to vám rozhodne po vôli nebude, keďže hre je na checkpointy naozaj skúpa, takže kludne vás pošle až na začiatok levelu len preto, lebo tvorcovia boli liknaví do hry pridať viacero záchytných bodov. Vzhľadom na to, že titulom prechádzate po väčšinu času len dobre známou (a toľko nepopulárnou) metódou "pokus-omyl", je nedostatok checkpointov naozaj maximálne frustrujúcim zistením.

Tretia zložky hry, teda riešenie hádaniek a logických puzzle, síce spočiatku vnáša do celkového gameplayu titulu aspoň aké také oživenie, ale keď budete po x-tý raz posilať Amy cez nejaký otvor do vedľajšej miestnosti, aby vám otvorila dvere do ďalšej zóny, kde vás čaká takmer to isté, akurát že v blede-modrom, prestane vás to veľmi rýchlo baviť. To ale nie je všetko - obvyklý problém s elevátormi (Amy totižto nevie liezť po rebríkoch - how original!) či rozličnými key-cardami (ako poznáte ešte z čias Wolfa či Dooma) je v titule použitý snád toľko krát, že je to až v rozpore s logickou stavbou jednotlivých lokácií a levelov - skrátka a dobre, je vidno, že tieto kvázi-puzzles boli do levelov narúbané na silu, pričom ich jedinou úlohou bolo umelo natiahnuť hernú dobu. Žeby sa ale banda géniov z VectorCellu zamyslela nad tým, či daná hádanka dáva v kontexte s daným prostredím aj nejaký zmysel, to už bolo zrejme nad kapacitu ich IQ. Rovnako na hlavu pôsobí aj fakt, že medzi kapitolami strácate všetky predmety, ktoré ste dovtedy mali - týka sa to nie len drahocenných injekcií proti nákaze, ale dokonca aj špeciálnych schopností Amy, ktoré nachádzate počas hry. Ok, poviete si, niečo podobné mal aj Alan Wake.. avšak tu je miznutie predmetov a naučených špeciálnych abilit bez akéhokolvek odôvodnenia. Kludne sa vám tak stane, že po x-tom reš-



tarte checkpointu sa objavíte bez telekinézy, bez ktorej sa skrátka nedostanete ďalej. Čo nasleduje po tom, je snád nad slnko jasné - poputný reštart celého levelu.

Ono, v podstate celá hra je po okraj preplnená nelogickosťami a stupídnymi dizajnerskými nápadmi, nad ktorými ostáva rozum stáť. Zoberte si napríklad taký beh.. na to, aby sa vaša postava dala aspoň ako tak do poklusu, musíte stlačiť 3(!) tlačítka. Lana je pritom v globále nesmierne spomaleným charakterom, takže aj tá najväčšia blbosť ako je lezenie po rebríku jej trvá tak dlho, že si za ten čas v pohode uvaríte kávu, naučíte sa hebrejsky a ešte aj zostrelíte jedno či dve lietadla. Ok - what next? Tak napríklad kruh pre výber schopností malej Amy - má síce 5 položiek, ale za celú dobu hrania sa mi podarilo nájsť všeho všudy len dva skillly. A čo takto dementná animácia vašej postavy v prípade nejakého šoku, ktorú musíte pretrpieť aj keď do to vás veselo hustí tlupa zombíkov?

Alebo sústavné zasekávajúce sa o lajdácky "odstávajúce" polygóny a "neposlušné" objekty? Alebo dokonalo logické otváranie dverí pomocou elektronického spínača po tom, čo ste v oblasti vypli prúd (yup, aj toho si v hre užijete neúrekom)? A potom je tu ešte tá povestná 5. kapitola, ktorá je doslova výsmechom profesionálnemu level a game-dizajnu (autori jednoducho v istý okamih zmenia pravidlá hry bez toho, aby vás o nich čo i len okrajovo oboznámili). Skrátka, všetky herné prvky a mechanizmy, ktoré mali zabezpečiť dôstojnú hrateľnosť, sú v titule nejakým spôsobom nefunkčné či nedomyšlené a preto aj napriek tomu, že po stránke audio-vizuálu nie je Amy vôbec zlou hrou, ako celok ju nemožno doporučiť naozaj nikomu. Simply put - ruky preč! ■

**PLUSY**  
atmosféra  
solídny audio vizuál

**MÍNUSY**  
gameplay ako celok

# Hry, prečo vlastne...?

**AUTOR: MICHAL "MICKTHEMAGE" NEMEC**

Hry, hry sú zvláštna odroda umenia... Možno by mnohí nesúhlasili a radšej by prišli s označením zábava, ale to je práve ich čaro. Nikto vlastne presne nevie povedať, čo hry sú a čo vlastne znamenajú. Čo osoba, to iný názor. Ešte zaujímavejšie to začne byť v momente, ak sa snažíte niekomu vysvetliť prečo vás vlastne tento druh odreagovania baví. Respektíve čo je na tom zaujímavé...

Na hraní. Na zábave. Na neproduktívnom zabíjaní času. Zabíjaní, ktorým človek nič nezíska, nič sa ne naučí a už vôbec z toho nemá žiaden osoh. Pretože je to len a len hra. Niečo neproduktívne, niečo veľmi vzdialené od reálneho sveta. Prečo si na niečo hrať, keď môže človek robiť niečo pre seba? Skrátka je to akoby mimozemšťan vysvetľoval svoje zvyklosti neznalému pozemšťanovi. Medzi nami - teda nami, čo hry hráme a bavia nás - nemusíme nič vysvetľovať, nijak si to ospravedlňovať, skrátka je to zábava ako každá iná. Ale každý raz zažil podobnú otázku: Čo ťa na tom baví? Pohyblivé obrázky, interakcia, podivné zvuky, rýchle blikanie svetiel, strelba a naskakujúce skóre. Skrátka hodiny strávené pred rozžiarenou obrazovkou...dlhé hodiny - niekedy. To nevyzerá ani na pohľad dobre. Obzvlášť nie pre nezainteresovanú osobu. Bavíť sa, zabávať sa...nenudiť sa. Človek si to neuvedomuje, ale sú to strašne subjektívne a veľmi ťažko vysvetliteľné pojmy. V súvislosti s hrami obzvlášť. Veď, čo sa stane ak sa stretnú dvaja zapálení hráči, každý s trochu iným herným vkusom a vnímaním herného zážitku? Mno, na internete sa tomu hovorí flame. V reálnom svete by to bola rázna výmena názorov...a kto vie, v niektorých prípadoch možno až bitka. ;) O tom nepochybujte. Otázkou ostáva, bitka prečo? Aký je dôvod ráznej výmeny názorov, či už na základe písmenok alebo pästí? Hra. Rôzne pohľady, rôzne vnímanie. Skrátka obyčajná hra. Ono vlastne i tie hádky, prestrelky a fanúšikovské vyčítanie na internete je vlastne súčasťou onej hry. Správanie fanúšika čohokoľvek je vo svojej podstate rovnaké. Pevne stojí za svojim obľúbeným objektom a plutie na neho sa mu nepáči.

Amiga nikdy nezvládne to, čo PC, je to stroj tak akurát do hnoja! Doooooom! Si robíš srandu? Moja SEGA je rozhodne lepšia ako ten tvoj smiešny a cenzurovaný kus umelej hmoty, čo nazývaš SNES. Vraj Super...Ha! Veď všetci vieme, že „Sega does what nintendon't!“ Gothic? Ten trápny kus softvéru, ktorý sa snaží nazývať zábavným RPG, pritom nesiahá po kolená ani najstaršej hre zo ságy Elder Scrolls? Tomu vravíš next-gen? Ty xbot krivý, veď to má zastaranú DVD mechaniku a že next-gen. Tak vo sne, ty... ti Kratos natrhne prdel. Majte ma radi, no videl si to? Ten -censored- si v recenzii dovolil tvrdiť, že Saints Row Tretí nie je perfektná hra? Sa s koňom zrazil a do prdele mu vrazil? -facepalm-

A to je väčšinou stránka, ktorú nezainteresovaný divák príliš nevníma. Ale predsa vám niekedy, niekto podobnú otázku položí (alebo položil). Či už rodičia, alebo vaša nastávajúca... skrátka niekto kto nevidí, čo za tým vlastne je. Čo ťa na tom tak baví? Ešte pri tom má taký zhnusený výraz, akoby to boli najtvrdšie drogy, či niečo nemorálne nechutné. Prípadne... Hry? No jasné...s ironickým úšklebkom. Čo ty na nich vidíš...? Na rad by mala prísť odpoveď. Nejaká. Osvetľujúca. Niečo, čo neveriaceho Tomáša privedie na cestu osvietenia a pochopenia. Lenže, neviem ako sú na tom ostatní, ja som zistil, že na to neexistuje žiadna uspokojujúca odpoveď. Čokoľvek poviete, budú len prázdne slová, podivné blabotanie krásneho blázna, ktorý sa snaží osvetliť niečo... niečo zážitkové, niečo čo sa možno ani slovami opísať nedá. Akademici hľadajú ako premeniť vzduch na zlato - snažia sa vysvetliť, definovať čo hra je. Ako funguje, hľadajú teóriu zábavy, vrátajú a rozkladajú, aby našli tú správnu hernú mechaniku... Hneď ako si vyjasnia, čo vlastne herná mechanika je, ale nezainteresovanému to aj tak vašu záľubu nevysvetlí. Prečo? Záludná otázka, ktorá sa v akejkolvek forme prieči jasnej odpovedi. Psychológovia by už vôbec nemali takéto veci vysvetľovať, pretože sa potom o vás vaši blízky začnú báť - aspoň to tak veľmi často vyzerá. Nuž a herní žurnalisti zase len hovoria k vám, patria k nám a nech sú sebeviac šikovní, rovnako budú mať problémy s vysvetľovaním herného kúzla. Je toľko stupňov a spôsobov hrania, že ani tým to nedokážete vysvetliť. Áno zlatko, je to podobné ako keď ty hráš solitaire v práci... Nie, je to úplne niečo iné! Hranie hier, to je ako byť filmový maniak, ktorý sa vyžíva v každom detaile filmu. Sleduje každú drobnosť, každú maličkosť, pretože ho to baví... Je to ako byť knihomoľ, ktorý hltá každú stránku knihy a necháva pracovať svoju imagináciu na plné obrátky. Obrazy sa striedajú, príbeh sa rozvíja a človek sa od toho nedokáže odtrhnúť, pretože ho to baví... Je to ako počúvať dobrú muziku a nevedieť prestať. Sledovať všetky tóny, spievať refrény (čo na tom, že falošne) a nasávať atmosféru, ktorá z hudby vzišla. Nechať sa unášať melódiou alebo sledovať poslanstvo, ktoré pieseň má, pretože ho to baví...

Pretože ani to nie je to najlepšie vysvetlenie, pretože po ňom aj tak nezainteresovaný nepochopí, čo vás na tých hrach toľko baví. Zábava je tak nejasný



pojem. Tak prekrútený a s toľkými možnými význammi. Zábava nie je len o smiechu, o veselosti, radosti z tvorivosti. Zábava je aj o smútku, depresii, o rozmyšľaní alebo o pravom opaku - o vypnutí, odložení mozgového nástroja do chladničky, zabudnutí na všetko okolo a kašľaní na svet. A nielen to, je tam toho omnoho viac, až tolko, že sa to veľmi ťažko bude niekomu popisovať. Avšak základné chápanie zábavy ostáva na jedinej rovine. Nikto vám ju nerozpitve ako ja. Zábava je...no skrátka zábava.

Skúsili ste si niekedy odpovedať na otázku - čo ma baví na hrách všeobecne? Nie na jednej konkrétnej, ale práve onú všeobecnú odpoveď, ktorú od vás očakáva vlastné okolie. Za tie roky s hrami, som si túto otázku položil už neraz. Nikdy som zo seba nedostal uspokojivú odpoveď. Nikdy to nebolo presvedčivé, tak aby som s tým bol spokojný. A ak to nedokážem vysvetliť sebe, ako môžem niekomu, kto o hrách len niečo počul? Krásy Skyrimu, zaujímavú hĺbku Bioshocku, či nekonečnú kreativitu Minecraftu. Ako vysvetliť neuvieriteľnú mnohosť herných možností, vrstiev hrateľnosti a spôsob duševného prežívania hry?

Kostrbato to vždy nejako pôjde. Ale uspokojivo a plne krásu herného sveta nevyvetlíte nikdy. ■





# PS Vita Poučí sa Sony zo svojich chýb?

**AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV**

**Alebo inak povedané - treba konečne klepnúť pirátom po prstoch!**

PS Vita má obrovský potenciál. Možno tomu aktuálne predajné čísla z krajiny vychádzajúceho slnka príliš nenasvedčujú, avšak do budúcnosti má v tomto novučičkom kuse hardvéru masívne sa rozširujúce mobilné hranie viac než zdatného konkurenta. A nejde pritom ani tak o technologicko-technickú stránku veci - dobré meno značky "Playstation" totižto dokáže nesmierne divy a pokiaľ je človek navyknutý na jeden brand, zvyčajne sa mu snaží ostať verný čo najdlhšie je to možné. Práve Sony dokázalo z uvedeným pojmom naštartovať novú éru konzolového hrania a z toho dôvodu je aj zákonite PSko stavané do pozície značky, ktorá je zárukou prvotriednej zábavy.

Problém potenciálnej žiarivej budúcnosti PS Vity, ako som už ale naznačil, dnes tkvie v masívnej penetrácii trhu super-výkonnými a prekvapivo ľahko dostupnými smartfónmi (a tabletmi), ktoré okrem fantastickej flexibility svojho operačného systému (mám na mysli predovšetkým Androidy) umožňujú indie developerom naplno realizovať svoje herné dizajny bez toho, aby do vývoja museli vráťať obrovské peniaze. Práve originalita, nesmierna variabilita a priaznivá cena sú dôvodom, že hranie na mobiloch dnes dosahuje tak závažných ziskov, že ani tie najväčšie pecky platformy NDS (resp. 3DS) či PSPčka sa svojimi predajnými číslami ani len z kilometra nepribližujú tomu, čo si na svoje konto pripísali veci ako Angry Birds, Bejeweled či Fruit Ninja. Samozrejme, je dôležité povedať, že tradičné handheldy nie sú určené bežnému - spotrebnému publiku, i tak je ale vhodné si pripomenúť, čomu by sa malo Sony pri nasadení nového PSPčka vyhnúť a čo by naopak, malo použiť ako zásadný argument k tomu, aby ľudí popohnalo do obchodov si PS Vitu bez reptania zaobstarať.

V prvom rade by teda obchodná stratégia PSVity mala byť výsledkom poučenia sa z fiaska, ktoré postihlo jej predchodcu. Poľudný základný firmware, ktorým boli "osadené" prvé dve verzie PSPčka, totižto naštartoval hneď v prvých mesiacoch existencie handheldu tak masívnu vlnu pirátstva, že mnoho firiem sa po mizerných predajoch svojich hier radšej rozhodlo vyvíjať pre iné platformy než pre tú, na ktorej je pirátenie doslova bežnou praxou. Práve tento úvodný boom rozmanitých CFW (custom firmwarov), umožňujúcich spúšťanie

nie len homebrew aplikácií, ale aj neoverených herných kódov (laicky povedané, ripov), zapríčinil to, že celý rad popredných západných štúdií sa od tejto platformy veľmi rýchlo odvrátil, čo malo pre poctivých majiteľov PSPčka jeden obzvlášť fatálny dopad - nedostatok hier. Darma sa Sony snažilo napraviť reputáciu tejto konzoly vydávaním nových a neprelomiteľných verzií... prvý dojem, ktorý PSPčko u veľkoformátových štúdií zanechalo, bol holt zlý a to v konečnom súčte spôsobilo, že za posledné dva roky sa na tomto handhelde pre našinca objavilo možno tak 5-8 hier, ktoré naozaj stáli za to (Gran Turismo, Patapon 3, MGS, God of War: Ghost of Sparta a Little Big Planet). Niet sa teda čo čudovať, že Sony tak intenzívne (aj keď, teraz už len v tichosti) podporuje Stop Online Piracy Act... s neblahými následkami pirátstva má totižto zrejme najväčšie skúsenosti spomedzi všetkých zainteresovaných.

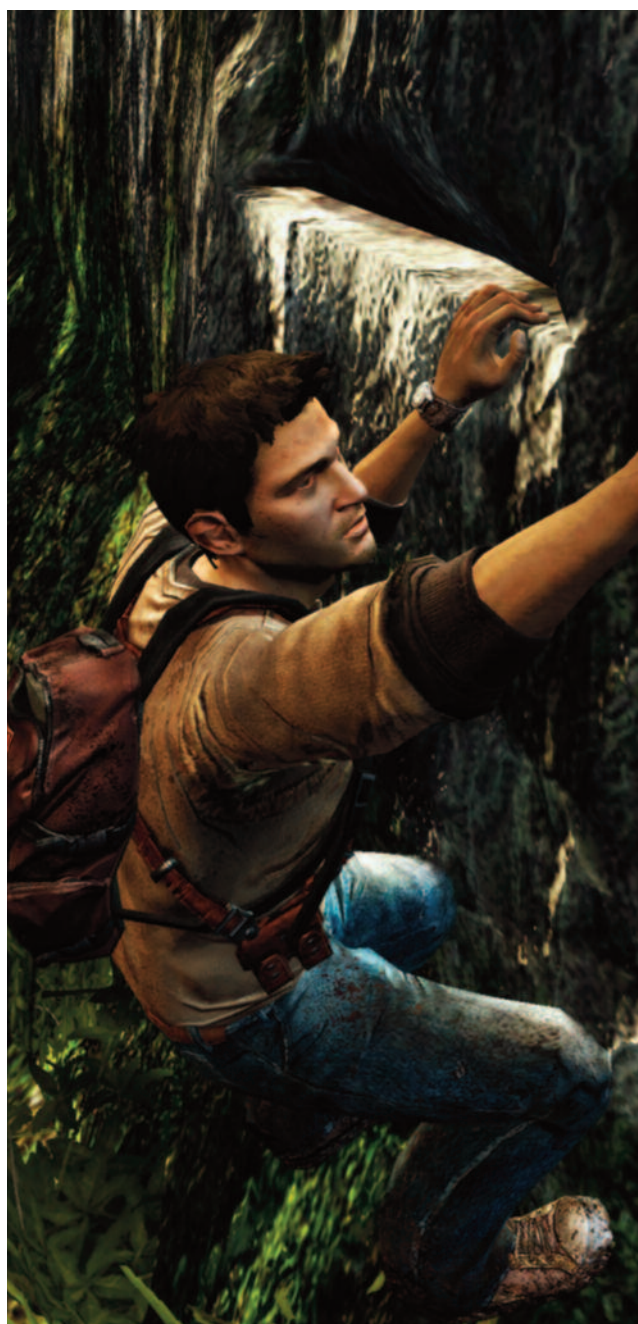
Práve s ochranou handheldu pred možným hackingom súvisí hromada obmedzení a diskutabilných dizajnerských rozhodnutí, ktoré potenciálnym kupcom nástupcu PSPčka príliš nevoňajú. Reštrikcia systému len na jedno jediné PSN konto, nový formát herných médií či ďalší nezmyselný typ pamäťovej karty, to všetko síce navonok pôsobí ako snaha Sony byť za každým, stoj čo stoj iný, avšak všetky uvedené nepopulárne riešenia majú svoje pragmatické zdôvodnenie - proti-pirátska ochrana. Možno aj práve preto je cena handheldu tak vysokou, aká je - vývoj nových formátov totižto nie je lacný špás a pokiaľ vám práve zanedbanie ochrany vás minulý produkt prakticky potopilo, pri jeho nástupcovi si dajte sakra pozor, aby sa takéto fiasko už ďalej neopakovalo. V súvislosti so zabezpečením svojej HW novinky preto istotne neprekvapí ani fakt, že hneď v deň uvedenia PS Vity na Japonský trh už bol dostupný prvý firmwarový update, opravujúci kdečo a -samozrejme- pridávajúci ďalšie vrstvy zabezpečenia. Skrátka, nech sa javia všetky tie obštrukcie a obmedzovanie koncového zákazníka akokoľvek totalitne, ich cieľ je jediný: zabezpečiť platforme rovnako veľký záujem zo strany vývojárov, ako je záujem zo strany hráčskej verejnosti. Lebo ruku na srdce - bez dostatočne variabilného a objemného prísunu hier to môže PS Vita rovno zabalíť.

Našťastie, technologické inovácie, s akými sa



novinka z dielne Sony snaží presadiť na trhu, z nej robia handheld, pre ktorý proste musí každý CHCIETĚ vyvíjať. Nie je to len tak hocijaký produkt spotrebnej elektroniky - okrem nevidanej podpory dvoch analógov totižto umožňuje developerom využiť aj celý rad dotykových a pohybových senzorov, čím sa táto platforma stáva doslova ideálnym trójskym koňom, ktorý má ozajstný potenciál uvrhnúť "vreckové" hranie do novej éry rozkvetu. Nehovoriac ani o tom, že široká multimediálna funkcionálna predurčuje PS Vitu k tomu, aby bez problémov dokázala zvädzať boj s tabletmi a smartfónmi, ktoré jej už nejaký ten piatok veľmi nevyberavo "lezú do zelí". Samozrejme, tým zďaleka najväčším argumentom v prospech tejto horúcej HW novinky budú ale bezosporu hry - už dnes nám totižto tvorcovia prostredníctvom Unchartedu dokazujú, čoho je mašinka schopná, pričom do budúcnosti sa dá s veľkou istotou očakávať, že kvalita hier bude len a len stúpať. A to je skrátka tromf v rukáve, akému nejaké angry birds či fruit ninja konkurovať nemôžu.

Je už v podstate bežným javom, že štart novej konzoly doprevádza nie až tak oslnivý herný line-up. PS Vita v tomto prípade nie je výnimkou a možno aj práve kvôli pro-západne orientovaným titulom neslávi v Japonsku také úspechy, aké by si zaslúžila. Všetko chce ale svoj čas a pokiaľ budú hráči trpezliví a dajú nástupcovi PSP šancu, do roka sa môžu tešiť na tituly, ktoré im nielen po grafickej stránke vyrazia dych. Zdá sa vám takéto tvrdenie príliš predčasné, ba až trúfalé? Osobne si to nemyslím - stačí sa pozrieť na bezosporu impresívny katalóg titulov pre PS3 a hneď vám musí byť jasné, že Sony si aj tentokrát dá záležať na tom, aby nielen third-party, ale predovšetkým first-party developeri podporili PS Vitu tak brilantnými hernými produktami, že investíciu do tohto handheldu neolútuje naozaj nik. Pevne verím, že sa v tejto prognóze nemýlim. ■



# Neverte petíciám, zavádzajú! (občas)

**AUTOR:** MICHAL "MICKTHEMAGE" NEMEC

Petície sú vždy problematické. Aká nádhera, určite si mnohí z vás povedia, že tolko ľudí podporuje snahu dostať hru ako Dark Souls na PC. Lenže podpísať sa pod nejakú petíciu nič nestojí a nikoho to nebolí...

Keď vidím takúto snahu, ktorá je istotne zaujímavá, musím sa sám seba pýtať, koľko z tých ľudí čo sa pod podobnú petíciu podpíšu si skutočne hru aj kúpi. 65000 podpisov znamená len to, že tu existuje niekoľko tisíc bezvýznamných jedincov, ktorý by si radi vyskúšali menované dielo na svojom osobnom počítači. Nič viac a nič menej. Ak by som bol pesimistický, povedal by som, že to číslo zodpovedá zhruba počtu hier, ktoré sa nakoniec predajú (celosvetovo). Niečo ako 65000 predaných kusov, ale torrenty nám prezradia, že si hru stiahlo 6 miliónov blbcov. Čo je najpravdepodobnejší scenár pre PC scénu. Aby to nestačilo, tí čo hru získajú nelegálne, sa začnú vyhovárať na nedostupnosť dema, prípadne na nedokonalú konverziu... Veď prečo by niekto mal platiť za zlú konverziu? Prečo spomínam konverziu? Pretože to je ďalší pravdepodobný scenár - konverzia na PC nebude dokonalá, bude rýchla a nebude pri nej braný ohľad na špecifiká osobných počítačov, resp. ich herné štandardy. Možno nie, ale môže sa to ľahko stať pravdepodobným scenárom. Ak by nakoniec takáto konverzia vznikla.

Iste, mám veľmi zlú mienku o PC hráčoch. Nehádzem ich všetkých do jedného kotla, ale veľké množstvo z nich si ani nezaslúži byť nazývaní ľuďmi. Banda zlodejov a darmožráčov. Keď vidím predajné čísla tretích Saints Row na PC platforme chce sa mi plakať. Perfektná zábava. Jedna z krásne brutálne veselých hier minulého roku a tí blbci len sťahujú ilegálne kópie a nič nekupujú. Ťažko povedať, či za to môžu zlé skúsenosti s predchádzajúcim dielom. Saints Row 2 mala tú smolu, že dostala odfláknutú konverziu a je možné, že si trochu pošramotila u PC hráčov povest'... Lenže to neospravedlňuje zbytočné kradnutie. Ak sa na niečom zabávam, tak to láskavo dám autorom na vedomie tým, že si hru kúpim. Saints Row The Third je výborná, čo výborná - skvelá, avšak nečudoval by som sa, keby štvrtý diel už na PC nevyšiel. Mňa to bude mrziť a blbec ostane blbcom. Je preto dosť možné, že podobný osud postretne aj tolko podpisovanú Dark Souls.

Je jasné, že si Namco dobre spočíta, či sa im nakoniec nejaká konverzia vyplatí spraviť. Samozrejme vedia o stave PC trhu. Ak sa teda nakoniec rozhodnú, budú sa to snažiť spraviť s minimálnymi nákladmi. Preto tie obavy o kvalitu konverzie. Ostatne prečo nepridať podpis pod petíciu? Viac podpisov, väčšia šanca, že hra nakoniec na PC vyjde. To či si ju podpisujúci aj naozaj kúpi, to už ostane sku-

točne len vo hviezdach. Čísla na petícií budú pribúdať a teoretické množstvo záujemcov o túto zaujímavú hru stúpať. Otázkou stále ostáva, či sa Namco nechá presvedčiť a hypotetická možnosť nového zárobku preváži nad zdravým rozumom a Dark Souls na PC vyjde - za nejaký čas. Nemôže to byť hneď, v tento moment, preto bude zaujímavé zistiť, či za polroka (rok?) bude mať ešte niekto z podpisujúcich skutočne taký vreľý záujem o tento nevšedný herný počín. Prečo však násilím konvertovať niečo, čo ani nebolo na túto platformu zamýšľané...to naozaj neviem. U PC hráčov vládne mylná predstava, že hry na konzole sú čosi jednoduché, vykastované, tak aby to pochopil každý - i ten jednoduchý John niekde z vydlákova. Otázkou ostáva, či títo ľudia niekedy hrali niečo na NES, SNES prípadne ďalších staručkých konzolách. Že sa dnes robia jednoduché hry, ktoré hráča vedú za ručičku nie je vina konzol (ako takých), ale trhu všeobecne. Dark Souls neodpúšťa, treba sa ho naučiť, pochopiť ho a potom prestáva byť vražedne zložitý. Lenže to je prístup starých hier, nič nové. Zaujímavé na tom je len jedno - tvorcovia si dovolili v dnešnej dobe tento prístup obnoviť a na prekvapenie všetkých s ním uspeli. Svoj zámer však tvorili na konzole a napasovali ho na tieto herné mašinky. Port je z tohto hľadiska zbytočný, povedal by som, kontraproduktívny. Bude fajn, ak by podobná hra pre platformu osobných počítačov vznikla. Avšak radšej by som bol keby sa autori zamerali na pokračovanie, ktoré vykovajú i s myšlienkou PC platformy a nerobili rýchlu konverziu pre niekoľko miliónov potencionálnych pirátov.

Možno je to len môj zbytočný pesimizmus. Ono sa ani niet čomu diviť, keď človek na rôznych miestach internetu nachádza otázky typu: Prosím vás, kde by som si mohol(-a) stiahnuť túto hru? V dobách výpredajov na Steame, rôznych zľavových akcií je môj pesimizmus aj na mieste. Ostatne nie je na mne, ani na vás, či sa Namco nakoniec do konverzie Dark Souls pre PC pustí. Je to na ich zväžení, na ich zdravom rozume. Oni si dobre spočítajú, či sa im vyplatí niečo prerábať, skôr než to pustia medzi hladných PC kanibalo-žralokov. Podobná hra by istotne bola výborná, ale podpisovať sa vám pod petície nebudem. Petície sú fajn. Občas treba vyjadriť svoj názor a vyprosiť si nejakú vec pomocou tejto metódy. Lenže poznajúc stav scény..., som skôr znechutený ako nadšený. A strašne si prajem, aby som sa veľmi mylil. ■

# USA majú zjavne radi komunistické režimy

**AUTOR:** BORIS "BLADE" KIROV

SOPA je toho viac než rukolapným dôkazom!



Vyzerá to tak, že cenzúra nám z nášho sveta len tak skoro nezmizne. Ak aspoň okrajovo sledujete dianie okolo hier, istotne teraz viete, na čo narážam. Áno, reč je v tomto prípade o neslávne známom US zákone zvanom SOPA (Stop Online Privacy Act), ktorý má za úlohu chrániť duševné vlastníctvo severo-amerických občanov aj za cenu obmedzenia slobodného prístupu k informáciám. Samozrejme, z pohľadu človeka, ktorého digitálny produkt sa nelegálne ocitol na nejakom Kamčatskom no-name portáli, je podpora zákona viac než logickou, ale čo ak mi niekto zablokuje stránku len preto, že som v zozname obľúbených songov uviedol krátke úryvky z nich?

SOPA totižto nie je len tak obyčajným útokom proti pirátom - jej dopady naplno pocítila aj absolútne nevinní ľudia, ktorí nikdy v živote nič neupirátili a jedinou ich vinou bola túžba sa s inými podeliť o svoje hobby. Nakoľko sa ale v našich končinách javí byť celý ten humbuk okolo SOPA nebezpečne bagatelizovaný a zovšeobecňovaný, rozhodol som sa tejto problematike venovať aj dnešné zamyslenie sa, keďže sa nás dotýka v rovnako veľkej miere, ako chudákov Američanov.

Najprv sa teda pozrime na to, prečo je SOPA v praxi tak škodlivou. Hlavnou a najkontroverzejšou právomocou, ktorú tento zákon dáva pôvodným vlastníkom práv do rúk, je schopnosť prostredníctvom žaloby obmedziť či dokonca pozastaviť činnosť ktorejkoľvek zahraničnej stránky či portálu, ktorý (aj len hypoteticky!) zneužil ich duševné

vlastníctvo. Áno, čítate správne - nejaký Američan môže kludne spôsobiť, že sa vaša stránka ocitne na čiernej listine známych vyhľadávačov, takže ju nebudete (v prípade, že budete v danom momente v US) vedieť ani za nič lokalizovať.

Portál Gizmodo udáva jeden veľmi dobrý príklad, ako by tento zákon mohol byť v praxi využitý - dajme tomu, že Americké filmové štúdio Warner Bors si povie, že nejaká stránka v Taliansku nelegálne rozširuje kópiu Dark Knighta. Štúdio na základe tejto domnienky môže prostredníctvom SOPA požiadať spoločnosť Google o vyradenie tejto stránky z registra vyhľadávača, či si môže u PayPalu vynútiť blokovanie akýchkoľvek platieb, smerujúcich z, resp. k stránke. Navyše, vďaka širokému záberu SOPA budú môcť Warneri LEGÁLNE A V SÚLADE SO ZÁKONOM požiadať reklamné spoločnosti, aby stiahli podporu onej stránky (vrátane financovania a s tým spojených reklám) či dokonca dosiahnuť úplne vypnutie sajty priamo u dotyčného poskytovateľa internetového pripojenia. Samozrejme, všetky obmedzenia z hľadiska prístupu k takýmto webom sa týkajú Spojených Štátov (tzn. že ja ako Slovák by som sa na spomínanú ITA stránku vedel v pohode dostať), avšak pokiaľ je stránka medzinárodná a je hostovaná aj v Amerike, môže mať vďaka tomuto zákonu naozaj vážne problémy - spomeniem napríklad portál IGN, ktorý má hneď niekoľko zahraničných odnoží.

Toto všetko je ale nič v porovnaní s tým, čo by schválenie tohto zákona znamenalo pre svetoznámy video-portál Youtube či sociálnu sieť Facebook. Denno denne tam totižto užívatelia nahadzujú rozmanité videá či hudobné tracky, ktoré vo väčšej či menšej miere porušujú vlastnícke práva nejakej osoby. Ak by teda takýto zákon vošiel do platnosti, mohli by to tieto portály rovno zabaliť. Veď predsa, koľko krát ste v rámci svojho užívateľského konta odkazovali na nejaké klipy či iné audio, resp. video-materiály, ktoré neboli nahodené skutočným majiteľom "produktu", ale niekým úplne iným? Stavím sa že raz-dva razy to naozaj nebolo. No a predstavte si teraz, že by nejaká firma využila SOPA a vzniesla tak voči nejakému youtube uploaderovi námietku vo veci nelegálneho nahodenia určitého videa.

Ok, aby som to ešte o čosi viac vyhrotil - predstavte si, ak by firma využila paragrafy tohto zákona a požiadala by adminov Youtube o zrušenie XY-kont

# DON'T LET THIS BE THE

# STOP SOPA / PIPA

# SYMBOL OF THE FUTURE

len preto, lebo podľa tejto firmy účty porušili nejaké vlastnícke práva. Myslíte si, že Youtube má čas a prostriedky na individuálne prehodnocovanie dajme tomu 100viek účtov len preto, že sa to nejakej firme nepozdáva? A čo ak by bolo takýchto firiem 10. 20... 30? 30 subjektov, požadujúcich Youtube nie len o zastavenie činnosti niektorých účtov, ale dajme tomu aj žiadajúcich reklamné spoločnosti o zrušenie podpory tomuto portálu. Skrátka a dobre, internetová poprava v priamom prenose - aspoň také následky by mala SOPA v prípade, ak by bola využívaná naozaj pre každú drobnosť. A radšej ani nechcem pomyslieť na podlé konkurenčné praktiky, ktoré by práve prostredníctvom tohto zákona dostali doslova nový a nebojím sa povedať, že obľudný rozmer.

Pýtate sa, čo sa skrýva za touto iniciatívou? Nuž, poviem vám to na rovinu - chamtivosť. Samozrejme, to, že hudobným, filmovým či televíznym spoločnostiam pirátskymi kanálmi uniká veľké percento ziskov, je neoddiskutovateľný fakt. Avšak tvrdý biznis, aký najmä v oblasti kinematografie momentálne panuje, priviedol mediálnych molochov typu Warner či 20th Century Fox (pod ktorého spadajú aj FOX TV, teda autori hojne piráteneho Housa či Glee) do stavu, kedy im pre "pár

šupov" nerobí problém súdiť sa nejakou malilinkou rybkou len preto, aby tých "pár šupov" získali naspäť. Koniec koncov, veď predsa veľmi dobre vieme, že tak ako mocní ľudia chcú byť stále mocnejšími, tak aj ľudia bohatí chcú byť stále majetnejšími, takže takéto nenažrané konanie vôbec nie je prekvapivým.

Čo však možno poteší nejedného fanúšika konšpiračných teórií je ale istotne alternatívny výklad pozadia tohto zákona - podľa viacerých webových portálov totižto existuje podozrenie, že hlavnou úlohou SOPA je kontrola informácií, ktoré sa dostávajú k Američanom. Teda, inak povedané cenzúra. Nakoľko je spoločnosť USA a echtovným príkladom ľahko obľovateľnej masy (my však od nich nemáme ďaleko - vid' sústavne volenie tých istých politických figúriek), je takýto výklad proti-pirátskeho zákona nadmieru pikantným. Mne osobne však takéto za vlasy pritiažené konšpirácie nepripadajú príliš reálnymi a skôr sa prikláňam k názoru, že krízou postihnutí autori umeleckej produkcie aj takouto formou bojujú za to, aby im už i tak zmenšené zisky nikto ďalší ďalej nezoštíhľoval. Darmo.. keď si zvyknete na kaviár a šampanské, len veľmi ťažko sa vracia k suchým rožkom a čuču.

Nemôžem si pomôcť, ale je mi fakt

zle z toho, ako egoisticky nás Americká spoločnosť aj prostredníctvom SOPA núti sa voči okoliu správať. Veď predsa, zdieľanie bolo odjakživa súčasťou ľudského nažívania a pokiaľ z takéhoto zdieľania žiadna zo zúčastnených strán neprofituje (a iným spôsobom nelegálne nešíri ďalej), nevidím najmenší dôvod, aby bolo takejto sociálnej interakcii akýmkoľvek spôsobom zamedzované. Už teraz totižto doplácame na to, ako si každý z nás hrabe na svojom vlastnom pieskovisku. Predstavte si, keby si napríklad veda v oblasti medicíny navzájom vymieňala svoje poznatky a objavy - možno už dávno by boli objavené spôsoby liečby tých najzávažnejších civilizačných chorôb, aké nás posledných niekoľko desať-ročí kvária.

Z toho dôvodu preto jednoznačne kvitujem, že niekto v US senáte dostal konečne rozum a tento slobodu-potierajúci zákon aspoň nateraz uložil k ľadu. Síce si to odniesla stránka megaupload, ale dobre tak - aspoň konečne vieme, že Spojené Štáty vedia bojovať s pirátstvom aj bez toho, aby k tomu potrebovali vyduchaninu zvanú SOPA. Inými slovami, aj v toľko kritizovanej Amerike sa stále nájde dostatok ľudí s rozumom a srdcom na tom správnom mieste - tzn. nie v peňaženkách či bankových účtoch. ■

# Hardware

## NOVINKY ZA MESIAC

# JANUÁR

AUTOR: LUKÁŠ "UNDER4" KOLLÁR

**Prvý januárový a zároveň tohtoročný HW týždeň priniesol štvoricu nových produktov.**

Už prešiel nejaký ten piatok, čo sa na GamesWebe naposledy objavila herná podložka pod myš. V tomto týždni sme tento deficit úspešne napravili pomocou trojice podložiek značky Tt eSports, ktorá patrí pod hernú divíziu známej spoločnosti Thermaltake. Podložka je označená ako Pyrrhus a prináša so sebou tri rozmerovo rozdielne verzie. Prvá je rozmerov 440x350, druhá 360x300 a posledná tretia 280x210 mm s hrúbkou len 2 mm. Sú vyrábané z prírodného kaučuku a ľahko sa čistia, pod čím si máme predstaviť, že sa môžu ručne prať. Produkty boli najskôr ponúkané v Tchaj-wane, globálne uvedenie je naplánované na koniec januára.

V ten istý deň nám výrobca MSI poskytol informácie o „ideálnom riešení pre overclockera a hráčov“ v podobe základnej dosky Big Bang-XPower II, ktorá je postavená na čipovej sade Intel X79 a podporuje pritom procesory Sandy Bridge E. Má dual 8-pinový konektor napájania procesora, sedem PCI-Express x16 slotov (štyri typu PCIe 3.0, zvyšné sú 2.x), pričom sú prítomné i komponenty Military Class III (Hi-c CAP, SFC, Solid CAP, DrMOS II). Ide o vlnkovú loď, ktorá ďalej disponuje systémom SuperPipe, teda rozšíreným pasívnym chladením, ob-

sahuje osem DDR3-2400 pamäťových slotov s podporou až 128 GB RAM, šesť SATA 6.0 Gbps a štyri SATA 3.0 porty, dual Gigabit Ethernet, 7.1-kanálový zvuk Realtek ALC892, nechýba šesť užitočných USB 3.0 portov, ladiaca LED, Click BIOS II (UEFI), Multi-BIOS a jeden konektor FireWire. Pri tomto všetkom sa samozrejme nemohlo zabudnúť ani na možnosť pretaktovania, a práve na tento účel je určený Direct OC button. Súdiac podľa dostupných informácií sa dá predobjednať za približne 430 €.

Spolu s uvoľnením grafických kariet Radeon HD 7970 nám Arctic oznámil prebiehajúce prípravy na VGA chladiči Accelero Xtreme 7970, ktorý je vhodný pre priaznivcov vlastných chladičov. Možností bude určite viac, ale my si teraz predstavíme jednu z nich. Tento kúsok disponuje rozmermi 288 x 104 x 54 mm, váhou 653 gramov, ďalej obsahuje 84 hliníkových rebier, medenú základňu, päť heatpipes vyrobených z meďi, ktoré majú veľkosť 6 mm a tri 92 mm PWM ventilátory, pracujúce pri otáčkach 900 až 2000 RPM. Má byť dostupný 31. januára 2012 za cenu, ktorá je v prepočte cirka 73 €, pričom prichádza aj so zárukou v trvaní šiestich rokov. Súčasťou bude aj už nanesená teplovodivá pasta MX-4.

Posledným produktom bola single channel pamäť typu DDR3, ktorá je vďaka aj pre pretaktovanie. Každ-

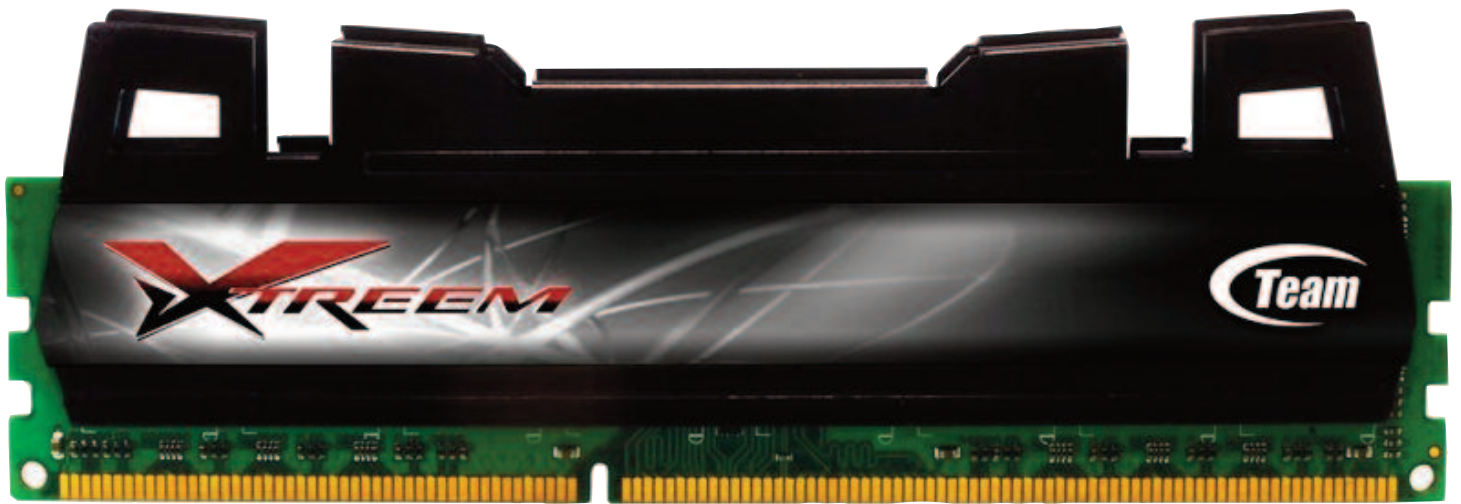


dopadne je však určená pre hráčov, ktorí majú k dispozícii menší rozpočet pre upgrade svojho PC. Uviedla ju spoločnosť Team Group Inc. a prichádza pod pomenovaním Xtream Dark DDR3 1600 CL9. Produkt je podporený doživotnou zárukou.

**Druhý tohtoročný týždeň bol poznačený výstavou Consumer Electronics Show, ktorá mala rozhodne čo ponúknuť aj herným priaznivcom. My sme vám priebežne prinášali tie najhorúcejšie správy a predstavili sme niekoľko zaujímavých produktov.**

Ešte predtým, než sa pozrieme na jeden z najočakávanejších produktov tohto veľtrhu, nám spoločnosť MSI predstavila nového herného hrdinu v podobe notebooku GT783, ktorého hlavnou dominantou je najvýkonnejšia mobilná grafika NVIDIA GTX580M s 2 GB GDDR5 pamäťou. Tento notebook disponuje operačným systémom Windows 7 Home Premium (64 bit), 17" matným displejom s Full HD rozlíšením, jeho srdce je tvorené procesorom Intel Core i7 (2670QM), pamäť je zaistená kapacitou o hodnote 16 GB, obsahuje i 750 GB HDD SATA2 (7200 RPM), čipovú sadu Intel HM67 Express a mechaniku Blu-ray. Prítomný I/O pritom ponúka HDMI, VGA Out, 2x USB 3.0, 3x USB 2.0 a 1x eSATA. Okrem spomínaných vlastností disponuje aj čítačkou kariet 7-v-1, 7.1 priestorovým zvukom Dynaudio & THX TruStudioPRO™, 2 MPx webkamerou s HD záznamom a samozrejmosťou je aj Wireless LAN: 802.11 b/g/n. Jeho hmotnosť činí 3,9 kg a je rozmerov

Item	Specification
Suitable for	Desktop
Module Type	240Pin Unbuffered DIMM Non ECC
DRAM Density	256x8
Capacity	2GB / 4GB
Data transfer bandwidth	12,800 MB/Sec (PC3 12,800)
CL-value	CL9-9-9-24
Working voltage	1.5V
PCB	6 Layers PCB
Extra features	Yes
Warranty	Lifetime Warranty



428 × 288 × 55 mm (ŠxHxV). Má zaujímavý dizajn, upevnený špeciálnou klávesnicou značky SteelSeries s farebným podsvietením.

Razer nám ešte pred začatím veľtrhu CES naznačil, že sa máme naozaj na čo tešiť. Táto spoločnosť to na nás vybalila naozaj veľkolepo, keď svetu napokon ukázala koncept Project Fiona, pod čím si už teraz vieme vybaviť nielen jeho dizajn, ale aj parametre či využitie. Jedná sa totižto o tablet, ktorý je vhodný pre hranie počítačových hier. Jeho vzhľad nieje klasický a každý hráč si hneď mohol všimnúť dva ultra-presné integrované ovládače, ako súčasť hybridného systému pre toto zariadenie, umožňujúce podporu hrania titulov ihneď po vybalení z krabice, ako potvrdil aj Min-Liang Tan, generálny riaditeľ spoločnosti Razer. Potešili sme sa aj uverejneným technickým špecifikáciami, ktoré sa ale môžu od tých skutočných odlišovať, pretože ide o koncept. Základom tohto zariadenia bude procesor Intel Core i7, všetko potrebné sa potom zobrazí na 10.1" displeji s rozlíšením 1280x800, podporujúcim zobrazenie na celú obrazovku s rozhraním, ktoré podporuje multi-touch. Spoznáваме aj ďalšie detaily. Obsahuje 3-axis gyro, magnetometer, accelerometer, Force feedback, Dolby® 7.1 surround sound, WiFi 802.11b/g/n a Bluetooth® 3.0. Každého určite zaujíma cena a dostupnosť. Momentálne to vyzerá tak, že Project Fiona dorazí na trh niekedy v 4. štvrtroku 2012 a to za menej ako 1000 amerických dolárov.

Spoločnosť Thermaltake a jej hernú divíziu Tt eSPORTS už nebudeme bližšie predstavovať, pretože je hráčom plne známa. Thermaltake na tejto výstave predviedla niekoľko svojich výrobkov, my vyberáme dva nové napájacie zdroje Toughpower XT 1275W Platinum Snow Edition a Toughpower Grand 700W Platinum Snow Edition, pričom oba disponujú certifikáciou 80Plus Platinum, sú modulárne a káble majú opletené na-

bielo. Podporujú 4-way SLI a 4-way CrossfireX. Okrem toho sú vybavené S.P.T (Standby/ Power good signal/ Temperature) LED indikátorom, osobitne navrhnutým pre overenie stavu PSU Toughpower XT. Čo sa chladenia týka je prítomný vstavaný 14 cm ventilátor s dvojicou guľčkových ložísk a tromi režimami Smart Fan Control systému (bezventilátorový režim, tichý režim a režim chladenia), automaticky detekujúcimi teplotu s úpravou rýchlosti ventilátora.

Divízia Tt eSPORTS v krátkosti oznámila, že si na CES 2012 pre hráčov prichystala slúchadlá s mikrofónom zo série DRACCO, sľubujúce skvelý zvuk, úžasné basy a zaujímavý vzhľad. Nasledovali dve nové periférie, presnejšie myši s modelovými označeniami SAPHIRA a THERON. Ďalej bolo oznámené, že klávesnice MEKA G1 a MEKA G-Unit z rodiny Tt eSPORTS MEKA budú upravené do bieleho prevedenia tak, ako si to priali fanúšikovia. Na záver bola v kategórii príslušenstva oznámená externá zvuková karta BAHAMUT, ktorá vyniká ľahkosťou prenášania a jednoduchou inštaláciou.

Nasledovalo zameranie sa na spoločnosť MSI, ktorá taktiež nemohla chýbať na

tejto výstave. Okrem komponentov, na ktoré sa pozrieme za chvíľu nám bolo poskytnuté echo o notebookoch. Bola prezentovaná päťka najvýznamnejších herných notebookov z G-series: GT783, GT780DXR, GT685, GT683DX a GE620DX, pričom modely GT783 a GT685 sú prvými notebookmi od MSI v roku 2012, ktoré sú vybavené najrýchlejšou mobilnou grafickou kartou od NVIDIA - GTX 580M s DDR5 pamäťou veľkou 2GB. GT783 je 17.3" herný notebook, ktorý dosiahol body o hodnote 16,000 s podporou DirectX 11 a NVIDIA Optimus & PhysX technologies, a pokoril doterajší rekord v 3D Marku. Je pritom vybavený hernou klávesnicou SteelSeries, full-HD širokouhlým displejom, reproduktormi Dynaudio a dizajnom z lešteného hliníka.

15.6" model GT685 je ideálny na hranie najnovších aj nadchádzajúcich herných titulov a môže sa pochváliť parametrami, zahŕňujúcimi full-HD widescreen, reproduktory Dynaudio a exkluzívny herný LED. Podporuje DirectX 11 a NVIDIA Optimus & PhysX technologies.

MSI sa odtiaľ môže pýšiť aj výhrou CES 2012 Innovation award, ktorú získal model GT780DXR. Toto ocenenie bolo udelené na základe pozoruhodného



dizajnu a balíčku funkcií, ktorý zahŕňa hernú klávesnicu od SteelSeries, reproduktory Dynaudio, grafickú kartu NVIDIA GTX 570M s 3GB DDR5 pamäťou a štvorjadrový procesor Intel Core i7 druhej generácie.

Ešte sa stihol prezentovať aj notebook GE620DX so slušnou grafikou NVIDIA GeForce GT635M, nechýba ani MSI X460DX, disponujúci grafickou kartou NVIDIA GeForce GT630M a ukázal sa i tablet WindPad 110W, ktorý beží vďaka Windows OS a je postavený na platforme AMD Brazos.

Pretože MSI vyrába aj komponenty, vyrukovala s niektorými z nich. Nechýbala tak u nás už predstavená základná doska Big Bang-XPowr II alebo Z68A-GD80 (G3), ktorá si ako jediná zo základných dosiek s hrdosťou odniesla ocenenie CES 2012 Innovation Award. Cena bola udelená zaslúžene, veď ide o prvú dosku na svete s podporou PCI Express Gen 3.

Oznámená bola aj grafická karta s označením R7970-2PMD3GD5, poháňaná najnovším 28nm grafickým čipom Radeon HD 7900 od AMD. Pomocou preaktovacieho softvéru Afterburner sa dá jadro doladiť tak, aby sa uvoľnil plný výkonnostný potenciál. Tento nástroj poskytuje mnoho funkcií pre uspokojenie nadšencov, vrátane monitorovania cez Afterburner App a Kombustor benchmarku, umožňujúceho vykonávať rôzne testy v prevádzke.

Hardvér sumár za druhý týždeň ukončíme podarenou hernou myšou Naga Hex od Razeru, ktorá sa zameriava na hráčov, hrajúcich MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), action-RPG alebo hack and slash hry. Disponuje dizajnom, navrhnutým pre šesť mechanických tlačidiel, ktoré sa dajú využiť pri vykonávaní kúziel, schopností alebo správy položiek, a majú mechanickú štruktúru, vďaka ktorej netreba pri ovládaní vynaložiť veľkú silu, čím získate rýchlostnú výhodu oproti nepriateľom. Myš je ergonomicky zakrivená, vhodné je aj umiestnenie spomínaných šiestich tlačidiel, a ako si môžete všimnúť, v strede tlačidlového systému sa nachádza vymeniteľná opierka pre palec. Aby sa vyhovelo všetkým hráčom, ako súčasť balenia sú pridané tri opierky v rôznych výškach, takže si nastavíte ten najlepší komfort.

Táto myš podporuje synchronizačný softvér Synapse 2.0 - prvý softvér na svete, ktorý automaticky ukladá všetky užívateľské nastavenia myši, čo prostredníctvom cloud serveru umožní vaše obľúbené nastavenie aplikovať okamžite z akéhokolvek počítača.

Celkovo poskytuje jedenásť programovateľných tlačidiel, špeciálne spínače zvládnu až 250 kliknutí za minútu, pričom celková životnosť je desať miliónov kliknutí. Používa laserový snímač s rozlíšením 5600dpi, rýchlosťou snímania 1000Hz a 1ms odozvou. Je rozmerov 116 mm (dĺžka) x 78 mm (šírka) x 42 mm (výška) a váži približne 134 gramov. Na Razerzone je táto herná periféria za 79,99 € k dispozícii na predobjednanie od 10. januára s expedíciou, ktorá je plánovaná na koniec januára. Celosvetová obchodná dostupnosť bude v marci 2012.

***Týždeň po veľtrhu CES sa situácia v hernom HW segmente mierne upokojila. Ale naozaj len mierne, pretože tretí týždeň pridal možnosť uvedenia štvorice nových produktov.***

S prvou správou ste sa mohli stretnúť už v pondelok, kedy spoločnosť Samsung Electronics predviedla žltú verziu série notebookov s kompletným označením Series 7 Gamer, ktoré sa dočkali svojho predstavenia ešte v novembri 2011. Medzi ich najdôležitejšie špecifikácie patrí tu prítomný mobilný štvorjadrový procesor od Intelu, náročných užívateľov poteší možnosť inštalácie pamäte RAM s veľkosťou až do 16 GB, pevný disk pritom môže mať kľudne kapacitu aj 2 TB, no a nezabudlo sa ani na optickú mechaniku. Pozornosť si mimo iného zaslúži aj 17,3 palcový displej s Full HD rozlíšením (1920 x 1080), systém reproduktorov 2.1 alebo podsvietená klávesnica. Perličkou na záver je ich povrchová úprava „Glass Flake“, ktorá zaistí zvýšenú odolnosť.

V stredu sa v plnej paráde predviedol herný počítač X51, ktorý má na svedomí Alienware, herná značka spoločnosti Dell. Je rozmerov 343 x 95 x 318 mm a keby ste sa naň pozreli bez akéhokolvek popisu, povedali by ste, že sa jedná o modernú hernú konzolu. Ale v skutočnosti to tak nie je. Na základnom modeli tohto desktopu visí cenovka 699 amerických dolárov, za ktorých dostanete výbavu, obsahujúcu dvojjadrový procesor Intel Core i3,

prícom si samozrejme môžete vybrať aj výkonnejší Core i5 alebo procesor Core i7, pamäťový štandard je 4 GB, ale na výber je aj model s 8 GB pamäťou. Do viackrát samozrejme dostal svoju grafickú kartu. Je tak možné si vybrať medzi kartou NVIDIA GeForce GT 545 alebo GT 555. Vpredu sa nachádzajú audio, USB porty a DVD-RW / Blu-ray ROM. Dbalo sa aj na priestor pre možnosť uloženia údajov, ktorý zabezpečí 1 TB 7200rpm pevný disk. Známe sú aj iné vlastnosti, ako napríklad tie, že v ňom nájdeme 7.1-kanálový HD zvuk so Waves MAXX Audio Software a gigabit Ethernet. Značnou výhodou je možnosť umiestnenia tohto PC v horizontálnej aj vertikálnej polohe.

O deň neskôr sa verejnosti oficiálne odhalila nereferenčná grafická karta Radeon HD 7970, ktorú si pre nás s kódovým označením GV-R7970C-3GD pripravil známy výrobca Gigabyte Technology. Jej jadro je taktované na 1000 MHz, pričom bežná frekvencia je 925 MHz, 3 GB GDDR5 pamäť disponuje pracovnou frekvenciou 5500 MHz, má 384bitovú pamäťovú zbernicu, vlastné PCB, duálny slot a tri ventilátory. Technológia CrossFireX je podporovaná, obsahuje DVI, HDMI a dva Mini DisplayPort výstupy.

Napokon bola spoločnosťou Spire oznámená rada zdrojov BlackDragon, vybavená novými vysokokvalitnými komponentmi, ktorá je tak vhodná pre priaznivcov a aj hráčov. Vynikajú vzhľadom s čiernou povrchovou úpravou, majú vysokú (86%) účinnosť, 120 mm modrý LED ventilátor, ktorý je za určitých okolností úplne tichý (10.0 dBA), okrem ktorého disponuje i vyhovujúcou špecifikáciou ATX Ver.2.3 a podporou pre najnovšie procesory od spoločností Intel a AMD, pričom podporujú aj 4-way SLI / Crossfire. Séria BlackDragon disponuje trojicou zdrojov. Prvý, 400 W model je predávaný za odporúčanú maloobchodnú cenu 61,50 €, 500 W sa dá zadovážiť za 73,50 € a pokiaľ má niekto záujem o 600 W model, mal by si pripraviť približne 110 €. Sú dostupné s bežnou, dvojročnou zárukou. ■





AUTOR: DANIEL "LORDDAN" HUJO

# Zvoní strategickým hráčom umieračik?

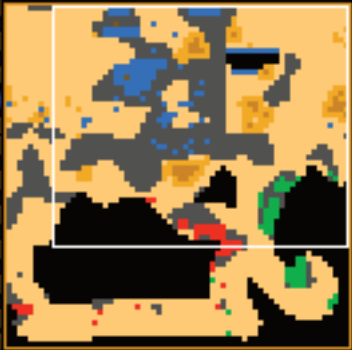
V poslednom čase sa mi zdá, že až príliš moc okolo mňa začínajú silnieť hlasy o tom, že stratégiám odzvonilo a čo je horšie, že dokonca hranie na PC je už prežitok a neodvratne sa rúti do priepasti dejín. Myslím, že s tým PC hraním to predsa len tak horúce ešte nebude, no povedzme, že určité problémy tu sú a nie je možné pred nimi len tak zatvárať oči. Horšie to podľa mňa ale je s tými stratégiami a tento pocit vo mne rastie už zopár mesiacov a umocnil ho aj GamesCom 2011, E3 a všetky podobné akcie. Ale je to skutočne tak alebo si to len namýšľame?

Stratégia sú žáner, ktorý ma bavil od samotného začiatku môjho herného života a nikdy ma neprestal baviť. Je ich nepreberné množstvo čo som hral, je ich veľa typov, ktoré som hral a každá má niečo do seba. Nebudem tu vypisovať odborné názvy tých typov, sám ich neviem a nikdy ma to moc netrápilo, hľadať v hrách vedu je hlúposť, hry sú tu pre zábavu a pobavenie. Aby ste mali zhruba predstavu čo znamená začiatok môjho herného života, prvá stratégia, ktorú som hral je Dune 2, dá sa povedať, že to je niekde na začiatku tohto žánru, ak zavrieme obe oči a vezmeme do úvahy fakt, že Dune 2 definovala koncept moderných real-time stratégií. Samozrejme moje ponímanie hier vtedy a dnes je diametrálne odlišné podľa toho, ako človek dospieva. Od roku 1992, kedy Dune 2 vyšlo, už uplynulo takmer 20 rokov, je to 20 rokov nápadov a inovácií, vzostupu populárnosti žánru a jeho pád.

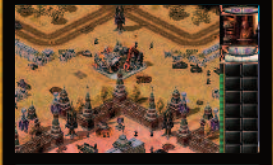
Slovo "stratégia" pochádza z gréckeho strategía, čo v preklade znamená vojenské umenie, velenie alebo hodnosť generála; a ďalej sa dá toto slovo rozložiť na gr. stratos (vojsko) a agos (vodca, veliteľ). Z toho vyplýva aj princíp väčšiny real-time a v konečnom dôsledku aj ťahových stratégií, ten je jednoduchý, nazhromaždiť dostatok surovín, vybudovať armádu, postaviť sa do jej čela a vybojovať víťazstvo. Je to také veľké zjednodušenie, lebo nie vo všetkých hrách bojujete, sú aj čisto budovateľské stratégie, kde je zmyslom len to hanobenie majetku a zničenie konkurencie :) Tu sa tiež dostávame do hry so slovíčkami, možno nie všetci z vás

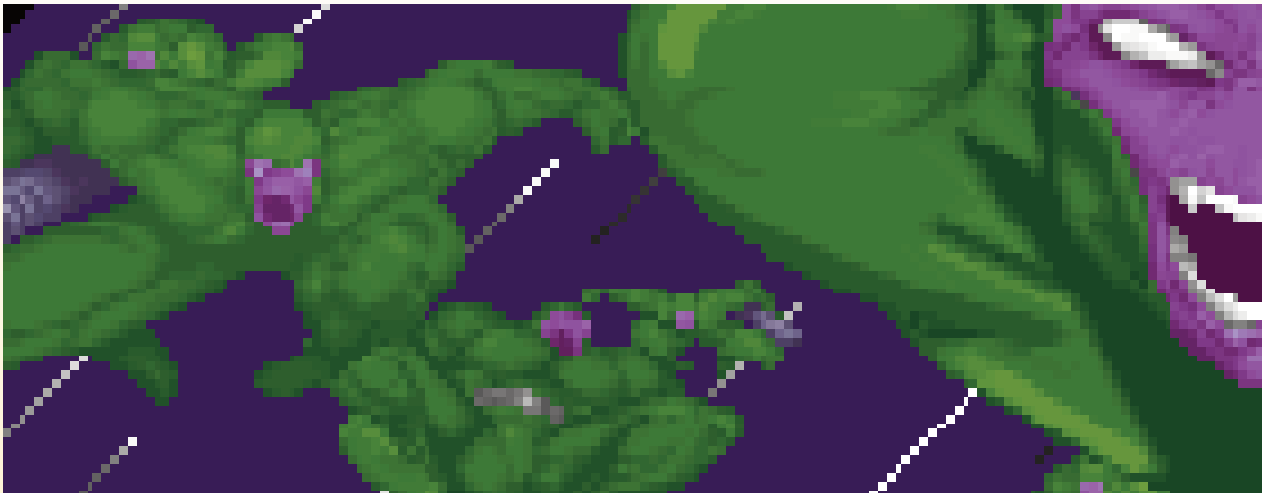
budú súhlasiť s tým, čo budem nazývať stratégiou, pravda bude asi niekde v strede, dnes totižto nie je také jednoduché presne definovať žáner hry tak, ako kedysi, keďže mnoho prvkov rôznych žánrov sa implementuje aj do stratégií.

Následne po Dune 2 vyšlo niekoľko stratégií, ktoré definitívne určili podobu RTS. Samotné Dune 2 prišlo s ovládaním pomocou myši, s ťažbou surovín, budovaním základní a určitým základným technologickým stromom, kedy stavba budov je previazaná a nie je možné stavať ich náhodne. Dune 2 začínalo s jednou surovinou - melanž (korenie), ktorú ste ťažili a následne za ňu získavali kredity. Potom sa objavil Warcraft, ktorý rozšíril počet surovín na dve - zlato a drevo. Jeho nástupca, Warcraft 2, pokračoval v rozširovaní počtu surovín na štyri, pridala olej a ľudskú silu. Naproti tomu hlavný konkurent Blizzardu, spoločnosť Westwood, sa vo svojich hrách Command and Conquer a jej odnoži C&C: Red Alert vrátila späť ku konceptu jednej suroviny menenej za peniaze. Klasika v podobe Age of Empires vsadila na štyri - jedlo, drevo, kameň a zlato, no neskôr pridala aj piatu požiadavku v podobe ľudskej sily a priestoru pre ňu. Extrémom v počte surovín sú zrejme Cossacks, v tých sa musíte postarať až o sedem vecí, päť je zhodných s AoE a pridáva železo a uhlie. Toto bol určitý klasický model získavania surovín, kde niekde okolo vašej základne a na mape sú rozmiestnené vyčerpatelné zdroje. Zmenu sa snažila zaviesť stratégia Company of Heroes z roku 2006, do nej



4363





mnohí vkladali veľa nádejí na inováciu žánru, žiaľ bez odozvy hráčov. Čím bola Company of Heroes iná? V CoH boli tri druhy surovín - ľudská sila, munícia a palivo, no figel' bol v tom, že mapa bola rozdelená na sektory s kontrolnými bodmi a jednotlivé sektory poskytovali rôzne suroviny. Tiež ale nejde o úplnú novinku, tento systém je veľmi podobný systému, ktorý fungoval už v hre Z z roku 1996. Zaujímavé na tomto princípe boli tie neustále boje o kontrolu zdrojov, tie neprebíhali len na určitých miestach na mape, no na celej mape, pričom často bol jeden sektor kľúčový. Ťažko povedať, čo hráčom nevyhovovalo, zrejme išlo o to, že ste sa nemohli sústrediť len na boj s nepriateľom, ale zároveň kalkulovať so surovinami, pritom hra Z bola medzi hráčmi pri vydaní pomerne obľúbená. Pre mňa osobne bolo CoH víťanou zmenou a zrejme aj pre iných recenzentov - priemerné hodnotenie na Metacritic je 93/100. Smutný osudom je Company of Heroes Online, ktoré sa svojho vydania už asi nedočkajú. Čo sa teda týka ekonomiky, hráči naznačili, že aj keď nepanuje zhoda, aký počet surovín je ten správny, nechcú zmenu v ich získavaní.

Ešte späť k Warcraftu a jednej dôležitej zmene, ktorú priniesol,

tou je označovanie viacerých jednotiek naraz, povieť si veď to je úplne normálne, no kto nehral Dune 2, nepochopí, óda na klikanie. Keď už môžeme označiť viac jednotiek naraz a ušetriť tak pár myšiek, podme sa pozrieť, akým ďalším vývojom stratégie prešli. Do pôvodného konceptu RTS patrí aj základňa. Čo sa týka ťahových stratégií, tam to tak prísny pravidlom nebolo, samozrejme nemyslím budovanie základne priamo na misii, ale globálne medzi úlohami. Základne súviseli so samotnou ekonomikou, teda so surovinami a produkciou jednotiek, ako sa ale nakoniec ukázalo, samotná základňa nie je (resp. je) pre stratégie nosným prvkom, to sa snažili dokázať napr. Ground Control 2, Joint Task Force a World in Conflict, do ktorého sa vkladali veľké nádeje ohľadom inovácie žánru, no žiaľ nestalo sa. Prečo teda tá zátvorka s poznámkou, že nakoniec základňa je dôležitá? Priznám sa, že aj ja som dlho patril medzi stratégov, ktorý nechcel prijať fakt, že by hral bez možnosti doplniť stav svojich vojakov a prevalcovať nepriateľa. Dodnes nezabudnem na pocit, ktorý som mal pri hraní takejto misie v StarCrafte, to množstvo zlosti na vývojárov a následne aj frustrácia, keď sa to nedarilo prejsť :) Spomenutý World in Conflict je ďalším titu-

lom, ktorého meno sa výrazne skloňovalo pri slovnom spojení revolúcia v stratégiách. Ten priniesol úplné oslobodenie od základní, suroviny ste taktiež neriešili, kredity sa vám pripisovali za zničených nepriateľov a splnené úlohy. Prísun posíl ste riešil zhadzovaním vozidiel z lietadiel alebo vrtulníkov. Tento koncept sa asi najviac približuje realite a mne osobne veľmi vyhovoval. Ovládnuť ale túto hru nebolo jednoduché. Ak je niekto zvyknutý, že hrá len s myšou, ako sa občas stáva mne, keď sa správne uvelebím v kresle a druhou rukou horko-ťažko dočiahnem na klávesnicu, v prípade World in Conflict si prakticky nezahráte. Myš vám síce otáča kamerou o 360°, no nepohne vám s ňou, s tou musíte hýbať v pomocou kláves. Takéto ovládanie môže niekomu prísť krkolomné, no hrať stratégie bez používania klávesnice snáď ani nejde a každý, kto rozumne používa klávesové skratky, dokáže hru po chvíľke cviku bez problémov ovládať. WiC vyšiel v roku 2007 a za tie štyri roky je to takmer jediná stratégia, ktorá ma dokázala zaujať. Opäť aj napriek vysokému hodnoteniu, 89/100 na Metacritic, ju hráči neprijali a jej datadisk už bol len klincom do rakvy akéhokoľvek pokračovania, no poviem vám, valiť sa so sovietskymi tankami cez Berlín je jedna z najlepších

misii, ktorú som kedy hral.

Hranie stratégií bez základne im dáva nový rozmer, umožňuje sústrediť sa len na samotné boje s nepriateľom a sem-tam si povoláte posily alebo za odmenu nejaké dostanete. Žiaľ odstránenie základne nie je niečo, čo by stratégie robilo ľahšími, práve naopak hra je náročnejšia kvôli obmedzeným zdrojom surovín a teda aj prísunu nových jednotiek. A tak pre súčasného mainstreamového hráča, ktorý dá prednosť "jednoduchým" hrám, sú tieto typy stratégií nezaujímavé a prakticky odsúdené na porážku. Ukazuje sa teda, že náročnosť a nutnosť nad hrou premýšľať je niečo čo hru v očiach hráčov odsúva na druhú kolaj. Vezmime si ťahové stratégie, ich koncept je obdobne jednoduchý ako u RTS a predsa nikdy neboli moc mainstreamom, ale vždy sa len držali na okraji žánru stratégií so svojou skalnou fanúšikovskou základňou. Ich problém je obdobný, ako som načrtnol už v prípade World in Conflict, vysoká obtiažnosť, kedy si počas misie nepovoláte žiadne, prípadne len obmedzené posily a pre mnohých hráčov sa hranie turn-based stratégií mení na klikanie medzi quicksave a quickload. Síce som napísal, že hry sú tu

hlavne pre zábavu a odreagovanie, ale zas aj nejaká drobná výzva občas nezaškodí. Prelomiť ľady medzi RTS a ťahovkami sa pokúsila séria hier Total War, ktorá mala dlho obrovský úspech, ponúkla globálne ťahový systém hry a pri bojoch real-time hranie. Skvelá koncepcia, no s Total War: Shogun 2 som nabral dojem, že hra už je opäť len pre fanúšikov série a mladí hráči nezvládajú jej obtiažnosť a tak od nej dávajú ruky preč.

To, čo ja hľadám v hre, je dobrý nápad, totižto s multiplayerom sa v mojom prípade vývojári nemusia ani obťažovať, tu je jednoznačným favoritom fenomenálny StarCraft, no predsa pokiaľ je v hre zaujímavý mód, nechám sa ukecať. Dobrý nápad, sám o sebe nestačí, treba ho aj dobre spracovať. Problémom ľudí, ako som napr. ja, teda ľudí s obmedzenou fantáziou je, že si nedokážu predstaviť, že by sa ešte dalo prísť s nejakým novým príbehom, ale na to tu máme scenáristov, aby nás presvedčili o opaku. Podľa mňa zažívali stratégie svoj vrchol po roku 2000, tak okolo roku 2002-2003, kedy každý mesiac vychádzala minimálne jedna stratégia a človek o tom ani nestíhal čítať, natož to vôbec

všetko hrať. Hitom bola druhá svetová vojna, tá bola tak zrecyklovaná, že po tomto období nevyšla pomerne dlho takmer žiadna stratégia s touto tematikou. A nasleduje strmý prepád celého žánru, akoby došli nápady na príbehy, došli nápady na inovácie. Pre vývojárov nie je snáď nič frustrujúcejšie, ako keď od vás všetci čakajú, že niečo zmeníte, všetci vedia, že toto je ten správny smer, no herné publikum vás odmietne, to už môžete len vypnúť všetky počítače, na ktorých ste hru vyvíjali, zamknúť za nimi dvere a ísť rozdávať letáky na Václavák.

Keď sme už načali ten príbeh, Slováci a Česi sú národy veľmi zručné a majú bohatú fantáziu, čo sa ukázalo aj v roku 2001, keď malé brnenské štúdio Altar Interactive (dnes Altar Games je súčasťou IDEA Games) vydalo hru Original War. Dodnes je to pre mňa zjav medzi stratégiami, hra má výborne prepracovaný príbeh, ktorý je za americkú stranu kreslený hlavným hrdinom a za Rusov je všetko vysvetľované pomocou komunikácie medzi velením a hlavným hrdinom na staručičkom počítači. Do hry sú zakomponované RPG prvky a postáv v hre je tak málo, že si po



krátkom čase vytvoríte určitú skupinu, ktorú si budete brať na misie a vylepšovať si svojich ľudí. Nechcem to už moc nafaňovať a spoilovať vám, no tí čo hrali mi asi dajú za pravdu, že to stojí za to aspoň vyskúšať.

Ale aby to tiež nevyzeralo, že ja som naklonený každej inovácii v stratégiách, nerobte si ilúzie. Pamätám si doteraz, keď vyšiel Warcraft 3, ktorý bol kompletne v 3D. To už síce boli aj niektoré hry predtým a tie som sa tiež snažil bojkotovať, no Warcraft 3 vo mne vzbudzoval doslova odpor svojou grafikou :) No čo, nikto nie je dokonalý. Svoj odpor voči 3D technológii som nakoniec prekonal a žijem a hrám aj nové hry. Zas sme začali moderné technológie, tak prihodím ešte ďalší zaujímavý titul, tým je R.U.S.E. Ten poňal stratégie z pohľadu najvyššieho velenia, v podstate ste velili celým divíziám a tankovým zborom. To by nebolo nič preveriatné, ale hra podporovala dotykové ovládanie, najideálnejším nástrojom by bol Microsoft Surface (pre tých, čo netušia, ide o stôl so zabudovanou veľkou dotykovou obrazovkou), no dá sa uspokojiť aj s dostatočne veľkým dotykovým monitorom (na PS3 zasa podporuje pohybový ovládač MOVE). Ťahákomi mali byť rôzne triky a kamufláže, no mňa osobne tento titul až tak moc nepresvedčil, ale dotykové ovládanie, prečo nie.

Poslednou hrou, do ktorej veľa fanúšikov stratégií vkladá svoje nádeje na spasenie žánru, je End of Nations. End of Nations vyzerá na papieri ako hra, na ktorú sa teší každý stratég, obrovské bitky s množstvom hráčov a stovkami jednotiek. Všetko tu už bolo, ale len jednotlivito - Cossacks umožnili súboje tisícov jednotiek proti sebe



a napr. StarCraft, ale aj mnohé iné, zas online boje. A práve EoN to spája dohromady, no ako to s touto hrou definitívne dopadne, na to si musíme počkať až do jej vydania.

Spomenuli sme už dosť hier a aj tak je tu ešte jedna vec. Tou sú konzoly. Tie sú obrovským trhom pre firmy zaoberajúce sa vývojom hier. No ich ovládanie nie je moc priaznivé pre strategické hry. Porty Red Alert 3 a iných sa tiež nestali najpredávanejšími titulmi na konzoly. Drobné zlepšenie prinieslo PS Move, to sa využívalo v už spomínanom R.U.S.E., využiteľný na ovládanie stratégií by mohol byť aj Kinect, no zatiaľ som nezaznamenal správy, že by sa chystalo jeho využitie aj týmto smerom. Xbox 360 a Playstation 3 tak ostávajú nedobyťou pevnosťou pre zástupy stratégií, čo vzhľadom na veľkosť trhu a počet hráčov, zasadzuje pomerne tvrdú ranu stratégiám a ich budúcnosti. Jediným pomerne svetlým bodom je Xbox 360 exkluzivita Halo Wars, ktorá priniesla dobré ovládanie a klasickú RTS hrateľnosť.

Ak ste dočítali až sem, ste takmer v cieľi, ostáva pár riadkov. Pozorný čitateľ už možno pochopil, aký bude záver a možno

so mnou veľká časť nebude súhlasiť, koniec koncov je toto len môj pocit. To čo umiera nie sú tak celkom stratégie, ale práve to čo ovláda myš a sedí na stoličke na druhej strane obrazovky, áno sú to hráči strategických hier. Ešte prosím nehádzte kamene a nechajte ma to vysvetliť. Koncept real-time stratégií sa sformoval medzi rokmi 1992, keď vyšla Dune 2, a 1998, kedy sa objavil StarCraft. Hráči ako ja sa po tých takmer 20 rokoch toho istého hrania už prejedli tohto konceptu (základňa, suroviny, technológie, masový útok) a to sú tí, čo kričia, že stratégie pomaly vymierajú a žiadajú inováciu, zároveň sú to aj tí, čo pozitívne hodnotia nové pokusy a inovácie, ako napr. World in Conflict a Company of Heroes. Žiaľ sú ale prevalcovani ďaleko väčšou masou mladších hráčov, ktorým sa pôvodný koncept RTS ešte neznechutil, keďže nezažili spomínaný vrchol žánru, navyše žiadajú zjednodušovanie hier, čo sa nám starším zas moc nepozdáva. Ako to nakoniec všetko dopadne či stratégie vymiznú ako adventúry, aby sa následne dočkali aspoň akéhoto takého znovuzrodenia, to je vo hviezdach. ■

# Project Fiona

International  
CES

„Jediný tablet na svete určený pre hranie počítačových hier.“

AUTOR: LUKÁŠ "UNDER4" KOLLÁR

Razer, svetový líder v oblasti vysokovýkonného herného hardvéru s potešením oznamuje toľko sľubované a zainteresovanou verejnosťou očakávané prekvapenie, ktoré malo uzrieť svetlo sveta na veľtrhu CES, odohrávajúc sa práve teraz za veľkou mláku. Už z predošlých správ sme vedeli, že nový koncept hrania nesie označenie Project Fiona, len málokto však mohol tušiť, o čo presnejšie pôjde. Teraz sa ale situácia mení a Razer konečne prezradil, že sa jedná o tablet. Na rozdiel od iných tabletov, ktoré sú určené pre všeobecné využitie, prípadne príležitostné hranie, je Project Fiona vhodný pre hranie najpopulárnejších počítačových hier súčasnosti.

Pri prvom pohľade na tento tablet vám do očí vbijú dva ultra-presné integrované ovládače, ako súčasť hybridného systému pre toto zariadenie. Takéto riešenie nemusí byť vôbec na škodu, pretože umožňuje okamžitú podporu PC hier po vybalení z krabice, takže z tejto možnosti máme len radosť. Spolu s dotykovou obrazovkou multi-touch poskytuje koncept Project Fiona možnosti pre vývojárov, ktorí môžu vytvárať nové hry s hybridným herným ovládaním. Zaisťuje tak funkčnosť súčasnej generácie PC hier, rovnako tak aj všetkých existujúcich hier, optimalizovaných pre dotykové rozhranie tabletu.

„Aj keď sa multi-dotykové obrazovky de facto stali užívateľským rozhraním pre

tablety, nejde o správne rozhranie pre seriózne hranie hier na PC,“ povedal Min-Liang Tan, generálny riaditeľ spoločnosti Razer. „Užívateľské rozhranie sme pre Project Fiona navrhli tak, aby bolo umožnené hrať všetky existujúce počítačové hry hneď po vybalení z krabice a taktiež aby sme poskytli nové možnosti pre vývojárov. Vývojári aj hráči budú toto nové užívateľské rozhranie, ktoré v sebe spája to najlepšie z gamepad a multi-dotykového ovládania pre úplne nový herný zážitok na cestách, milovať.“

Ešte predtým, než spoznáte detailnejšie špecifikácie tohto zariadenia, dávame do pozornosti, že tento koncept je pripravený naplno využiť silu tretej generácie Intel Core i7. Pripravený na prevádzku je tak jeden z najvýkonnejších procesorov, ktorý je integrovaný do tabletov.

„Project Fiona je kombináciou vysokého výkonu herného hardvéru a inovatívneho dizajnu tabletu, špeciálne zameraného na hranie PC hier. To hráčom umožní hrať súčasne i budúce špičkové hry v jednej z najzaujímavejších nových foriem – na tablete,“ vyjadril sa Brad Graff, riaditeľ Partner Marketing, Notebook & Tablet Group z Intelu.

Razer okrem prvotných informácií, videa a obrázkov poskytol aj údaje o technických špecifikáciách produktu. Toto hybridné rozhranie pre počítačové hranie



bude disponovať procesorom Intel Core i7, 10.1" displejom s rozlíšením 1280x800 a zobrazením na celú obrazovku s rozhraním, ktoré podporuje multi-touch. Medzi ostatné špecifikácie patrí 3-axis gyro, magnetometer, accelerometer, Force feedback, Dolby® 7.1 surround sound, WiFi 802.11b/g/n a Bluetooth® 3.0. Nakoľko ide o koncept, môžu sa skutočné špecifikácie od týchto odlišovať.

Kolko bude táto „hračka“ stáť a kedy sa jej dočkáme? Tlačová správa nehovorí o presnom čísle, cena sa však odhaduje na menej ako 1000 amerických dolárov. Dostupnosť je momentálne naplánovaná na 4. štvrtrok 2012. ■





# Thermaltake

Thermaltake a jeho dve divízie vyvalili na svojich fanúšikov niekoľko zaujímavých produktov. A boli medzi nimi aj herné, čo sme si nemohli nechať ujsť!

Aj napriek obrovskej konkurencii sa Thermaltake snaží neustále dodávať na trh nové zaujímavé riešenia pre všetkých užívateľov na celom svete. Tento rok spoločnosť opäť zavítala na Consumer Electronics Show (CES), kde nielen ona (Thermaltake), ale aj jej dve divízie, presnejšie Tt eSPORTS, a LUXA2 prezentovali návštevníkom svoje nové produkty. Značka LUXA2 nás momentálne nebude zaujímať, jedná sa predsa len o neherné výrobky.

**Od Thermaltake vyberáme tieto dva napájacie zdroje:**

Toughpower XT 1275W Platinum Snow Edition a Toughpower Grand 700W Platinum Snow Edition. To sú dva novo oznamované PC zdroje s „požehnaním“ 80Plus Platinum, pričom sú oba modulárne a káble majú opletené nabielo. Podporujú 4-way SLI a 4-way CrossfireX.

Navyše sú vybavené S.P.T (Standby/ Power good signal/ Temperature) LED indikátorom, osobitne navrhnutým pre overenie stavu PSU Toughpower XT. Chladenie potom zaisťujú 14 cm ventilátor s dvojicou guľčkových ložísk a tromi režimami Smart Fan Control systému (bezven-



tilátorový režim, tichý režim a režim chladenia), automaticky detekujúcimi teplotu s úpravou rýchlosti ventilátora.

**Herná divízia tejto spoločnosti predstavila:**

Tt eSPORTS prináša na pulty obchodov profesionálne herné produkty a presne to isté sa od nej dalo čakať aj na výstave CES. Okrem slúchadiel s mikrofónom zo série DRACCO, ktoré sľubujú skvelý zvuk, úžasné basy, a čo je najdôležitejšie – vyzerať naozaj zaujímavo, boli ukázané dve myši s označeniami SAPHIRA a THERON. Aj toto sú produkty vyrobené presne pre potreby hráčov s cieľom zanechať čo najlepšiu hernú zážitok. Žeby ideálne riešenie pre priaznivcov StarCraftu 2?

Pozornosť si určite právom zaslúži aj pro-

gaming klávesnica CHALLENGER Illuminated, zaraďujúca sa do rodiny CHALLENGER. Ako už z jej názvu vyplýva, je osvetlená vizuálnym efektom, ktorý zvyšuje realistickú hernú atmosféru. Potešila i informácia o klávesniciach Tt eSPORTS MEKA, teda modeloch MEKA G1 a MEKA G-Unit, ktoré budú na žiadosť fanúšikov upravené do bieleho prevedenia COMBAT WHITE.

V kategórii príslušenstva dominovala zvuková karta menom BAHAMUT, prinášajúca „revolúciu vo svete zvuku“, ktorý má byť posunutý do úplne novej úrovne. Ide o externú zvukovú kartu, majúcu za úlohu zlepšiť nielen zvukové kvality s výkonom basov a krištálovú čistotu po pripojení mikrofónu, ale tiež aj herný zážitok. Vyniká ľahkosťou prenášania a jednoduchou inštaláciou. ■



# MSI Notebooks

G-series notebooky zažiarili vo svetle reflektorov a impozantný model GT780DXR získal Innovation award. Ako môžeme vidieť, MSI opäť boduje naplno. Podme si spoločne pozrieť ponuku notebookov tejto spoločnosti na veľtrhu CES.

MSI, prvotriedny výrobca notebookov začína nový rok tým, že si pre fanúšikov pripravil rozsiahlu exhibíciu herných strojov. S podporou kvalitného tímu inovačného výskumu bolo udelené inovatívne vyznamenanie pre GT780DXR. Spoločnosť taktiež predviedla svojich päť najvýznamnejších herných notebookov z G-series: GT783, GT780DXR, GT685, GT683DX a GE620DX. Modely GT783 a GT685 sú pritom prvé notebooky od MSI v roku 2012, ktoré sú vybavené kartou NVIDIA GTX 580M - najrýchlejšou mobilnou grafickou kartou od NVIDIE. Popri už rozpísaných modeloch z G-series táto spoločnosť ukázala i ultra ľahký notebook X460DX a tablet WindPad 110W s operačným systémom Windows.

**GT780DXR obdržal na CES 2012 Innovation award:**

„Najimpozantnejší herný notebook v histórii“, MSI GT780DXR, sa opäť zviditeľnil vo svete výpočtovej techniky s tým, že vyhral CES 2012 Innovation award.



Toto ocenenie bolo udelené na základe pozoruhodného dizajnu a balíčku funkcií, ktorý zahŕňa hernú klávesnicu od SteelSeries, reproduktory Dynaudio, grafickú kartu NVIDIA GTX 570M s 3GB DDR5 pamäťou a štvorjadrový procesor Intel Core i7 druhej generácie, ktorý robí tento model „najlepšou voľbou pre náročných hráčov“.

**Herné notebooky Battle-ready GT783 a GT685:**

Zavedením prvých dvoch herných notebookov v roku 2012 sa MSI vydala novou veľkolepou cestou. GT783 a GT685 disponujú najrýchlejšim mobilným GPU od spoločnosti NVIDIA, GTX 580M s DDR5

pamäťou veľkou 2GB a procesorom druhej generácie Intel Core i7.

GT783 je 17.3" herný notebook, ktorý dosiahol body o hodnote 16,000 s podporou DirectX 11 a NVIDIA Optimus & PhysX technologies, a pokoril doterajší rekord v 3D Marku. Je vybavený hernou klávesnicou SteelSeries, reproduktormi Dynaudio, full-HD širokouhlým displejom a dizajnom z lešteného hliníka.

Výkonný 15.6" model MSI GT685 je ideálnou „zbraňou“ na hranie najnovších aj nadsťádajúcich herných titulov. Do viackrát dostal full-HD widescreen, reproduktory Dynaudio, exkluzívny herný LED a podporuje DirectX 11 a NVIDIA Optimus & PhysX technologies.

**Predstavujeme najnovšie inovácie na CES 2012:**

MSI odhalila svoj kompletný line-up na CES 2012, vrátane notebooku GE620DX so slušnou grafikou NVIDIA GeForce GT635M. Pri rozsiahlej hernej kompozícii bol na tomto veľtrhu odhalený i notebook MSI X460DX s grafickou kartou NVIDIA GeForce GT630M a tablet WindPad 110W, ktorý je postavený na platforme AMD Brazos a beží vďaka Windows OS. ■



# MSI Komponenty

**Prezentáciu kompletnej rady PCI Express Gen 3 produktov od MSI máme úspešne za sebou. O aké komponenty išlo sa dočítate v nasledujúcich riadkoch.**

Spoločnosť MSI sa síce zameriava predovšetkým na dizajn a výrobu povestne kvalitných notebookov s bezkonkurenčným pomerom cena/výkon, kde sa sústreďuje hlavne na herný segment, no ďalej navrhuje a vyrába aj kvalitné, spoľahlivé a maximálne výkonné základné dosky, grafické karty, spotrebnú elektroniku a periférie, dodávané prostredníctvom miestnych pobočiek v Holandsku, Srbsku, Nemecku, Taliansku, Poľsku, Francúzsku, Rusku, Taiwane, USA, Kanade, Brazílii, Japonsku, Číne, Kórei, Austrálii, Veľkej Británii a Indii. Za kvalitu nehovoria len slová, ale aj certifikácie ISO 9001 a ISO 14001, poskytujúce najvyšší výkon a spoľahlivosť.

Viac než dvadsať rokov skúseností v navrhovaní a výrobe IT produktov prináša svoje ovocie, ktoré bolo ukázané aj prostredníctvom CES 2012, kde MSI okrem notebookov odprezentovala aj niekoľko komponentov, medzi ktorými nechýbala u nás už predstavená základná doska Big Bang-XPower II s technológiou 4-way SLI/Crossfire a 22-fázovým PWM designom. Série základných dosiek X79/Z77 sú vy-

bavené úplne novými Military Class III komponentmi, a ako prvé na svete disponujú napätím, nastavitelným pre grafické karty PCI Express Gen 3 série R7900. Dôležitou informáciou je aj to, že na výstave bola prítomná nám už taktiež známa Z68A-GD80 (G3), ktorá si ako jediná zo základných dosiek s hrdosťou odniesla ocenenie CES 2012 Innovation Award.

**Model Big Bang-XPower II rozhodne nemožno chýbať**

Vyššie zmienená matičná doska Big Bang-XPower II tvorila súčasť celostvej rady dosiek PCI Express Gen 3 a ide popritom o vlnkovú loď tejto spoločnosti. Obsahuje prvý 22-fázový hybridný PWM design, poskytujúci až 240% výkon (770A) v porovnaní s referenčným dizajnom. Prítomnosť technológií ako 4-way SLI / CrossFire a 8 pamäťových slotov zabezpečí extrémny výkon. Použité komponenty triedy Military Class III v sériách X79/Z77 sa zase postarajú o dosiahnutie najlepšej stability.

**Napätové nastavenie pre karty - MSI R7900 Series**

Aby sme nezostali len pri základných doskách, MSI oznámila PCI Express Gen 3 grafickú kartu s modelovým označením

R7970-2PMD3GD5, ktorá je poháňaná najnovším 28nm grafickým čipom Radeon HD 7900 od známej spoločnosti AMD. Pomocou pretaktovacieho softvéru Afterburner sa dá jadro doladiť tak, aby sa uvoľnil plný výkonnostný potenciál. Tento nástroj poskytuje mnoho funkcií pre uspokojenie nadšencov, vrátane monitorovania cez Afterburner App a Kombustor benchmarku, umožňujúcemu vykonávať rôzne testy v prevádzke.

Raziť si cestu medzi konkurenciou je neľahkou úlohou, ale MSI sa aj napriek tomu podarilo zvíťaziť v CES 2012 Innovation Awards, za pomoci prvej základnej dosky na svete s podporou PCI Express Gen 3 - Z68A-GD80 (G3). Takáto cena zo svetovo najväčšieho Consumer Electronics Show je značnou inšpiráciou pre budúcnosť tejto firmy. ■



## Herná myš Naga Hex od Razeru

**Razer predstavil úplne novú hráčsku myš so šiestimi extra tlačidlami pre palec, vyvinutú pre profesionálnych hráčov a fanúšikov špecifických žánrov.**

Najnáročnejší hráči, ktorí vedia oceniť kvalitné technológie, pohľadný dizajn a zameriavajú sa na MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), action-RPG alebo hack and slash hry, by si nemali nechať ujsť predstavenie zaujímavej myši Naga Hex, predvedenej spoločnosťou Razer na CES v Las Vegas a zároveň inšpirovanej modelom Naga MMO, ponúkajúcim až dvanásť tlačidiel pre palec.

**Šestica tlačidiel optimalizovaných pre určité žánre**

Herná myš Razer Naga Hex disponuje dizajnom, navrhnutým pre šesť mechanických tlačidiel, ktoré sa dajú využiť pri vykonávaní kúziel, schopností alebo správ položiek, pričom takéto rýchlejšie a hlavne jednoduchšie ovládanie možno využiť napríklad pri hre League of Legends. Prítomné tlačidlá majú mechanickú štruktúru, vďaka ktorej netreba pri ovládaní vynaložiť veľkú silu, čím získate rýchlostnú výhodu oproti nepriateľom. Inými slovami, máte možnosť zaútočiť skôr, ako oni môžu vôbec zareagovať.

**Vysoký výkon tlačidiel - až 250 kliknutí za minútu**

Vzhľadom k tomu, že herné žánre ako RPG

alebo MOBA vyžadujú intenzívne klikanie, Naga Hex disponuje špeciálnymi spínačmi, ktoré sľubujú výkon až 250 kliknutí za minútu, teda ideálny pre profesionálnejších hráčov s veľmi rýchlymi reflexmi. Tieto spínače vydržia neuveriteľných desať miliónov kliknutí.

**Ergonomický tvar a vymeniteľné palcové opierky**

Nakolko sa pri vývoji dbalo na pohodlie ruky, myš je ergonomicky zakrivená. Vhodné je aj umiestnenie šiestich tlačidiel, no a ako si môžete všimnúť, v strede tlačidlového systému sa nachádza vymeniteľná opierka pre palec. Aby sa vyhovelo všetkým hráčom, ako súčasť balenia sú pridané tri opierky v rôznych výškach, takže si nastavíte ten najlepší komfort. Ide o dôležitú súčasť, ktorá znižuje zaťaženie počas dlhého hrania doma alebo na turnaji.

**Synapse 2.0 samozrejme podporovaný**

Herný synchronizačný softvér Synapse 2.0 sme si u nás už zbežne predstavili. Ide o prvý softvér na svete, ktorý automaticky ukladá všetky užívateľské nastavenia myši, čo prostredníctvom cloud serveru umožní vaše obľúbené nastavenie aplikovať okamžite z akéhokoľvek počítača. Razer Naga Hex túto vymoženosť podporuje.

**Vlastnosti produktu v kocke**

Ako bolo už viackrát spomenuté, nová

hráčska myš od Razeru ponúka šesť mechanických tlačidiel s optimalizáciou pre MOBA/action-RPG hry, pričom celkovo poskytuje jedenásť programovateľných tlačidiel. Špeciálne spínače zvládnu až 250 kliknutí za minútu a celková životnosť je desať miliónov kliknutí. Hovorili sme aj o prítomnosti ergonomického dizajnu a užitočného softvéru menom Razer Synapse 2.0. Používa laserový snímač s rozlíšením 5600dpi, rýchlosťou snímania 1000Hz a 1ms odozvou. Známe sú aj údaje o rozmerech a hmotnosti. Približné veľkosti produktu činia 116 mm (dĺžka) x 78 mm (šírka) x 42 mm (výška), váži cirka 134 gramov.

Bežnému hráčovi sa môže zdať počet mechanických tlačidiel umiestnených v tomto produkte za prehnane zbytočný, ale milovníci spomínaných herných žánrov toto množstvo bez problémov zúžitkujú. Za predpokladu, že sa vám táto herná periféria páči, mali by ste navštíviť Razerzone.com, kde sa dá od 10. januára predobjednať za cenu 79,99 €, pričom bude expedovaná koncom januára. Celosvetová obchodná dostupnosť je plánovaná na marec 2012. ■



**WWW.GAMESWEB.SK**

... a o hrách viete všetko!

