gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko !

máj 2012

MAX PAYNE 3

SNIPER ELITE V2 - I AM ALIVE
FEZ - GRAVITY RUSH - UNIT13

OBSAH
MÁJ 2012

Nájdete nás...

twitter
http://twitter.com/GamesWeb_SK

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

web
http://www.gamesweb.sk

RECENZIE

004 Max Payne 3
010 Sniper Elite V2
012 FEZ
014 I Am Alive
018 Unit 13
020 Devil May Cry HD Collection
022 Gravity Rush
024 Resistance: Burning Skies

HARDWARE

034 ARCTIC Accelero Xtreme III
034 Novinky 20. májového týždňa

ZAMYSLENIE

026 Spôsob akým zabiť značku...
028 Herný vývojár na Slovensku? Dafuq?
030 Neustále pripojenie na sieť – okovy pre budúcnosť.
032 Hacking je úžasná zábava!

Max Payne 3
004

Sniper Elite V2
010

I Am Alive
014

Gravity Rush
022

Devil May Cry HD Collection
020

MAX PAYNE 3

AUTOR: Branislav "chinaski" Hujo

PLATFORMA: XBOX 360

„Trp Max. Človek milión si, nuž vydržíš všetko, kedže nie je pravda, že najtvrdší je kameň, najmocnejšia je oceľ, ale pravda je, že najviac vydrží na svete obyčajný Max Payne."

Snáď mi Jozef Cíger Hronský (nie to nie je ten hokejista) odpustí, že som si dovolil vymeniť jeho hrdinu za Maxa Payna, ale ak by pán Hronský písal v tejto dobe, určite by Jozefa Maka, za bývalého newyorského detektíva rád vymenil aj on. Snáď totiž nie je na svete človeka, ktorý by zniesol viac smoly, utrpenia a nešťastia, ako si na svojom chrbte nesie Max Payne. Tí ktorí jeho príbeh poznajú, vedia, že sa mu jedného chladného večera načisto rozsypal život a následné udalosti prvých dvoch dielov tejto série sa nepekne pohrali s jeho psychickým stavom. Tí ktorí nevedia o Maxovi nič, môžu si o ňom zistiť viac v tomto článku (Herné legendy - Max Payne)

Niekto povedal, že v živote si raz hore a raz dolu, ale pre Maxa to akosi neplatí, sinusoida jeho života stúpajúcu tendenciu nenabrala už poriadne dlho a ako sa zdá v najbližšom čase sa to ani nestane. Prvé dva diely Maxa sa vyznačovali precízne budovanou noir atmosférou, ktorú skvele gradovala depresívna príchuť zmaru a beznádeje. Akoby aj nie, veď tieto diely majú na svedomí Remedy Games, ktorí majú svoje sídlo vo Fínsku a tam to počas dlhých tmavých večerov nie je zrovna med/vodku lízať. Lenže svet a prachy sa točia a tretí diel už k nám nepriletel zo severu Európy. Na Maxovi tentokrát pracovali chlapci z cenami ovenčeného Rockstaru. Zmena autorov hry je vždy nepríjemná a v prípade sérií, ktoré okrem určitej prvoplánovosti pridávajú k dobru aj nejaký ten vlastný flow a zanechajú v hráčoch určitý špecifický pocit, je takáto zmena o to viac rany jatriaca. Našťastie, ak už by nejaká hra autorov zmeniť mala, tak by som si vždy prial, aby noví autori boli chlapci od Rockstaru. Oni jednoducho nevedia robiť zlé hry. Takže nemajte strach, ani v prípade Maxa nepôjde o výnimku potvrdzujúcu pravidlo.

Prvé obrázky Maxa Payna z tretieho dielu znamenali doslova K.O. pre všetkých tých, ktorí zbožňovali starého Maxa. Holohlavý chlapík s pivným bruškom v havajskej košeli rieši problémy v brazílskej favele. Šok, čo iné sa dá napísať. Naviac je na tých obrázkoch ktokoľvek iný len nie Sam Lake, ktorého ksicht bol akýmsi Maxovým trademarkom. Ale život je zmena a zvyknete si aj vy, mimochodom aj tak sa netreba sa báť, minimálne polovicu hry strávite s

vlasmi. Navyše vývoj hry (aspoň podľa PR oddelenia) Rockstar konzultoval priamo s Remedy takže kontinuita, aspoň aká taká je zachovaná. Síce tu teda máme Maxa s novou tvárou, zasadeného v úplne novom prostredí, ale smola a trápenie zostalo z minula a rovnako tak aj James McCaffrey, ktorý Maxovi prepožičal jeho nezameniteľný hlas. Verte mi, na nového Maxa si zvyknete ešte skôr ako sa prvýkrát vyzvracia do umyvadla.

New York už nie je tým mestom, ktorým býval. Starých zločincov, ktorí okrem brutality a násilia, predsa len mali aj nejaký ten štýl a kódex, nahradili ich rozmaznané deti, ktoré hnané pocitom bezpečia, nedotknuteľnosti a návykových látok predstavujú novú vlnu, ktorej starí vlci ako Max už nerozumejú a odmietajú ju akceptovať. Niet divu, že keď sa tieto dva úplne iné svety dostanú do vzájomnej konfrontácie, vyvstane z toho sled udalostí, ktoré Maxovi dajú na výber len z dvoch možností, buď New York a istá smrť, alebo Brazília a aspoň nejaká imitácia života.

Sex, chilli a samba, tri veci, ktoré spolu s futbalom hovoria o Brazílii viac ako všetky jej štátne symboly dokopy. Ale na tieto veci môže Max v pokoji zabudnúť. Do Brazílie prišiel za prácou (aj). Byť bodyguardom brazílskeho podnikateľa je dobrý spôsob ako odísť z tohto sveta so cťou. A to Max chce, hoci priamo si to priznať nechce pretože, nech už ho jeho démoni zmáhajú akokoľvek, nech už akokoľvek trpí, priložiť si pištoľ k spánku a stlačiť spúšť, to nie je spôsob, ktorým sa patrí zísť z tohto sveta. Aj keď by to bolo jednoduché a jednoduchšie, to určite. Autori sa s Maxom nemaznajú a scenárista príbehu si z neho spravil vlastnú voodoo bábiku. Max žije, teda vlastne prežíva len na kombinácii liekov a alkoholu, to jediné dokáže utlmiť bolesť, ktorú si v sebe nesie. Navyše je to spôsob ako sa pomaly zabíjať a zároveň klamať svojmu svedomiu. Lenže skôr ako to Max dokáže sám, urobia chlapci z favely za Maxovým príjemným dovolenkovým zomieraním hrubú čiaru a smrť budú opäť roznášať štipľavé mušky vystrelené z toho najlepšieho čo zbrojárske podniky po celom svete dostali na montážne linky.

Ani alkohol a lieky našťastie nedokázali v Maxovi potlačiť inštinkty a tak hneď ako vlhký brazílsky vzduch pretnú prvé olovené včely, zmení sa troska na nemilosrdnú mašinu na zabíjanie. A vy prakticky okamžite zistíte, že všetko to dobré zo starých dielov v hre ostalo. Akonáhle padne prvý výstrel jednáte inštinktívne a hra vás za pár minút naučí všetko čo potreba, aby ste prežili. To znamená, že vás naučí strieľať. Lebo o nič iné v Max Payne 3 nejde. Budete strieľať, strieľať a strieľať, tak veľa až sa sami budete čudovať, koľko matiek vo favelách rodí zločincov a vrahov. Na začiatku hry je dobré nastaviť si spôsob zameriavania protivníkov. Máte na výber tri možnosti a vyberajte dobre, svojim výberom si výrazne ovplyvníte hru. Buď zvolíte úplnú automatiku, poloautomatiku, alebo môžete ísť proti kanárikom bez akejkoľvek asistencie pri streľbe, čo vám dôrazne odporúčam. Prestrelky potom síce nebudú vyzerať až tak sexi ako vo filmoch, ale budú krásne živelné a každá bude iná, na to vezmite jed.

Autori vedeli na čom je celá hra postavená a tak do súbojov dali úplne všetko, práve prestrelky sú ťahúňom tejto hry, nie príbeh, ktorý hoc jednoduchý je dobrý, ale číročistá radosť z roznášania smrti vás pohltí. Už hneď druhá prestrelka v hre v nočnom klube vás odrovná svojou, neskutočnou choreografiou, rýchlosťou a nekompromisnosťou. Olovo lieta, protivníkov je šialená presila a do toho vám Rockstar hodí svoj najväčší tromf. hovorím samozrejme o bullet-time. Akonáhle tento mód zapnete, čas sa spomalí, obraz rozostrí a farebné spektrum sa pomocou filtrov upraví tak, aby vaše zmysly opantala absolútna radosť z každého dobre miereného náboja trhajúceho tkanivo na telách vašich nepriateľov. Bullet-time je nepostrádateľnou ingredienciou hier s Maxom Paynom a ani v treťom pokračovaní by ste sa bez neho ďaleko nedostali. Protivníkov je mnoho a hoci podľa výzoru nevyzerajú ani na to, že by niekedy kývali učiteľke s dokladom o ukončení základnej školy, dokážu vás poriadne prekvapiť. Jednak sa dokážu celkom umne skryť, ale hlavne si vás dokážu nadbehnúť a ak príliš dlho stojíte na jednom mieste, skôr či neskôr sa vám za chrbát dostanú. Rockstar naviac niekoľkokrát atmosfére súboja výrazne pomôže barličkou zvanou skript a tak sa napríklad v spomalenom zábere rútite s helikoptérou k zemi, no zároveň strieľate po protivníkoch, ktorí už čakajú v okolí miesta dopadu. Jednoducho skvelé a

vy si každý taktýto autorský zámer vychutnáte.

Vychutnáte si však aj iné veci, napríklad, nech to znie akokoľvek morbídne, smrť svojich obetí. Ako som už spomenul, každá prestrelka je ako choreografia a tá má aj svoje zakončenie. A to predsa musí nejako vygradovať a tak akonáhle dostanete aj posledného protivníka hra vás odmení krásnym záberom na letiacu guľku, ktorá vašej nebohej obeti spôsobila exitus. Reálne zobrazenie zranenia, ktoré spôsobila je úplne samozrejmé a vy, ak na to máte žalúdok, sa môžete pokochať skutočne detailným záberom na zásah protivníka. Čerešničkou na krvavej torte potom už je to, že aj počas tohto spomaleného záberu na smrť, môžete naďalej strieľať a náležite si tak vychutnať pohľad na záškľby tela, práve zasiahnutého guľkami. Ja viem, znie to skutočne morbídne, a viem si predstaviť spravodlivý hnev a údes všetkých matiek, ľavicových intelektuálov a bulvárnych novináriek, ktorí niečo také ako krásu hry nikdy nedokážu pochopiť. Áno táto hra je brutálna, ale vôbec nie prvoplánovo, nepchá násilie a brutalitu všade kde môže, aby šokovala. Nie, nie na to sú v Rockstare príliš inteligentní. Miesto toho vás v pravý moment prekvapia naturálnou brutalitou, ktorá vo vás skutočne zanechá dojem a naviac v takýchto situáciách dokážete ešte lepšie pochopiť rozorvanú osobnosť Maxa Payna, pretože aj keď to tak už na prvý pohľad nevyzerá, v jeho vnútri sa ešte stále skrýva človek.

Bullet-time sa vám dobíja streľbou, vašou aj vašich protivníkov a tak je dobré páliť po všetkom čo sa hýbe. Efektu vražedného pekla pri prestrelkách napomáha aj čiastočne zničiteľné prostredie, takže napríklad v budove okolo vás bude lietať sklo a podobne (Smrtonostná pasca rulezz). Kaličiť telá protivníkov i prostredia vám samozrejme najčastejšie napomáhajú zbrane. Do rúk sa

vám dostanú rôzne kalibre toho najlepšieho, čo dráždi a spôsobuje vlhké sny všetkých teroristov sveta. Autori však dokázali efektivitu zbraní vyvážiť tak skvele, že aj ku koncu hry vás z každého problému bez problémov dostane aj jeden Desert Eagle v ruke. Skutočne je málo hier, kde máte k dispozícii tak mnoho zbraní a pritom tak ako v skutočnosti, každá z nich je desivé vražedné monštrum. Lenže palebná sila niečo stojí. Max nie je superman a tak máte možnosť mať pri sebe len 2 malé zbrane a jednu veľkú (brokovnica, samopal, útočná puška). Navyše ak Max strieľa obojručne z dvoch menších zbraní, veľkú zbraň jednoducho pustí, tak ako by sa to dialo aj v skutočnosti, takže je len na vás, či budete so sebou vláčiť veľkú zbraň, alebo to necháte na pištoliach a UZI.

Ani množstvo zbraní vám, ale niekedy nepomôže. Max Payne 3 je totiž dosť náročná hra a to aj na normal obtiažnosti, čo je druhá možnosť zo štyroch. Je to spôsobené, jednak tým čo som spomínal, teda vcelku slušnou umelou inteligenciou protivníkov, jednak aj tým, že môžete zabudnúť na automatické uzdravovanie. Nech sa schováte kamkoľvek zdravie sa vám neobnoví. Ani keby ste sa tvárili najzúfalejšie a najzúboženejšie ako dokážete, jednotky a nuly nepustia. Treba poctivo hľadať krabičky s liekmi, ktoré tu slúžia ako lekárničky a Maxovi ako tak doplnia zdravie. Aj tak však najčastejšie budete behať s ukazovateľom zdravia zafarbeným do červena a s litrami adrenalínu v krvi zúfalo strieľať po poslednom protivníkovi v miestnosti. Našťastie Rockstar bol ako tak milosrdný a vo väčšine prípadov pri kritickom zásahu nezomriete hneď, ale máte šancu sa zachrániť tým, že zabijete toho, kto vás postrelil. Áno možno to neznie zrovna skvele, alebo logicky, ale v rámci zábavy a hrateľnosti ide o skvelý prvok, hoci niekedy je nepríjemné, keď strieľate po protivníkovi a zrazu sa musíte otočiť o 180 stupňov a páliť po niekom inom. Aj tak však tento prvok jednoznačne chválim.

Takýto vizuálny orgazmus by samozrejme nebol možný bez skvelej grafiky a perfektných zvukov. Žiadne pochybnosti, Rockstar dlhodobo dokazuje, že na poli grafiky a zvuku patrí k špičke a inak tomu nie je ani tu. Prvý dojem zo Sao Paula je jednoducho úžasný a človeku, ktorý má v pamäti noirovské skoro až monochromatické minulé diely, Brazília vypáli farby do sietnice. Čo však dostáva puntičkára ako mňa do kolien je množstvo detailov, ktoré tu sú, nekráčate žiadnymi prázdnymi koridormi, všade sa povaľujú veci, množstvo VECÍ, ktoré proste patria ku každodennému životu, v kanceláriách sú to kancelárske potreby, vo favelách papiere a bohviečovšetko a napríklad na futbalovom štadióne v šatni a trénerskej miestnosti také vecičky ako tabuľky na ukazovanie taktiky a podobne. Áno, milujem keď niekto rozmýšľa a leveldizajn tvorí s logikou a citom. Rovnako

tak zvuk, chlapci z faviel nebudú na seba pokrikovať spisovnou angličtinou, portugalčinu tu budete počuť častejšie než je zdravé a to aj také výrazy po ktorých by Cristiano Ronaldo s vami už nikdy neprehovoril. Zvuky trieštiaceho skla, rachotiacich zbraní, ale aj tóny linúce sa z predpotopného rádia dotvárajú atmosféru presne tak ako treba. Niet sa čoho báť, žiadna sterilita prostredia tu nehrozí. Aj samotný Max je vymodelovaný dokonale a keď pri bullet-time sledujete jeho skok plavmo (Shoot-dodge), alebo výmenu zásobníkov čeľusť letí k zemi. Nádhera, pristihol som sa, že menim zásobník v UZI len preto, aby som videl, ako ich Max automatický vyhodí a nasadí nové. Vizuálna stránka hry na jednotku. Dal by som aj hviezdičku, ale to by museli byť pohyby protivníkov troška menej toporné ako sú.

Ale musím aj haniť, hoci našťastie nie výrazne. To čo mi celú hru najviac pilo krv, je krycí systém. Rockstar s ním má problémy trvalo a ani tu veru nenašiel liek na jeho vyliečenie. Autori ho do hry zakomponovali dosť výrazne, hoci netreba sa báť, že by ste hrali druhé Gears of War. Väčšinou vás hra práve naopak núti k dynamike a meneniu palebných postov, no sem tam sa stane, že sa kryť jednoducho musíte. Krytie je však tak kostrbaté, že len málokedy Max urobí to čo by ste logicky očakávali a čo by spravil asi každý. Trafiť sa do krytu za stĺp tak môže byť niekedy veľmi frustrujúca záležitosť. Naviac opustiť kryt je raz nemožné a o chvíľu zasa veľmi ľahké a tak často miesto toho aby Max čupel za prekážkou a zasypával protivníkov krycou paľbou robíte nezmyselné kotrmelce, aby ste sa zasa vrátili do krytu z ktorého ten holohlavý pako zasa vyliezol. Čo tiež zamrzí je skutočnosť, že Max Payne 3 je prachsprostá strieľačka. Nič viacej a nič menej nemáte na práci. Len strieľať. Zabudnite na lozenie, skákanie, alebo riešenie čohokoľvek náročnejšieho ako stláčanie gombíkov na otvorenie brány. Nič také tu nie je. V dlhších úrovniach tak sem tam vzniká stereotyp a hoci do nudy to vďaka častej zmene prostredia neskĺzne snáď nikdy, ku koncu hry už budete mať strieľania skutočne dosť. Krv mi tiež vedeli zdvihnúť nie zrovna dobre rozvrhnuté checkpointy. Hra je skutočne dosť náročná a v niektorých miestach tak opakujete relatívne dlhú vzdialenosť, čo zrovna pri tejto hre dosť zabíja zámer autorov vytvoriť dynamickú strieľačku z pohľadu tretej osoby. Ale s tým by sa mal vedieť popasovať každý a niektorí z vás to snáď ani nebudú brať ako zápor. Rovnako tak by som do kategórie zápor-nezápor zaradil aj videoklipové sekvencie hry. Hlavne zo začiatku je hra dosť často rozkúskovaná rýchlou videovsuvkou, čo u dosť ľudí nevyvoláva zrovna dvakrát nadšené reakcie. Mne osobne to nevadilo, mám rád videoklipové filmy od Guya Ritchieho, ale mnoho mojich kolegov rýchle strihy vyrušovali a nezvykli si na ne. Jediné čo na tom bolo nepríjemné mne, bolo to, že vám takáto vsuvka niekedy rozhádzala orientáciu. Našťastie nič iné vás pri hre otravovať nebude, v tomto je Rockstar precízny a hra je vyladená.

Špeciálnou položkou v hre je potom multiplayer. Autori naň pri rôznych prezentáciách kládli dôraz a ako už správne tušíte nie je tu len ako povinný prívesok k singlu, holt Rockstar nie sú EA... Na začiatok vás ale čaká malé a v mojom prípade nie veľmi priaznivo prijaté prekvapenie. Hra vás od začiatku nepustí do celého multiplayeru (alebo ak chcete k jeho najlepším módom), ale len do akejsi prípravky, z ktorej sa dostanete až po splnení určitých kritérií. Ono sa to možno nezdá nijak ťažké, ale pár hodín to zaberie a mňa pár hodín niekedy dokáže od niečoho odradiť, asi som povrchný... Našťastie keď sa prelúskate touto prípravkou otvorí sa vám ďalšia výrazná kapitola hry a tou sú Gang Wars, ktoré podľa autorov mali byť úzko prepojené so single-playerovou kampaňou. V konečnom výsledku to síce nie je úplne tak ako to bolo prezentované, ale to nič nemení na tom, že je to zábava. Celý ten humbuk sa samozrejme nakoniec scvrkne na akýsi deatmatch doplnený o špeciálne úlohy (zabi konkrétneho člena súperovho gangu, atd.). Tú akúsi špeciálnu patinu single-playeru tomu majú dodávať príbehové animačky v ktorých je zobrazený aj váš hrdina, tak ako ho máte vytvoreného a vyzbrojeného. Ak ste hrali Killzone 3 multiplayer a jeho mód Warzone, budete presne vedieť odkiaľ chlapci z Rockstaru odpisovali. To však neberte ako negatívum, naopak, multiplayer v Max Payne 3 je veľmi dobrý, potešia aj také detaily ako to, že hra automaticky presmerúva hráčov so zapnutým pomocníkom streľby do seancí s rovnakými hráčmi a podobne. Skutočne žiadny prívesok k singlu, ale plnohodnotný mód. A keby vás náhodou mulťák omrzel ešte sú tu arkádové módy, kde najčastejšie ide o to, aby ste za určitý čas niečo urobili, pričom k naberaniu času slúži ako inak likvidácia protivníkov.

Ako som už napísal Max Payne 3 je prachsprostá strieľačka z pohľadu tretej osoby. Lenže je to strieľačka dobrá, vyladená a evidentne robená s citom a radosťou. Max Payne je krásny charakter, brilantne vykresľovaný vo videosekvenciách a vy prakticky počas celej hry skúmate koľko toho dokáže tento človek vydržať. Jeho ironické komentáre, sarkazmus a cynizmus bez štipky pátosu si zamiluje každý, koho už nebavia zástupy sériovo vyrábaných duševne plochých hrdinov dnešnej doby. Max Payne si zachoval to, čo ho robilo výnimočným a aj keď zo Sao Paula noir atmosféru nevydolujete ani krompáčom, tento diel vás nesklame ani omylom. Hasta la Vista gringo!

PLUSY
+ Výborne spracované prestrelky
+ Genius loci v Sao Paulo
+ Brilantne napísaná postava Maxa Payna

MÍNUSY
- Krycí systém
- Stereotyp akcie

8.5

***Výrobca:** Rockstar Games ***Distribútor:** Rockstar ***Platformy:** PC, PS3, Xbox 360
***Multiplayer:** áno ***Lokalizácia:** nie ***Web:** www.rockstargames.com/maxpayne3/

DRUHÝ POHĽAD MAX PAYNE 3

9.5

BLADE

Cynickejší než kedykoľvek predtým, Max Payne vo svojom najnovšom príbehu dokazuje, že slepé vracanie sa do minulosti človeka nielenže psychicky vyčerpá, ale privedie ho aj do problémov, ďaleko presahujúcich jeho vlastné ego. Nový diel legendárnej akčnej ságy totižto viac než čokoľvek iné pripomína cestu do pekla, ktorou si musí hlavný hrdina prejsť pred tým, než jeho život konečne naberie aspoň aké-také svetlejšie tendencie. Nie - toto rozhodne nie je šablónovitá detektívka s tradičným happy endom, aké vídate u mainstreamových výplachov typu CSI či NCIS. Toto je príbeh plný smrti, násilia a bezradnosti, príbeh, ktorý sa vám tak zaderie pod kožu, že jeho kvality naplno oceníte až pri druhom zahratí si kampane. Rockstar, preberajúci žezlo po fínskom Remedy, tak dáva svetu na známosť, že smutná story jedného životom zbitého ex-detektíva dokáže byť natoľko silným emotívnym zážitkom, že ho kľudne možno označiť aj za filmový.

Nebudem teda chodiť okolo horúcej kaše a rovno poviem, že príbeh Maxa Payna 3 ma stručne povedané posadil na zadok. Skvelé dialógy, fantastický voiceover hlavného hrdinu, úžasný strih cutscén, výborná gradácia deja, cynické hlášky, uveriteľné emócie postáv, podmanivý soundtrack... má zmysel vôbec pokračovať ďalej? Pritom dejisko hry - Brazílske Sao Paulo - spočiatku príliš veľké nádeje na zaujímavú story nedáva. Akonáhle však prekonáte úvodnú oboznamovacú kapitolu, príbeh naberie tak maniakálny spád smerom nadol, až sa sami seba budete pýtať, či môže mať niekto vôbec tak veľa nešťastia, ako je tomu v prípade Maxa Paynea. Inak, uveriteľnosti príbehu vo výraznej miere pomáha aj skutočnosť, že väčšine dialógov nebudete rozumieť ani slovo, nakoľko sú vedené v portugalčine a keďže tento jazyk hrdina hry neovláda, nebudete ho ovládať ani vy (samozrejme, to neplatí v prípade, ak sa portugalčinu učíte v škole).

Titul ale nežiari len z hľadiska príbehu, ale aj z hľadiska dĺžky a predovšetkým variability singleplayerovej kampane. Zdolanie prítomnej 14ky kapitol vám totižto zaberie minimálne 12 hodín, pričom ale ani na moment sa počas tejto doby nebudete nudiť. Dôvod? Štruktúra hry, ktorá využívajúc retrospektívne flashbacky skáče v príbehu tak, aby ste sa pozreli aj na miesta, ktoré síce so Sao Paulom nijako nesúvisia, ale na hlavnú dejovú líniu sú viazané viac než sa bude sprvu zdať. Nechcem tu teraz prezrádzať, kam všade sa na ceste za finálnym zúčtovaním pozriete, avšak keď uvediem, že sa v rámci spomienok vrátite aj do New Yorku, musí ostať väčšina z vás príjemne prekvapená a potešená. Ak by som však mal vybrať môjho jednoznačného favorita, istotne by nimi boli sekcie, odohrávajúce sa v slumoch zvaných favely. Ak ste nebodaj videli posledný diel Fast and Furious, viete o čom hovorím. No a predstavte si, ako do toho exotického prostredia plného drog, pochybných kuriev a polorozpadnutých barabizní zapadne vyholený gringo s hnusnou havajskou košeľou.. no proste, treba vidieť, na to sú slova zbytočné.

Samozrejme, hlavnou devízou titulu je predovšetkým všadeprítomná akcia a tá je -ako sa dalo očakávať- nielen kruto návykovou, ale aj efektnou do takej miery, že mnoho sekvencií budete opakovať s radosťou aj napriek tomu, že v nich budete kapať až nezdravo často. Áno, čítate dobre - Max Payne je už na normálnej obtiažnosti nadštandardne obtiažnou hrou (nenájdete tu ani autoheal, ani hromadu lekárničiek) a možno aj práve preto som s radosťou privítal novinku v podobe cover systému, bez ktorej je prakticky nemožné hru zdolať. Skvelému pocitu z prestreliek potom v nemalej miere napomáha aj nový fyzikálny engine či trademark série v podobe bullet-timeu, ktorý nielenže skvelo vyzerá, ale funguje predovšetkým ako vaše eso v rukáve, neraz rozhodujúce o tom, či z nasledujúceho stretu vzídete ako víťaz alebo ako porazený, teda mŕtvola. Skrátka a dobre, gameplay Maxa Payna 3 jednoducho nemá slabšie miesta a pokiaľ hľadáte ultimátnu adrenalínovú akciu, v tomto titule sa jej dočkáte v miere viac než vrchovatej!

Novinku v sérii - multiplayer - som síce zatiaľ nemal možnosť nejak extenzívnejšie testovať, avšak už teraz môžem povedať, že ako mod Gang Wars, tak aj zakomponovanie bullet-timeu do mulťáku sa autorom vydarili na jednotku a po opätovnom dohratí singlu sa hre viacerých hráčov určite mienim venovať. Na záver som si ešte nechal krátke zhodnotenie technického spracovania - to je vzhľadom na žáner prakticky bezkonkurenčným a až na drobné framedropy vám ako po stránke vizuálu, tak aj po stránke audia, bude hra neustále vyrážať dych. Je teda zbytočným polemizovať nad tým, či sa Rockstaru podarilo udržať nastavenú kvalitatívnu laťku predchodcov. Max Payne 3 je totižto o toľko lepším než jeho minulé diely, že vynechať ho sa rovná hotovému hráčskemu harakiri. A to by ste neradi spáchať, však?

Sniper Elite V2

AUTOR: Boris "Blade" Kirov **PLATFORMA:** XBOX 360

Dnešní ostreľovači to majú sakra ľahké - ich pušky dokážu trafiť čokoľvek na obrovské vzdialenosti, sú vybavené tlmičom a keď sa navyše k tomu pridá aj prítomnosť tzv. spottera, ktorý snajperovi ciele identifikuje, je riziko, žeby bol takýto strelec odhalený, naozaj minimálne. Samozrejme, stať sa ostreľovačom nie je hračka a mnoho záujemcov si vyláme zuby či už na kondičných testoch, alebo testoch presnosti streľby (nutný je vynikajúci zrak a odhad poveternostných a gravitačných vplyvov), avšak čo príde po tom, je rozhodne o dosť pohodovejším, než to, čo musia vykonávať ostatné pešie zložky armády.

V období druhej svetovej vojny, do ktorého je zasadená aj aktuálne recenzovaná novinka s názvom Sniper Elite V2, však povolanie snajpera nebolo ani zďaleka tak "bezpečným", akým je dnes - ba práve naopak! Ostreľovači danej éry totižto nemali k dispozícii ani tlmiče, ani pomocných spotterov, ani high-tech pušky, schopné trafiť holuba z kilometrovej vzdialenosti a tak sa museli spoliehať na svoj inštinkt a schopnosť improvizovať. V podstate, pre ostreľovačov druhej svetovej neexistoval žiaden safe-spot, pretože v okamihu stlačenia spúste bola ich pozícia ihneď odhalená. Nie čudo, že ono remeslo dokázali efektívne vykonávať naozaj len tí najlepší z najlepších - bez kvalitného prieskumu okolia a schopnosti byť "neviditeľným" totižto väčšina adeptov začínala a súčasne aj končila u svojej prvej úlohy. Je preto naozaj veľká škoda, že druhý diel Sniper Elite nešiel v stopách svojho hard-core predchodcu ale namiesto toho sa vydal cestou mainstreamu, ktorý mu nielenže nepomohol, ale naopak, výrazne uškodil.

Pritom samotný príbeh, ktorý sa nám tím Rebellion snaží v rámci singleplayerového ťaženia prevyprávať, rozhodne nemožno označiť za zlý či klišéovitý. Blíži sa koniec druhej svetovej vojny a keďže spojenecké armády, obsadzujúce Berlín z oboch strán, už prakticky nemajú s kým bojovať, veľmi rýchlo nachádzajú svoj ďalší dôležitý objekt záujmu - brilantné vedecké mozgy, zodpovedné za dizajn ničivých rakiet typu V2. Aby sa teda tieto vysoko cenené osoby nedostali do rúk Rusov, vy ako sniper v službách OSS sa vydávate do spomínaného mesta v rámci tajnej misie, majúcej iba jeden jediný cieľ - bud vedcov naverbovať, alebo odstrániť. Samozrejme, relatívne jednoduchý job sa veľmi rýchlo skomplikuje a tak vám neostane nič iné, než sa vrhnúť do nebezpečnej operácie, ktorej výsledok rozhodne o osude celého sveta. Sorry za spoiler.

Veru tak - čítate správne. Síce to v úvode nebude zrejmé, avšak Rusi opäť preukážu svoju vychcanosť a možno aj práve preto, aké nepríjemné skúsenosti naša krajina s nimi má, mi prišla príbehová línia zaujímavou a naozaj hodnou sledovania. Pozor! Nečakajte od hry žiadne siahodlhé dialógy či naskriptované animácie - dej je rozprávaný v drvivej väčšine prípadov len prostredníctvom mission briefingov, ktoré ale nebalamutia zbytočným pátosom, takže upútajú aj bez toho, aby vám ohlušujúcimi a omračujúcimi efektami museli "vypáliť" zrak, sluch či mozog. Teda, vzhľadom na to, ako príjemne ma story prekvapila, som preto zákonite očakával, že na obdobne vysokej úrovni bude aj gameplay samotný. Žiaľ, moje očakávanie titul ani z polovice nenaplnil.

Ako ste si už istotne z dostupných video-materiálov (alebo z nedávno vydaného dema) stihli všimnúť, Sniper Elite V2 je v základoch 3rd person akciou, orientovanou predovšetkým na ostreľovanie cieľov z väčšej či menšej diaľky. K tomuto účelu dostanete do rúk trojicu dobových pušiek, navzájom sa odlišujúcich ako kadenciou, tak aj rýchlosťou prebíjania či počtom nábojov v zásobníku. Sluší sa ale doplniť, že tieto rozdiely sú naozaj len kozmetickými, keďže som nepostrehol, žeby niektorá z pušiek bola účinnejšia a teda aj lepšia než tie ostatné (no.. možno ten Gewehr mal trošku navrch...). Samozrejme, so snajpingom súvisí aj toľko propagovaný kill-cam,

teda efektný bullet-time záber na guľku a následné rontgenové trhanie vnútorností zasiahnutého nebožtíka, ktorý sa síce začne veľmi rýchlo opakovať, avšak svojim prevedením len tak skoro neunudí.

Prvý náznak, že hra akosi nevie, čím chce byť, však objavíte v momente, kedy sa začnete vo svojej výzbroji hlbšie prehrabávať. Míny a nástražné výbušniny by som ešte prekusol, rovnako tak aj pištoľ s tlmičom, avšak samopal či granáty mi rozhodne ako bežná výbava snajpera neprišli. Ved predsa, ostreľovač sa má snažiť ostať čo najdlhšie neodhalený a preto mi bolo divné, prečo sa tieto hlučné hračky ocitli v mojom vrecku/batohu. Odpoveď sa však dostavila hneď v druhom leveli, ktorý bol z 3/4 zasadený do tesných interiérov a teda neumožňoval efektívne využitie pušky ako hlavnej zbrane. Ok, povedal som si.. jeden level ešte prežijem.. avšak keď sa takéto interiérové misie objavili prakticky po každej jednej exteriérovej, ostal som zo štruktúry kampane mimoriadne rozčarovaný. To Rebellion naozaj musel do hry vložiť tieto čistokrvné akčné sekvencie? Veď predsa keď chcem priamočiaru 3rd person záležitosť, tak si kúpim Gearsov či Army of Two. Ako sniper totižto nemám záujem hrať niečo, čo do mojej profesie nezapadá! Nuž, tvorcovia si to ale urobili po svojom a výsledkom je trpké rozčarovanie nad tým, ako nesnipersky celá tá kampaň vo výsledku pôsobí.

Druhým fatálnym nedostatkom levelov je potom dnes už prakticky všadeprítomná linearita - aj napriek tomu, že sa prostredie tvári byť otvoreným, zvyčajne nemáte inú možnosť, než ísť na dopredu vytýčené miesto a odtiaľ naštartovať nejaký skript, ktorý vás popoženie k ďalšiemu bodu. Žiadne hľadanie najlepšieho sniping spotu, žiadna rekognoskácia terénu, žiadne plánovanie útoku... až na možnosť využiť okolitý hluk na stlmenie zvuku výstrelov prakticky nemáte žiaden priestor na taktizovanie. Jednoducho musíte hrať dizajnérmi navrhnutú hru a basta. Nasratý som potom samozrejme ostal aj z už spomínaných naskriptovaných "prekvapení", ktoré úplne negovali moju predošlú sniperskú prácu - jednoducho som z diaľky vyčistil určitú zónu, ktorá sa však po mojom priblížení opäť naplnila vojakmi a tak som bol násilne donútený bojovať štýlom, ktorý k sniperovi rozhodne nesedí.

Klinec všetkej tej rozporuplnosti potom bez diskusií nasadzuje AI. Vojaci sú totižto bud tupí, alebo neférovo podvádzajú. Žiadna zlatá stredná cesta neexistuje. Buď totálne ignorujú dianie navôkol (mŕtvoly), alebo naopak registrujú váš pohyb aj cez steny. Záhadná je taktiež koordinácia a muška nepriateľských vojakov - akonáhle jedného z nich zabijete, všetci automaticky vedia, kde ste. Nič, že ležíte v tieni, v suti a v nejakom polo-rozpadnutom dome. Proste, jeden výstrel a už si to k vám smeruje celá rota, kľudne roztrúsená po celej hernej ploche. Pokiaľ sa však k vám len rozbehnú, ste ešte v suchu - čo ale v prípade, že niektorý z nich, kľudne aj ten, čo je od vás vzdialený 300 metrov, siahne po svojej zbrani? Nuž, ste v prdeli. Nech je dajme tomu MP40, teda samopal väčšiny nemeckých vojakov, akokoľvek nepresný, v rukách týchto soldátov sa mení na smrteľnú sniperku, ktorá vás vie hravo "dať dole" na dva či tri výstrely. Nie, nerobím si srandu - vy musíte pri strieľaní z pušky bojovať s gravitáciou a poveternostnými podmienkami, vaši oponenti niečo podobné neriešia. Jednoducho vystrelia z konca mapy a tá guľka si vás už nejako "náhodne" nájde. Holt, vojna nikdy nebola fér, ale až do takýchto krajností to autori naozaj vyháňať nemuseli.

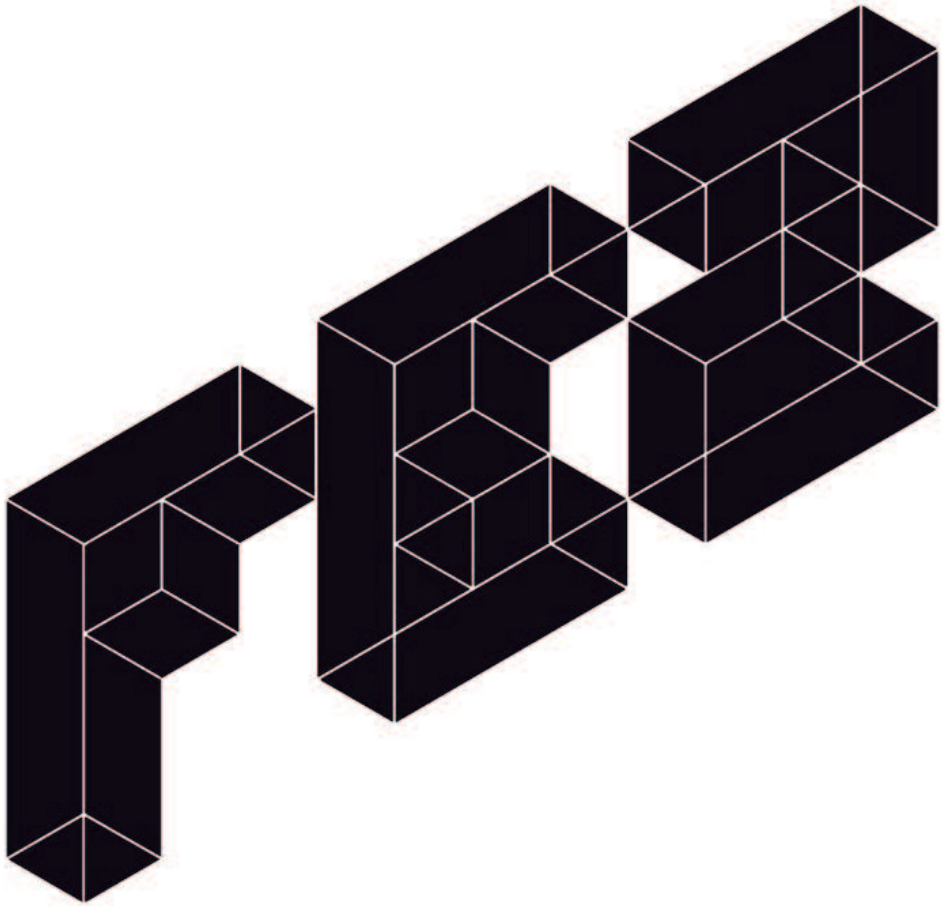
Ok, aby som ale len stále nekritizoval - doplnkový singleplayerový mód zvaný Kill Tally, ktorý svojim konceptom odkazuje na gearsácku hordu, ma vďaka otvoreným mapám neskutočne bavil, čo je zrejme dané tým, že v týchto script-free challenges som mohol konečne naplno využiť svoje snajperské skillz. Potešilo ma aj grafické spracovanie zdevastovaného Berlína či skvelé audio, výborne dotvárajúce dobovú atmosféru. No a ruku na srdce - minimálne štyri misie z kampane ma donútili si ju dať opätovne, takže nejaké tie kvality hra v oblasti singleplayeru predsa len má. A čo v momente, keď si dáte ponúkaný co-op či niektorý z dostupným MP modov? Nuž, istotne sa dobre zabavíte. Je preto naozaj veľká škoda, že autori si svoj pôvodný koncept neustrážili a s vidinou zapáčenia sa všetkým hre uškodili viac, než by sme boli ochotní tolerovať. Tak teda, možno nabudúce!

PLUSY
+ Kill Tally
+ niektoré misie kampane
+ lahôdkový kill-cam
+ atmosféra

MÍNUSY
- nevhodný level dizajn
- chabá/podvádzajúca AI
- skripty odporujúce zásadám sniperskej práce

6

***Výrobca:** Rebellion ***Distribútor:** 505 Games ***Platformy:** PC, PS3, Xbox 360
***Multiplayer:** áno ***Lokalizácia:** nie ***Web:** www.rebellion.co.uk



AUTOR: Boris "Blade" Kirov **PLATFORMA:** Xbox 360

Osobne nemám nič proti nostalgickým vizuálom, avšak aktuálny ošiaľ okolo pixel-artu mi pomaly ale isto začína liezť na nervy. Proste, dnes to vyzerá tak, že pokiaľ chce byť indie vývojár naozaj úspešný, musí svoje dielo či chce či nechce, obdariť osem-bitovým audio-vizuálom. O korektnosti tejto domnienky vás môže presvedčiť nie len dlhoročný fenomén zvaný Minecraft (ktorý je podľa môjho skromného názoru zbytočne nafúknutý), ale aj extrémne hypovaná indie-plošinkovka FEZ, ktorá sa nedávno dočkala svojo víťazoslávneho vydania a ihneď zožala tak masívnu vlnu pozitívnej kritiky, až sa človeku nechce veriť, že tá hra môže byť naozaj tak neskutočne dobrá.

Nuž, nie je a veľkú úlohu v tom zohráva práve ono technické spracovanie. Samozrejme, uvedené "nie je" automaticky neznamená, že by hra bola zlá - je len proste o čosi horšia, než sa vám snažia renomované a prestížne zahraničné portály nahovoriť. Jasné, nasledujúcich pár riadkov je čiste len vecou krajne subjektívnych dojmov, avšak pokiaľ máte zdravý rozum a radi ho v živote používate, určite mi skôr či neskôr dáte za pravdu. Ok, dosť bolo vágnej argumentácie - je na čase vybaliť exaktné fakty!

Asi najjednoduchšie bude možné základný koncept FEZu vyjadriť pojmom logická plošinkovka. Titul ako taký síce nemá žiaden príbeh, avšak existujú v nom určité pravidlá a zákonitosti, ktoré evokujú pocit, že daný svet naozaj dýcha svojim vlastným životom. Pýtate sa, ak to nemá story, tak čo má akože hráča hnať dopredu? Odpoveď je jednoduchá - collectibles. V titule totižto máte za úlohu pozbierať 32 cubes a rovnaký počet anti-cubes, pričom niektoré nachádzate v celku, iné roztrúsené na menšie kocôčky. Ako už asi tušíte, normálne cubes sa dajú získať relatívne ľahko, ich anti-verzie naopak - veľmi ťažko. Na tomto mieste sa sluší poznamenať, že hlavný hrdina hry, Gomez, dostane v úvode hry do vienka unikátnu schopnosť otáčať štandardný, 2D projektovaný svet o 90 stupňov okolo osi Y, čím sa automaticky dostáva hráč k hádankám a rébusom, založeným práve na tejto pseudo-3D fičúre. Prakticky každý jeden level je preto tvorený zmesou viac či menej zložitých puzzles, ktoré vás nútia "otáčať" úrovňou tak, aby ste sa dostali nie len ku všetkým kockám ale aj k dverám, vedúcim do ďalších levelov.

Dizajn globálnej hernej mapy, v rámci ktorej vidíte, čo všetko ste si už otvorili, čo všetko ste zdarne prešli a čo všetko vás ešte len čaká, je ale pri najlepšom rozporuplný. Nakoľko vás prakticky každý jeden level pošle prostredníctvom dvoch, troch či neraz aj štyroch prítomných dverí do hneď niekoľkých ďalších úrovní (a tie samozrejme ďalej a ďalej), veľmi rýchlo stratíte prehľad o tom, kde ste a ako sa vrátiť naspäť. Pýtate sa, prečo by ste to mali robiť? Vracať sa do už prejdetých úrovní? Dôvod tu už bol spomenutý - kvôli dverám, vedúcim do

ďalších sekcií, skrývajúcich ďalšie a ďalšie cubes a anticubes. Zdá sa vám, že to slovíčko "ďalšie" používam až nezdravo často? Nuž, môže za to štruktúra hry, ktorá síce na radosť mnohých postráda linearitu, ale vďaka neexistencii kvalitnej mapy a nemožnosti jednoduchého teleportu medzi dôležitými "hubmi" (pár portálov sa síce nájde, ale je ich zúfalo málo), je zdĺhavý backtracking v snahe dopátrať sa dverí, ktoré som zabudol kdesi pred hodinou v nejakej XYZ lokácii, naozaj kontraproduktívnym dizajnérskym riešením.

Príliš oslnivo nepôsobí ani architektúra jednotlivých levelov. Síce sa v hre nachádza niekoľko graficky odlišných tematík ako dedinka, china-town, kanály či cintorín, avšak po zdolaní cca prvej desiatky miestností sa vám všetky nasledujúce jednoducho začnú navzájom až nebezpečne podobať. Dôvod? Väčšina úrovní je stavaná vertikálne, takže až na odlišne zafarbené pixely budete drvivú väčšinu času robiť stále len jedno a to isté - driapať sa nahor. Samozrejme, mnoho úrovní v sebe ukrýva viac či menej záludné logické rébusy a preto nebude od veci, ak vám tu tento aspekt hry aspoň trošičku priblížim. V podstate je možné in-game puzzles rozdeliť do troch kategórií - primitívne, ťažké a neľudsky ťažké. Prvé dve kategórie dokáže zdolať pravdepodobne väčšina čo i len priemerne inteligentných hráčov, nakoľko ich rozlúsknutie je vecou len dobrej priestorovej predstavivosti, ľahko suplovateľnej známou metódou pokus-omyl.

Posledná kategória hádaniek je však vec, ktorá podľa môjho skromného názoru do takejto casual plošinkovky jednoducho nepatrí. Proste, keď musíte lúskať in-game abecedu(!) a podivné číslice(!) len preto, aby ste vôbec získali šajn o tom, čo od vás autori v danej miestnosti chcú, je niečo naozaj zle. A to sme prosím pekne len u abecedy! Mnoho hard-core puzzles si totižto od vás vyžiada nie len hard-core rozbor tu a tam nachádzaných a krajne abstraktných máp ale aj následný hardcore googling, keďže bez IQ 150 a vyššie to proste nebudete mať šancu vyriešiť. Verte mi - mám za sebou mnoho úspešne vyriešených perplex city kariet (vrátane tých najťažších), takže slobodne a bez hanby vám potvrdzujem, že niektoré logické rébusy tejto hry nemajú žiaden základ v logike, nakoľko sú výplodom síce geniálnej, ale z môjho pohľadu aj značne prechoretej mysle. Riešenie takýchto mind-fuck rébusov skrátka nie je zábavným.

Ok, puzzles sú ťažké, ale rozhodne nie sú jedinou zaujímavou aktivitou, ktorú je možné v titule vykonávať. S Gomezom totižto môžete v leveloch nie len hopsať a šplhať, ale aj hádzať objekty či manipulovať s pákami tak, aby sa v priestore otáčali len niektoré časti levelu. Dokonca môžete aj... aj.... aj.... aj si skočiť s kamoššmi na pivko, pretože to je asi tak všetko, čo vám z hľadiska gameplayu tento titul ponúkne. Žiadne súboje s protivníkmi, žiadni bossovia, žiadne postihy za smrť pádom, žiadne nové skilly, žiaden challenge... proste nič, čo by vás motivovalo k tomu, aby ste hrou prešli tak povediac na jeden záťah. Po stránke hernej náplne mi Fez skrátka príde ako zúfalo prázdny a nudný svet, ktorý je síce spočiatku originálny a krásny, ale veľmi rýchlo sa opozerá a jediné, čo vám ostane, bude repetitívna hrateľnosť. Je to skrátka stále o tom istom - vojdete do úrovne, vyštveráte sa na vrchol, cestou pozbierate žlté kocky, vrátite sa k zavretým dverám, vojdete dnu a repete. Žiadne spestrenie v podobe nejakých ino-žánrových vložiek tu nie je. Iba jedna formulka, opakovaná do aleluja.

Nepopieram, že FEZ ma v úvode bavil tak, ako kedysi legendárny Mario. Kameň úrazu tejto hry sa však naplno prejavil až v momente, kedy sa to bezosporu skvelé audiovizuálne pozlátko stalo všedným a kontrolu nad mojou pozornosťou prevzal samotný gameplay. Titul je skrátka príliš prázdny a bezduchý na to, ako komplexne a predovšetkým objemne navonok pôsobí. Je to síce hromada levelov a desiatky hádaniek, avšak titulu chýba tá povestná "šťava", ktorá by ma donútila ho hrať, aj keď mám chuť na niečo iné. Samozrejme, v malých, cca pol-hodinových dávkach je FEZ naozaj výbornou zábavou, avšak pokiaľ hľadáte niečo naozaj nezabudnuteľné, určite si ako plošinkovku vyberte niečo iné. Napr. takého Raymana Origins.

PLUSY
+ štýlový audio-vizuál
+ logické hádanky na báze 3D projekcie
+ nulová náročnosť hopsacieho segmentu hry
+ pohodová atmosféra

MÍNUSY
- hard core hádanky sú zbytočne predimenzované
- neprehľadná mapa
- prázdnosť gameplayu
- stereotyp a nuda

6

***Výrobca:** Polytron ***Distribútor:** Polytron ***Platformy:** Xbox 360
***Multiplayer:** nie ***Lokalizácia:** nie ***Web:** polytroncorporation.com/61-2

I AM ALIVE

AUTOR: Branislav "chinaski" Hujo **PLATFORMA:** Xbox 360

Videli ste Aladina? Toho klasického od Disneyho, tuším z roku 1992? Ak áno tak si určite spomeniete na scénu keď Aladin prvýkrát vyvolal džina. A džin mu vysvetlil, že Aladin má tri priania, ale sú tu isté podmienky a jednou z tých podmienok bola múdra veta: „Nechci po mne, aby som oživoval mŕtvoly! Nie je to pekný pohľad."
Nuž tí bystrejší zrejme pochopili čo som chcel naznačiť, ale pre tých menej bystrých ma náš šéfredaktor núti písať ďalej pod hrozbou nevyplatenia autorského honoráru a keďže ja za prachy spravím všetko tak pokračujme...

I am Alive bola pôvodne oznámená na E3 v roku 2008 a môžem bez akejkoľvek hrozby vysmiatia, či fyzického útoku vyhlásiť, že mnohým z nás padli sánky. Tá hra síce neprišla s nejakými novými mechanizmami, alebo revolučnými prvkami, ale ukázala námet, ktorý bol v tom čase silne neošúchaný a originálny. Pôvodný trailer, ešte z Chicaga, ukázal ničivé zemetrasenie a následne hlavného hrdinu, obyčajného človeka, núteného prežiť vo svete, kde fľaša vody bola cennejšia ako hrsť peňazí. Erekcia herných novinárov i obyčajných hráčov bola masívna a z hry sa stala pomerne vážená herná celebrita, na ktorú sa netešil len málokto. Žiaľ po niekoľkoročnom pobyte na slnku začala načančaná celebrita akosi smrdieť a keďže sa stále nič nedialo záujem začal opadať. Smola pre hru bola v tom, že nielen zo strany nás hráčov, ale aj zo strany samotného vydavateľa. A tak sa stalo, že po niekoľkoročnom vývoji, ktorý smeroval do stratena, bola v roku 2010 hra odobratá pôvodným vývojárom zo štúdia Darkworks. To sa zdal byť posledný klinček do bielej rakvy niekdajšej kráľovnej trailerov, ale osud (a Ubisoft) chcel inak. Hra bola interne pridelená štúdiu Ubisoft Shanghai a jej koncepcia sa úplne prekopala. Z pôvodne AAA titulu sa stala XBLA/PSN hra vydávaná len digitálne, takže akási druhá liga hernej scény. To však samozrejme nemusí byť vôbec zlé, spomeňme na Limbo, Trials, Braid a iné hry, ktoré valcovali z rovnakej štartovacej pozície. Dokázala však valcovať aj I am Alive?

Zabudnite na Chicago. Amerického giganta vystriedalo v hre vymyslené mesto Haventon. Nemusí vás to ale vôbec trápiť. Tak ako by daná situácia zničila sídlo Blackhawks a Bulls poradila si aj s Haventonom. Po neurčitej katastrofe (za celú hru sa poriadne nedozviete čo sa stalo) ostali z kedysi prekvitajúceho kapitalistického raja len trosky. Komunikácie sú zničené, mrakodrapy zbúrané, autá opustené. Zmar a skaza kamkoľvek dovidíte. Vlastne nedovidíte, pretože k neustále sa opakujúcim otrasom zeme sa pridala aj nepriehľadnuteľná clona zvíreného prachu a výparov unikajúcich z kedysi prísne bezpečných elektrární, tovární a ktoviečohoeštevšetkého. Úvodný pocit vás i vášho hrdinu je teda viac ako depresívny a verte mi, autorom sa skutočne skvelo podarilo navodiť atmosféru armageddonu. Netreba zastierať, že inšpirácia v knihe The Road od Cormacka McCartyho je veľká a prakticky všetko prostredie okolo vás je z tejto knižky skopírované, ale myslím, že to vadiť nikomu nebude, práve naopak lepšiu inšpiráciu autori zvoliť ani nemohli.

Úvodné opantanie radosťou však nemá na svedomí len geniálna atmosféra. Váš hrdina (aj keď teda mne krajne nesympatický) je úplne obyčajný človek v tom pravom zmysle slova. Skutočne žiaden superhrdina, ani hrdina, ktorý sa časom v hre naučí superschopnosti. Zabudnite na to. Je to chlapík ako každý z nás, ktorý nemá nekonečnú výdrž, nelezie všade obratne ako veverica a ani bojové umenie mu nejde ako bratovi Chucka Norrisa. Jeho hlavnou devízou je akási ľudskosť, ba priam civilnosť. Mimochodom výrazne mi výzorom pripomínal Johna Marstona z Red Dead Redemption). Všetko to čo som spomenul vyššie však má za následok určité obmedzenia a tie nie každému sadnú. Musíte zabudnúť na to, že šplhanie po stenách a zrázoch bude krásne plynulé ako v Assasins Creed, alebo Uncharted. Náš hrdina vydrží len veľmi málo a keď mu dôjde stamina, nasleduje nemilosrdný pád. V krajných situáciách ešte môžete využiť zúfalé stláčanie pravej spúšte na gamepade, ktoré hrdinovi pridá

aký taký adrenalín, ktorý stačí na preklenutie určitej kratšj vzdialenosti, ale ak sa vám nepodarí nájsť niekde pevný bod, kde si hrdina odpočinie a vydýcha sa, nasleduje smrť a tá je tu o niečo krutejšia ako v iných hrách, ale o tom neskôr.

Energiu je samozrejme možné doplniť aj „externe“, teda napríklad tak, že sa napijete vody, alebo si pichnete adrenalínovú injekciu, ale tieto komodity sú tak vzácne, že je dôležité si dobre rozmýšľať, kedy a kde ich použijete. Rovnako tak zdravie, taktiež ho môžete ľahko doplniť vecami ako lekárnička či mäso, ale tieto veci sú nad zlato a nielen pre vás... Hlavným cieľom vášho putovania rozvalinami bývalej metropoly je nájdenie vašej rodiny, vašej manželky a dcérky. Oni sú jediným hnacím motorom existencie hlavného hrdinu hry, lenže ako to už býva po príchode do mesta sa veci troška skomplikujú a na vašich schopnostiach bude závisieť osud aj iných postáv. A ak máte v sebe aspoň troška empatie tak osud niektorých vám skutočne nebude ukradnutý. Na to nadväzujú aj akési vedľajšie úlohy, kedy v celej hre stretnete 20 vedľajších postáv (v hre nazvaných príznačne obete), ktorým môžete (nemusíte) pomôcť. Rozhodovanie o pomoci niekedy býva ťažké, pretože pomoc prebieha tak, že sa musíte vzdať niečoho zo svojich zásob, čo nikdy nie je ľahké. Odmenou za vašu pomoc je získanie „kamery“ ktorá v I am Alive znamená život. Mimochodom ak obeti nepomôžete, radšej sa už nechoďte pozrieť čo sa s ňou stalo potom, nie sú to pekné pohľady...

Ono je to totiž v hre troška inak ako v klasických hrách. Checkpointy síce fungujú a sú pomerne vhodne rozmiestnené, lenže máte len obmedzený počet životov (kamier) a každou smrťou o jeden život prídete. Keď vyčerpáte všetky, opakujete takmer celú kapitolu a to je verte mi niekedy poriadne dlhý úsek. Našťastie to je na Normal obtiažnosti pomerne ojedinelý jav, mne sa to za celý čas podarilo len dvakrát a to ešte vyslovene mojou blbosťou a nie blbosťou hry. O život sa však nemusíte pripraviť len sami. V meste totiž okrem vás a vašich „chránencov“ ostali aj iní obyvatelia a tí až na výnimky, nie sú zrovna priateľsky naladení. Práve naopak väčšinou vo vás vidia ak nie priamo nepriateľa, tak aspoň korisť a neboja sa vám dať jasne najavo, že zákon džungle platí aj v troskách civilizácie. Súboje sú spočiatku veľmi zaujímavé, v rozborenom meste je totiž vlastnenie zbrane nevýslovnou výsadou a tak ten kto má zbraň má moc. A nemusí byť ani nabitá (len o tom váš protivník nesmie vedieť). Treba si však dávať pozor, nábojov nieje nikdy dosť, mne sa napríklad nikdy nestalo aby som mal viac ako 5 nábojov naraz, takže stačí jeden zlý výstrel a je koniec. A to doslova vaša postava toho veľa nevydrží, jeden zásah z pištole a jeden ďalší úder od kumpána a Hádes vyráža od brehu... Neskôr našťastie získate luk, ale šíp si musíte strážiť ako oko v hlave. Tie som mal maximálne 2.

Ak ste dočítali až sem a už ste videli moje hodnotenie, tak asi len neveriacky krútite hlavou však? No vysvetlenie je trápne jednoduché. Zo všetkého toho čo som doteraz opisoval budete nadšení tak do tretiny hry. Čo sa stane potom je niečo tak smutné, že sa o tom aj ťažko píše. Hra proste zastane, zaspí, znehybnie, jednoducho ďalej sa nevyvíja. Dej síce ide ďalej, ale všetko ostatné akoby skončí. Súboje sa stanú tak fádne a neoriginálne, že ich začnete brať, len ako obrovskú nezaujímavú príťaž. Dovtedajšie bádanie a odkrývanie nových lokalít mesta skončí úplne. A veľmi ma to mrzí pretože mesto a jeho skaza je vymodelované skvele a vôbec nie genericky. Príbytky ľudí sú vždy iné a na každom z nich vidíte, že sa autori skutočne snažili zachytiť realitu ako by asi ľudia reagovali, keby taká apokalypsa nastane.

Síce sa dostanete do odlišných

lokácií (metro, hotel, obchodný dom), ale to všetko je v tak malom okruhu až je to na zasmiatie. Ale smiať sa nebudete keď zistíte, že aj keď dané budovy sú prakticky v tesnom susedstve vám bude presun trvať dlho. Kvôli jedovatej hmle sa totiž čas od času musíte nadýchať čerstvého vzduchu, čo znamená vyliezť vysoko na dráhu nadzemky, alebo na nejakú budovu a nechať si doplniť staminu. Aj to by som prepáčil a bral ako zaujímavý prvok, ale prečo nás to autori neustále nútia robiť na tom istom mieste nechápem. Do všetkých budov vedie jediná jedna cesta, akurát sa potom vetví. Vlastne chápem prečo to spravili a o to viac ma to mrzí.

Od cca tej tretiny hry vás jednoducho čaká iba stereotyp a nuda. A ani dej to nezachráni, síce sa ako jediná zložka hry ako tak posúva ďalej, ale jeho vývoj je tak zrýchlený a strihy v ňom tak otrasne sfušované, že je vám až do plaču ako niekto dokázal zabiť pôvodný autorský zámer. Ono sa totiž evidentne stalo to, že keď mali autori dokončenú cca tretinu hry, niekomu z pánov v oblekoch rupli nervy a prikázal hru dokončiť za cenu akýchkoľvek strát na kvalite hry. A aj napriek určitej snahy autorov je táto cena tak krvavá, že celú hru prakticky zničila. POZOR MOŽNÝ SPOILER: Alebo ako inak vysvetliť, že pôvodná hlavná úloha hry jednoducho ostane úplne nevyriešená a upozadená? Vyrieši sa ledva určitá bočná úloha a aj to tak, že ostanete s otvorenými ústami pozerať na monitor a nechápete, pretože osudy niektorých dôležitých postáv sprevádzajúcich vás podstatnou časťou hry ostanú neuzavreté, bez akéhokoľvek vysvetlenia? Ak vás nahneval koniec Mafie II, tak tento koniec vás spoľahlivo odrovná, to mi verte! Navyše sa ani nedozviete prečo sa niektoré zásadné udalosti stali, prečo a kto mal záujem aby sa tak vyvinuli, jednoducho nič. KONIEC SPOILEROV. Autori proste museli vyhádzať 2 tretiny scenára z okna a hru akokoľvek dokončiť v tom čo už bolo doteraz urobené.

A to je jadro toho prečo hra dostala toľko koľko dostala. Nie grafika, hoc áno je hrubá a jednoduchá a aby sa ušetril čas aj náklady vzdialenejšie horizonty zahaľuje milosrdná hmla, na tom nemá žiaden vplyv. Naopak príjemne umocňuje depresívnu atmosféru. Ani strohosť a malá početnosť dialógov neubrala tejto hre príliš veľa percent. Túto hru zabilo zničenie jej potenciálu. Jej rozbeh je úžasný a keď sa človek zahĺbi a očakáva ďalšie príjemné prekvapenia, dočká sa facky akú som snáď ešte v hre nezažil. Priznám sa, že mi už dávno nebolo tak smutno po dohraní nejakej hry. Žiaľ smutno mi nebolo preto, že by hra bola smutná (hoc je), môj smútok sa týkal autorov, pretože to čo dokázali v prvej tretine hry je úžasné a následne im niekto ich dieťa vyslovene zničil hlúpym rozhodnutím. Pocit zmaru, to je to čo vo vás po dohraní tejto hry ostane. Pocit zmaru nad nevyužitím príležitosti, ktorú asi už asi len tak niekto nedostane.

PLUSY
+ postkatastrofická atmosféra
+ celá prvá tretina hry

MÍNUSY
- Nuda, stereotyp
- „koniec“ hry
- Nevyužitý obrovský potenciál

5

***Výrobca:** Ubisoft Shanghai ***Distribútor:** Ubisoft ***Platformy:** PS3, Xbox 360
***Multiplayer:** nie ***Lokalizácia:** nie ***Web:** www.iamalivegame.com

NEED

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

PLATFORMA: PS Vita

Aj napriek tomu, že launch portfólio titulov pre PS Vitu bolo relatívne pestré a bohaté, ani polovicu z neho netvorili hry, ktoré sa vo svete gamingu označujú pojmom "core". Áno, dočkali sme sa vreckového Uncharted, áno, dočkali sme sa hard-core sekačky Ninja Gaiden, yup, nechýbal ani tuhý racing Wipeout...

Co ale v prípade, ak som dostal chuť na nejakú tú poctivú FPSku či 3rd person strieľačku? Nuž, mal som len dve možnosti - siahnuť po nejakom zo starších PSP titulov, alebo si počkať na vydanie taktickej záležitosti Unit 13, ktorá už aj podľa prvých trailerov sľubovala tradičný gameplay, na aký som zvyknutý z titulov ako SOCOM, Army of Two či Binary Domain.

Dnes, kedy mám za sebou niekoľko desiatok operácií v spoločnosti špeciálnej jednotky "Unit 13", môžem smelo potvrdiť, že prevod žánra taktických akcií do "vreckovej" podoby sa mimoriadne podaril a až na pár drobných mušiek nemám uvedenému titulu prakticky čo vytknúť. Možno sú to slova predčasné a ukvapené, avšak vzhľadom na to, ako zvyknú byť prvé hry na nové konzoly chrobačnými, je Unit 13 doslova do bodky bravúrnym herným počinom. Ok, dosť bolo nepodložených superlatívov, je čas sa hre konečne pozrieť na zúbok!

Ako už možno poniektorí viete, handheldová novinka z dielne dnes už zosnulého Zipper Interactive (ľudia, zodpovední za obdobnú PS3kovú žánrovku Socom) je koncepčne veľmi podobnou ich predošlým dielam a teda ju možno zaradiť do rodiny 3rd person taktických hier, u ktorých je plánovanie pohybu a samotnej akcie naozaj kľúčovým faktorom úspechu. Titul ako taký nemá samostatnú príbehovú kampaň ale pozostáva zo série 36 misií, tvorených štyroma typmi operácií - Direct Action, Covert, Deadline a Elite. V prípade prvého menovaného sa jedná o klasickú mission-based štruktúru, v rámci ktorej musíte splniť niekoľko úloh pred tým, než môžete dané bojisko opustiť.

Covert, ako už napovedá samotný názov, vás postaví pred operáciu, ktorú je nutné dokončiť nepozorovane a v čo možno najväčšej tichosti. Deadline, časovo obmedzený variant Direct Actionu, je zrejme najťažším zo všetkých módov, nakoľko ste tlačení časom a teda automaticky robíte pod týmto tlakom chyby. Posledný mód, s ktorým prídete počas hrania singleplayerovej kampane do styku, Elite, je prakticky obsahovo totožný s Direct Actionom, až na jeden podstatný detail - ak počas misie zomriete,

musíte ju opakovať od znova CELÚ. Jo a aby som nezabudol - okrem single porcie hry je možné svoje skillz otestovať aj v rámci super-special operácií zvaných High Value Targets. Azda nemusím dodávať, čo je v nich vašou hlavnou úlohou.

Náplňov sú jednotlivé operácie krásne variabilné (zabi niekoho, znič niečo, nájdi a ukradni dokumenty, infiltruj a pod.) a aj keď sa niektoré ich prostredia neskôr recyklujú, v tom zápale taktizovania a boja si to ani len nevšimnete. Misie sú taktiež rozdelené na krátke, stredné a dlhé, takže ešte pred ich zahájením viete, koľko času vám ich splnenie asi tak zaberie. Inak, systém sprístupňovania si nových operácií je založený na hviezdičkovom hodnotení levelov už splnených, pričom do výsledného skóre sa okrem úspešnosti a presnosti streľby zarátavajú aj také veci ako rýchlosť splnenia úlohy, počet tichých zabití, množstvo headshotov a pod. Aj napriek tomu, že spočiatku bude 5-hviezdičkové hodnotenie prakticky samozrejmosťou, už od nejakej 12 misie začne nepríjemne prituhovať a v závere hry budete radi, keď vôbec niekde dosiahnete aj hviezdy štyri. Ruka v ruke s hodnotením vašich bojových výsledkov ide aj leveling vojakov, s ktorými nastupujete do jednotlivých akcií. Na výber totižto máte až zo šestice navzájom odlišných classov, od čiste útočných, až po čiste taktické, pričom až vernosťou k určitej skupinke z nich docielite sprístupnenie toho najlepšieho vybavenia, aké je pre nich dostupné. Samozrejme, s rastúcou obtiažnosťou hry bude rovnako narastať aj potreba nastupovať do akcií s čo možno najlepšími zbraňami a gadgetami, takže rozhodne vám odporúčam už v úvode sa rozhodnúť, na aký štýl boja sa zameriate, nakoľko na šiestich stoličkách sa súbežne naozaj sedieť nedá.

Titul okrem uvedeného singlu (ktorého dohratie vám mimochodom zoberie cca 8 hodín života) obsahuje aj kvalitný online co-op, ktorého zahratie je však vecou náhody, nakoľko ani dnes som nebol schopný nájsť nikoho, kto by bol pripravený na online match. Každopádne ale, pokiaľ máte poblíž nejakého kamaráta, rozhodne by ste tento mód nemali vynechať. Inak, po technickej stránke je Unit 13 naozaj bezproblémovým a kvalitne odvedeným remeslom, ktorému až na pár horších textúr či sem-tam haprujúcu AI nemožno naozaj nič vytknúť. Ja osobne ho napríklad po stránke kvality audio-vizuálu radím hneď za Uncharted a Raymana, čo už naozaj svedčí o tom, že pri hraní Unitu 13 nedôjde ani k poškodeniu zraku, ani k poškodeniu sluchu. Ak sa teda radíte k šťastlivým majiteľom nového handheldu z dielne Sony a žáner taktických akcií vám vôbec nie je cudzí, nie je absolútne žiaden dôvod, prečo by ste sa mali poslednému titulu z dielne Zipper Interactive vyhnúť.

PLUSY
+ dlhý singleplayer
+ náplň misií
+ motivujúce odomykanie si nových operácií
+ kvalitné technické spracovanie
+ bezproblémové "konzolové" ovládanie

MÍNUSY
- občas blbnúca AI
- niektoré textúry by si rozhodne zaslúžili viac citu a lásky :)

9

***Výrobca:** Zipper Interactive ***Distribútor:** SCE ***Platformy:** Playstation Vita
***Multiplayer:** áno ***Lokalizácia:** nie ***Web:** playstation.com/psvita/games-and-media/psv-unit-13.html

HD COLLECTION
DEVIL MAY CRY

AUTOR: Boris "Blade" Kirov **PLATFORMA:** Xbox 360

Ešte teraz mám v živej pamäti, ako som ani za nič na svete nevedel zdolať dvojicu bossov Agni a Rudra, až do dnešných dní mi brániacich v zdarnom dokončení super-ťažkej, ale taktiež aj super-návykovej sekačky Devil May Cry 3. Veru tak - uvedené duo zabijakov mi proste nedovolilo sa dostať ďalej a to aj napriek tomu, že som hral na tú úplne najľahšiu obtiažnosť, aká v titule bola dostupná. Nie je žiadnym tajomstvom, že séria Devil May Cry je určená ozajstným "skillerom", avšak taký tvrdý a potupný pád na hubu (a v tak skorom leveli) som naozaj nečakal.

Dnes, kedy mám úspešne za sebou kompletnú trilógiu Devil May Cry v slušivom HD kabáte, však môžem smelo povedať, že ako hráč som naozaj dospel a to čo mi v minulosti robilo neprekonateľné problémy teraz prakticky ani nepostrehnem. Istotne vás však teraz zaujíma, ako sa vlastne onen HD Remaster tejto legendárnej PS2 ságy podaril. Nuž, ak mám byť úprimný, zub času ho ohlodal o čosi viac, než kolegu Silent Hill, avšak nemusíte sa obávať žiadnych výraznejších vád či nedostatkov - predsa len ide o sériu známu hlavne kvôli svojmu gameplayu a ten, dámy a páni, nezostarol ani o jeden deň!

Z toho dôvodu preto nemienim príliš rozoberať príbehové pozadie Devilov a len stručne spomeniem, že vo všetkých troch dieloch sa chopíte role Danteho (v prípade dvojky ale dostanete do rúk aj alternatívny charakter), syna známeho démonobíjcu Spardy, ktorý sa za každým musí vysporiadať s démonickou hrozbou, zvyčajne vedenou nejakým super-silným bossákom. Na svoju dobu výborné cutscény dnes už svojou naivitou skôr vyvolávajú úsmev na tvári a veľmi im nepomáha ani ich mizerná audio-video kvalita či formát 4:3, ktorý vzhľadom na 16:9 AR hry samotnej až moc bije do očí. Nechýbajú ani humorné cheesy dialógy, šialené príbehové zvraty či fatálne logické lapsusy, takže po stránke scenára a deja rozhodne nečakajte, že by vás tá omáčka okolo gamepalyu nejako výraznejšie bavila. Osobne som napríklad väčšinu týchto story-prvkov preklikával nakoľko mi svojou zastaralosťou už dosť vadili, ale opäť musím povedať, že táto séria nikdy nebola o silnom príbehu a preto som sa ani o veľa neukrátil. Inak, práve v oblasti príbehovej zložky je ohlodanosť zubom času zrejme najviac viditeľnou (u Silent Hillu mal ale vek paradoxne opačný efekt)... ale who cares? Na prepracované príbehy tu máme nespočet iných titulov a sérii.

Našťastie, spomínanému tesáku času vcelku solídne odolali ako dizajn, tak aj celková štylizácia lokácií, do ktorých sa počas hrania trilógie pozriete. S výnimkou druhého dielu je totižto temná gotická architektúra dominujúca ako zámku z jednotky, tak aj démonickej veži z trojky, natoľko pohlcujúcou, že po stránke atmosféry nemožno ságe ani dnes absolútne čo vytknúť. Problém je však v spomínanej dvojke - nakoľko bola šitá horúcou ihlou, dostala do vienka

nie len stupídnejší príbeh, ale predovšetkým aj nezaujímavé a zúfalo generické levely, ktoré sú v totálnom kvalitatívnom kontraste s tým, čo nám séria predvádza u ostatných dvoch dielov. Navyše - aby toho nebolo málo - Devil May Cry 2 trpí aj najväčšími problémami s kamerou (tá je u tejto ságy statická), takže nemožno sa čudovať, že je fanúšikmi označovaný za ten najhorší, aký sa v sérii objavil. Pýtate sa, ako výsledný dojem z level dizajnu titulov ovplyvnilo to povestné HD? Nuž, ak mám byť úprimný, tak zatiaľ čo u jednotky a trojky vyššia kvalita a rozlíšenie textúr atmosfére len a len prospeli, v prípade dvojky je tomu úplne naopak. Skrátka a dobre, pokiaľ si nechcete pokaziť mimoriadne pozitívny dojem z Devil May Cry, odporúčam vám si ten prostredný zahrať až po dokončení 1 a 3, a to najlepšie až v stave opitosti.

Čo sa však týka gameplayu samotného, tak tam je naozaj zbytočné hľadať nejaké závažnejšie chyby či nedostatky. Až na miestami nie až tak vyváženú obtiažnosť je totižto návykovosť súbojov konštantne na úrovni "i want more!". Príjemným zistením nielen pre nováčikov v sérii je aj fakt, že s každým novým dielom bol systém bitiek istým spôsobom vylepšovaný (pridanie

evade buttonu v prípade dvojky či bojové štýly trojky), takže pokiaľ sa teraz niektorí z vás rozhodnú dať HD Kolekciu na jeden záťah, rozhodne sa nemusia obávať stereotypu. Skvelo funguje aj faktor motivácie k opätovnému hraniu, tu majúci podobu ako získavania nových a levelovania už vlastnených zbraní, tak aj podobu ranking systému, nemilosrdne hodnotiaceho každý váš úspech či zaváhanie.

Je neodškriepiteľným faktom, že séria Devil May Cry sa radí medi jednu z najkľúčovejších značiek platformy PS2 a preto si ako jedna z mála svoj HD remake jednoznačne zaslúžila. Ten síce po technickej stránke príliš neoslní (čo je vzhľadom na vek remasterovaných titulov pochopiteľné), avšak starnutiu odolávajúci gameplay kolekcii zabezpečuje toľko potrebnú hrateľnosť, bez ktorej by jej kúpa naozaj nemala zmysel. Ak ste teda zlatú éru Playstationu nejakým záhadným spôsobom prepásli a chcete si užiť to najlepšie z nej v čo možno najprívetivejšom kabáte, je Devil May Cry HD Collection pre vás prakticky jasná voľba. A to aj vďaka cene, ktorá je viac než sympatickou.

PLUSY
+ hrateľnosť
+ 3 solídne dlhé hry
+ variabilita zbraní
+ súbojový systém

MÍNUSY
- druhý diel
- poslabší HD remaster
- nevyvážená obtiažnosť
- 4:3 sa dnes už naozaj nenosí

7

***Výrobca:** Capcom ***Distribútor:** Capcom ***Platformy:** PS3, Xbox 360
***Multiplayer:** nie ***Lokalizácia:** nie ***Web:** www.capcomeurope.com

GRAVITY RUSH

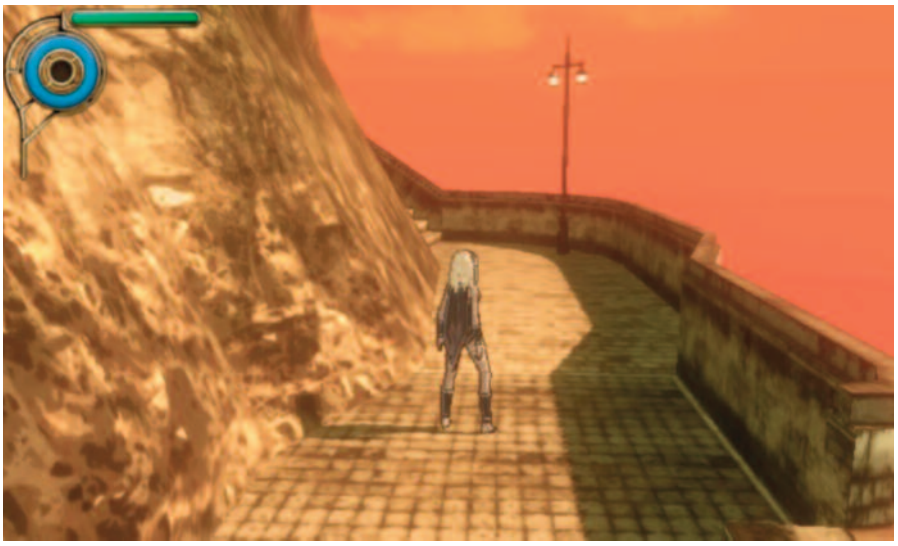
AUTOR: Boris "Blade" Kirov **PLATFORMA:** PS VITA

Asi najvýstižnejším označením titulov, sprevádzajúcich launch handheldu PS Vita, je pojem "stávka na istotu". Wipeout, Uncharted, Rayman, Marvel VS Capcom, Modnation Racers... to všetko sú síce kvalitné, ale nie príliš originálne hry, ktoré až na pár výnimiek ponúkajú iba štandardný herný zážitok, v ničom sa neodlišujúci od toho konzolového. Sony sa skrátka rozhodlo tentokrát neriskovať a preto na úvod potešilo predovšetkým skalopevných PS3károv, ktorí si tak kúpou PS Vity mohli zahrať pokračovania svojich obľúbených značiek bez toho, aby museli hneď z fleku investovať do neznámych a teda krajne riskantných projektov. Dnes, kedy má PS Vita svoj launch úspešne za sebou, sa konečne vytvoril priestor aj pre tituly, svojim konceptom či technickým spracovaním predsa len sa vymykajúce zabehnutému štandardu.

Gravity Rush, novinka štúdia Japan, je presne tým typom hry, ktorá by v prvých dňoch existencie spomínaného handheldu nemala šancu na úspech. Netradičný vizuál a originálne herné mechanizmy ju totižto stavali do pozície outsidera, v priamej konkurencii s evergreenmi typu už spomínaný Wipeout či Uncharted nemajúceho šancu tie masy konzervatívnych konzumentov zaujať. Vďaka Bohu teda zato, že autori počkali s vydaním až na koniec jari - dnes totižto hra dostáva šancu naozaj žiariť a rozhodne túto šancu aj maximálne využíva.

Ok, možno ma teraz niektorí obviníte z povrchnosti, avšak musím to jednoducho ihneď dostať zo seba - Gravity Rush vyzerá vskutku fenomenálne! Hekseville, fiktívne steam-punk/fantasy mesto v oblakoch, ktoré slúži ako dejisko hry, je totižto architektonicky tak originálnym a nápaditým počinom, že sa smelo môže zrovnávať s Rapture či Ishimurou. Na jednotlivých mestských štvrtiach (a že ich je hneď niekoľko!) je totižto vidieť, že nie sú výsledkom automatizovaného randomizeru, ale že sa s nimi tím dizajnérov hrajkal až dovtedy, kým nenadobudli požadovaný look a feeling. Je preto neprekvapivým, že Gravity Rush je studnicou zábavy a zážitkov aj v momente, kedy sa Heksevillom túlate len tak, bez akýchkoľvek cieľov či zámerov - tie úžasné scenérie, ktoré na vás hra ustavične chŕli, vás skrátka budú motivovať k tomu, aby ste tamojším svetom nepreleteli tak povediac z rýchlika, ale aby ste si ho pekne krásne pozvoľna užívali.

V rovnako originálnom tóne je podaný aj príbeh samotný. Kat, hlavná hrdinka titulu, sa v úvode hry preberá s ťažkou amnéziou. Netušiac čo sa stalo a ako sa ocitla tam, kde sa ocitla, Kat s radosťou víta spoločnosť čiernej mačky, ktorá však nie je len tak obyčajným domácim mazlom. Dusty, ako ju hrdinka trefne pomenuje, totižto daruje hlavnej postave schopnosť manipulovať s gravitáciou, čo však ale nie je žiadna výhra, nakoľko práve s gravitáciou je spojená búrka zvaná "gravity storm", ohrozujúca tamojšie mesto. Je preto neprekvapivým, že Kat sa veľmi rýchlo po nadobudnutí vedomia dostane do



konfliktu s miestnymi obyvateľmi a policajnými zložkami, obviňujúcimi ju za nebezpečnú situáciu, v ktorej sa Hekseville ocitlo. Ako už teda zrejme tušíte, vašou hlavnou úlohou bude nie len presvedčiť mešťanov o svojej nevine (a získať tak ich rešpekt), ale aj odhaliť pôvod spomínanej gravity storm. Relatívne jednoduchá, avšak brilantné podaná, humorná a neraz krajne ironická - taká je v skratke story Gravity Rushu, story, ktorú aj preto, že sa neberie tak vážne, budete s radosťou hltať. A to dokonca aj napriek tomu, že je vyprávaná len formou komixových okienok.

Ako som už v predchádzajúcom odstavci naznačil, mladá hrdinka príbehu, krehká bloncka Kat, dokáže manipulovať s okolitou gravitáciou, čo v praxi znamená, že si môže lietať kade tade. Mechanizmus aktivovania a deaktivovania tejto schopnosti je jednoduchý ako facka, avšak jeho majstrovské zvládnutie si predsa len vyžiada dlhšiu prax a experimentovanie. Odhliadnuc od faktu, že stav beztiaže môžete využívať len po obmedzenú dobu, vám spočiatku bude najväčšie problémy spôsobovať presne nasmerovanie letu - vaša postava totižto po aktivovaní skillu ostane levitovať nad zemou, pričom až opätovným stlačením zodpovedajúceho tlačítka ju vyšlete tam, kam smeruje kurzor. Ten je ale z hľadiska presnosti dosť relatívnym a tak neraz skončíte úplne niekde inde, ako ste pôvodne plánovali. Táto miera nepresnosti obzvlášť zamrzí v momente, kedy chcete pristáť na nejakej uzunkej streche - neraz totižto svoju cieľovú destináciu miniete a dopadnete tam, kde ste vôbec nezamýšľali. Našťastie, s troškou cviku vám mechanizmus lietania prejde do krvi a istotne k jeho osvojeniu si dopomôže aj skvelo zakomponované gyroskopické ovládanie či rôzne vývrtky, ktorými je let možné korigovať.

Inak, ak ste to ešte nestihli postrehnúť tak vedzte, že Gravity Rush je v základoch tradičnou open-world akciou, v rámci ktorej plníte sadu primárnych a sekundárnych úloh, pričom pokiaľ náhodou neriešite nejakú misiu, môžete si v meste pokojne robiť čo chcete - tzn. kecať s miestnymi obyvateľmi či hľadať fialové kryštály, slúžiace ako platidlo v rámci prítomného leveling systému. Ten vám umožní si postupne vylepšiť ako kapacitu zdravia, tak aj silu vašich útokov či dĺžku trvania beztiažového stavu, takže rozhodne sa nejedná o fičúru len tak do počtu. V súvislosti s levelingom potom nesmiem zabudnúť ani na súbojovú zložku hry, ktorá je síce jednoduchá (nečakajte teda žiadne super-kombá), avšak bitky s bezosporu skvelo nadizajnovanými Navi (vedľajšími produktami onej gravity storm) rozhodne nenudia a do konceptu hry príjemne zapadajú. No a osobitnú pochvalu odo mňa si istotne zaslúži absolútne prehľadná a dokonale funkčná mapa, prostredníctvom ktorej je orientácia v meste naozaj hračkou.

Holt, už dávno sa mi nestalo, že by som bol nejakým titulom tak milo prekvapený, ako je tomu v prípade Gravity Rush. Navonok nenápadná gamesa ma totižto vďaka netradičnému vizuálu a skvelej hrateľnosti úplne pohltila a v tichosti som preklínal dizajnérov Sony v momente, kedy mi v PS Vite došla šťava. Je preto naozaj smutným faktom, že titul sa neteší ani zďaleka tak veľkému záujmu médií, ako jeho zvučnejší kolegovia. Síce je tak nedobrovoľne schovaný pred zrakom širokej verejnosti, avšak vy ako herní fajnšmekri už istotne viete, čo si ako majitelia PS Vity máte zakúpiť ako ďalšie. Nie, klon niečoho PS3kového to určite nebude!

PLUSY
+ dizajn Hekseville
+ chytľavá hrateľnosť
+ vyvážený koncept open-worldu
+ mechanizmus "poletovania"
+ technické spracovanie

MÍNUSY
- menšie problémy s presným zameraním pristátia
- občasná strata orientácie

9

***Výrobca:** SCE Japan Studios ***Distribútor:** SCE ***Platformy:** Playstation VITA
***Multiplayer:** nie ***Lokalizácia:** nie ***Web:** www.jp.playstation.com/scej/title/gravitydaze/

RESISTANCE BURNING SKIES

AUTOR: Boris "Blade" Kirov **PLATFORMA:** PS VITA

Na rovinu sa musím priznať, že môj prvý dojem z PS Vita verzie úspešnej FPSky Resistance rozhodne nebol optimistickým. Hrozivo amatérske menu s primitívnymi obdĺžničkami namiesto nejakých štýlovejších buttonov, rozličné grafické glitche pri prechode medzi obrazovkami či tichučké audio, to všetko mi spočiatku nedávalo nádej na herný zážitok, ktorý by aspoň z polovice replikoval zábavu, typickú pre túto ságu.

Našťastie, v tomto prípade sa tvrdenie "prvý dojem je ten kľúčový" svojho naplnenia nedočkalo a s pribúdajúcimi odohranými hodinami som začínal nadobúdať pocitu, že ma tento Resistance baví viac, ako ktorýkoľvek predchádzajúci. Je síce pravda, že Burning Skies sú v porovnaní s dospelejšími PS3kovými kolegami len akýmsi oklieštеným spin-offom, avšak na výslednej zábave to vôbec nie je poznať. Možno sa po tých slovách chvály rada z vás pýta, či nie som k Viťáckym titulom predsa len benevolentnejší, než je zdravé. Nuž, pevne dúfam, že vás nasledujúcich pár riadkov presvedčí o tom, že opak je v skutočnosti pravdou.

Príbeh, zrejme najzbytočnejší prvok väčšiny FPSiek, neexceluje ani tu, avšak keď už nič iné, tak aspoň funguje v rovine motivácie, popoháňajúcej hlavnú postavu aj tam, kde by sa žiaden normálne uvažujúci človek neopovážil vstúpiť. V titule sa chopíte role statočného požiarnika Toma Rileyho, ktorý musí na pôde USA čeliť zdrvujúcej invázii Chiméry. Samozrejme, z dôvodu dramatizácie deja je hrdina v úvode hry násilne odtrhnutý od svojej rodiny a tak sa v spoločnosti miestneho odboja vydáva na strastiplnú púť, ktorá ho síce eventuálne privedie na stopu posledného pobytu jeho manželky a dcérky, avšak ako už býva u takýchto akčných spektáklov zvykom, nič nepôjde presne podľa plánu. Story je teda jednoduchá, primitívna a ničím nezaujímavá, avšak na druhú stranu sa ani o nič svetoborné silou mocou nesnaží - je to skrátka x-milion krát videná šablóna, ktorá síce nenadchne, ale vzhľadom na jej početný výskyt v hrách dnes už ani veľmi neurazí.

Uraziť však poniektorých z vás môže počet singleplayerových misií, nedosahujúci ani dvojmiestnu cifru. Levelov v kampani je totižto všeho-všudy len 6. Poviete si - ved to je záležitosť na jedno popoludnie! Nuž, nebudem vám klamať a rovno poviem, že na normálnej obtiažnosti vám prejdenie singlu nezaberie viac, než cca 5 hodín. Je to na handheld málo? Nemyslím si. Dôvodov, prečo krátku hernú dobu neberiem až tak kriticky, je totižto hneď niekoľko. Tým prvým je istotne dizajn a variabilita

úrovní - vďaka výbornej architektúre a nulovej recyklácií už raz videných sekcií je každý jeden level naozaj atraktívnym, takže sa neraz počas hrania pristihnete, ako po vyčistení určitej lokácie len stojíte a kocháte sa danou scenériou. Druhým a nemenej dôležitým faktorom zábavnosti titulu je jeho vysoká miera znovuhrateľnosti. Tá vyplýva nie len zo snahy získať všetky trofeje, ale aj z túžby pozbierať tu a tam nachádzané dokumenty, popisujúce zväčša smutné osudy vojnou postihnutého obyvateľstva. Vzhľadom na to, ako riedka ústredná príbehová línia je, sú tieto textové zápisníky vítaným dejovým spestrením.

No a samozrejme potom tu je gameplay samotný. V základoch je Burning Skies síce tradičným žánrovým zástupcom, avšak niekoľko dizajnérskych noviniek ho robí predsa len o čosi hravejším, než je u tohto typu hier štandardom. Tak za prvé - vaša postava sa vie kryť a strieľať zo zálohy. Fičúra, typická skôr pre 3rd person akcie, tu funguje doslova a do bodky na výbornú, pričom na vyšších obtiažnostiach sa bez nej už prakticky ani len nepohnete. Za druhé - zbrane. Nielenže počas hry dostanete do rúk bohatý a skvelo vybalansovaný arzenál (okrem noviniek nechýbajú ani klasiky ako Carbine či Auger), ale ten je dokonca možné aj dodatočne upgradovať, a to zbieraním špeciálnych a zvyčajne umne poskývaných modrých kociek. Aj napriek tomu, že vylepšenia majú v drvivej väčšine prípadov len charakter updatu statov (väčší zásobník, väčšia prieraznosť, menší recoil a pod.), je rozdiel medzi štandardnou a upgradovanou zbraňou ihneď v boji viditeľný. Špecialitkou handheldového Resistance je potom isto iste druhý mód streľby, ktorý je u každej zbrane riešený nejakou dotykovou vychytávkou (napr. autotargetting samopalu Bullseye aktivujete "podržaním" protivníka, výbušný šíp do kušo-brokovnice nabijete dotykovým "natiahnutím" a pod.)

Popri zbrojnom arzenáli rozhodne

nesmiem zabudnúť ani na pestrú paletu protivníkov, ktorí sa vám v rámci kampane postavia do cesty. Okrem evergreenov typu štandardní Chiméra vojaci či Chiméra zombies sa v miere viac než početnej budete stretávať aj s rozličnými typmi elitných bojovníkov, ktorí vám obzvlášť na vyššej obtiažnosti naozaj nepríjemne zatopia. Páči sa mi taktiež, že autori sa nezľakli handheldového formátu a tak na vás posielajú nie jedného, nie dvoch, ale zvyčajne celú tlupu Chiméry, teda presne v takých množstvách, na aké ste u tejto série zvyknutí. Čerešničkou na torte sú potom bez debaty súboje s bossmi, ktorí vám svojou impozantnosťou dajú na známosť, že PS Vita je mocný hardvér, v ničom si nezadajúci s kolegom PS3. Suma sumárum, až na relatívne štandardnú hernú náplň som sa pri prechádzaní singleplayerovej kampane Resistance: Burning Skies výborne bavil a pokojne si ju dám o pár dní znova.

Inak, ak ste to ešte z predchádzajúceho odstavca nepostrehli, tak titul beží na handhelde naozaj bezproblémovo, pričom nerobí mu problém plynulo fachčiť ani v momente, kedy stojíte zoči voči obrovi o veľkosti paneláku. Našťastie, výbornému frame-ratu nepadla za obeť samotná kvalita vizuálu, ktorý sa bezosporu radí medzi to naj, čo nám zatiaľ Vita bola schopná ukázať. Kriticky sa však musím vyjadriť na margo audio-zložky hry - nielenže je príliš tichučkou, ale navyše má titul aj sústavné problémy s výpadkami hudby, čo z hľadiska budovania atmosféry rozhodne kladne zhodnotiť nemožno. Pevne teda verím, že tento neduh autori čo najskôr odstránia patchom. Jo a aby som nezabudol - Burning Skies obsahuje aj kompetitívny multiplayer pre 8 hráčov (3 mody, 6 máp), ktorý síce na pár okamihov zabaví, ale žeby ma nejako výraznejšie o svojich údajne výnimočných kvalitách presvedčil, to povedať nemôžem.

Ako som už spomenul v úvode recenzie, môj prvý dojem z Viťáckeho Resistance rozhodne nebol dobrý a pokiaľ by som nebol človekom trpezlivým, zlomil by som nad ním palicu ešte pred tým, než by mi stihol ukázať všetky svoje tromfy. Našťastie, dal som titulu šancu, za čo sa mi odvďačil vskutku výbornou a na žáner tradične návykovou hrateľnosťou. Burning Skies je teda prvou úspešnou FPSkou platformy PS Vita a pokiaľ ste fanúšikmi tohto žánra, nevidím dôvod, prečo by ste "vreckový" Resistance mali obísť. Jasné, nie je bohvieko nápaditý, ani originálny, ani dlhý - avšak je skvelo zábavný a to je to, o čo tu ide v prvom rade!

PLUSY
+ hrateľnosť, variabilita levelov
+ atmosféra
+ zbrane a ich upgrading
+ boss-fighty
+ výborný vizuál

MÍNUSY
- chrobačné audio
- amatérske menu
- tuctový multiplayer

8

***Výrobca:** Nihilistic Software ***Distribútor:** SCE ***Platformy:** Playstation VITA
***Multiplayer:** áno ***Lokalizácia:** nie ***Web:** www.myresistance.net

Spôsob akým zabiť značku...

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

Mentálne pochody kravaťákov asi nikdy nepochopíme. Vlastne, chápeme ich veľmi dobre – čo šustí peniazmi to musí byť ten najlepší nápad na celom šírom svete. Napríklad tvoriť MMO hry na základe úspešných singleplayer značiek. Veľká novina, Elder Scrolls hra sa dočká svojho online sveta. Hlúposť je to!

A nie je to preto, že nemám rád žáner MMO čohokoľvek príliš v láske. Je to jednoducho preto, pretože nemusí byť každá hra MMO a už vôbec sa každej hre nepodarí to v čo všetci dúfajú – napodobniť úspech World of Warcraft. Nejde to, nepôjde to – zabudnite na to! Aby som to zbytočne nenaťahoval – dosť bolo MMO hier!

Samozrejme, všetci chápeme prečo vydavatelia pasú po MMO hrách ako kravy po kvalitnej tráve. Veď kto by nevidel to množstvo dolárov a tú nekončiacu popularitu World of Warcraft. Každý by si rád zahryzol do tak výdatného koláča. Milióny ľudí hrajúcich jednu hru, hodiny ktoré sú títo nadšenci ochotní stráviť pri nej – to sa jednoducho nedá prehliadnuť. World of Warcraft je skrátka synonymom úspešnej MMORPG. A ostatní vydavatelia sa samozrejme snažia tento úspech nejakým spôsobom napodobniť. Cestou Warcraftu a nijak inak! Stačí sa pozrieť okolo seba – máme tu Warhammer, Dungeons & Dragons, Conana, Final Fantasy a nechýba ani Lord of the Rings – MMO hry stavajúce na známych licenciách. Niektoré sú lepšie, niektoré zase horšie. V každom prípade sa však stavajú na úspechu WoWka.

A viete čo? Elder Scrolls hry boli zaujímavé svojim svetom, tým, čo za ním stojí, ako je vystavaný a čo ho robí svojským a zaujímavým. Nie všetky hry zo série boli absolútne dokonalé – občas sa nejaké tie väčšie, či menšie mušky našli, ale v konečnom dôsledku sa vždy jednalo o výborné hry. Hry, ktoré ponúkajú výborný hráčsky zážitok – pokiaľ ste ten typ hráča a viete sa k nej správne postaviť. Zážitok, ktorý v jej MMO verzii bude okresaný, nedokonalý a (podľa prvých náznakov) veľmi stereotypný. Jednoducho povedané, tá hra bude už len z princípu blbá. Naznačujú to nie len prvé screenshoty, ale i samotné informácie o spôsobe hrania, rozdelení sveta a jednotlivých frakcií v ňom. Skrátka Zenimax si kope jeden hlboký hrob a pri katastrofickom scenári stiahne so sebou všetko. Elder Scrolls Online bude len jeden malý, ale podstatný klinček do rakvy.

Aby sme sa zase nepochopili zle – Elder Scrolls Online zrejme nebude z princípu zlá hra. Naopak, pravdepodobne bude celkom v poriadku, aspoň natoľko aby si našla nejakú základňu fanúšikov a nejakú tú komunitu. Dosť pravdepodobne veľmi rýchlo prejde na mód free2play (ak tak nebude koncipovaná od začiatku). Avšak bude to len priemer. Veď tá hra nedokázala zaujať ani svojim oznámením, ani prvými obrázkami a o nemastnom – neslanom trailery ani nehovoriac. Elder Scrolls Online sa bude celý čas krčiť v tieni svojich singleplayer súrodencov a je dosť možné, že jej existencia neurobí značke dobré meno. Skôr naopak, môže jej to ešte výrazne ublížiť.

Bethesda píli pod kvalitnou značkou konár, ktorý jej môže jedného dňa padnúť na hlavu. Potrebuje Elder Scrolls multiplayer v akejkoľvek forme? Odpoveď je jednoznačná – nepotrebuje. Iste, nejaký kooperačný mód á la Battlepsire by nejakej hre z tohto sveta neublížil, ale malo by to byť len spestrenie singleplayer hrania, nie náhrada a úplne nová cesta. Väčšina MMO hier totiž nedokáže zúžitkovať licencované svety. Chcete dôkaz? Conan, krásne kulisy, ale mizerná hra. Final Fantasy? A Star Trek Online, no, tu radšej pomlčíme – sú časti, ktoré sú zábavné hrať, ale stále si kladiete otázku – kam sa podel ten Star Trek.

Skrátka ak si niečo Elder Scrolls Online vyslúžila, je to v mojich očiach titul najzbytočnejšia hra druhého desaťročia tohto storočia.

Herný vývojár na Slovensku? Dafuq?

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

Ako sme na tom z hľadiska podpory tejto sféry podnikania?

Veľmi dobre si pamätám na isté obdobie stredoškolského štúdia, kedy som túžil stať sa herným vývojárom. V hlave som nosil (a stále nosím!) hromadu skvelých nápadov, o hrách som mal prehľad ako žiaden iný kamarát z okolia a keďže som sa navyše aj podomácky priúčal programovaniu, moje vyhliadky na získanie jobu v oblasti game-developmentu boli na tú dobu naozaj svetlými. Vytriezvenie sa však dostavilo v momente, kedy som začal sondovať, aké sú možnosti dosiahnutia adekvátneho vzdelania a zodpovedajúceho zamestnania. Holt, postkomunistická minulosť našej krajiny mi skrátka ukázala svoju krutú tvár a tak zatiaľčo západ v oblasti digitálnej zábavy utešene napredoval, u nás napredovalo akurát tak bezostyšné rozkrádanie štátneho majetku. Dnes, viac ako 20 rokov po revolúcii, je situácia v našej milovanej republike z hľadiska vývoja informačných technológií o čosi lepšia, avšak v porovnaní s krajinami západného bloku sa stala ešte kontrastnejšou, než tomu bolo minule. My jednoducho nemáme ani školstvo, ani inštitúcie ba ani podnikateľské prostredie pripravené pre biznis, priamo súvisiaci s hrami. Myslíte si, že táram piate cez deviate? Čítajte ďalej a pochopíte, že až tak ďaleko od pravdy skutočne nie som.

Zrejme najmenšiu konkurencieschopnosť v oblasti vývoja hier majú naši absolventi vysokých škôl. Síce tu máme hneď niekoľko univerzít so zameraním na informačné technológie (napr. Košická a Bratislavská FEIka, FIIT a pod.), avšak krátkym preskúmaním anotácií jednotlivých študijnych programov musí byť každému jasné, že tieto odbory produkujú síce vzdelaných, ale totálne nešpecializovaných ľudí. Skrátka, také "devky na všetko". Narozdiel od západného sveta nám totižto chýba užšia profilácia absolventov, ktorá by mladým ľudom umožnila byť profíkmi naozaj v jednej, konkrétnej oblasti. Kľudne vám odporúčam si teraz otvoriť nové okno a v krátkosti si pozrieť študijne odbory niektorých UK univerzít (tu máte jeden príklad - Abertay University). Vidíte všetky tie katedry, ústavy, odbory či fakulty (!), priamo zamerané na game-development? Nuž, v zahraničí je profesia herného vývojára výdatne podporovaná školstvom, takže pokiaľ sa chce človek vydať touto profesnou cestou, nemusí to riešiť -tak ako my- formou tzv. undergroundového samoštúdia. Radšej sa ani nepúšťam do kritiky našich všehovšudy dvoch VS, zameraných na grafický dizajn a výtvarne umenie... To by som tu musel použiť až príliš mnoho cenzúry!

Druhý kameň úrazu - podnikateľské prostredie. Žijeme v krajine, kde poctivý živnostník či podnikateľ - pokiaľ nie je nejakým zahraničným investorom- nemá od štátu absolútne žiadnu podporu. Daňový systém, zameraný na ožobračovanie tých, čo poctivo makajú, totižto nedáva priestor na vytvorenie podmienok, v ktorých by mohla firma zdravo prosperovať. Laicky povedané - štát bije toho koňa, ktorý ťahá. Darmožráči a iné živly krajinu cicajú ako také pijavice, ty, pracujúca trieda, si poctivý a hlúpy a tak veselo plať. Neviem ale čo som mal možnosť vidieť v západných krajinách, tak práve subjekty, prispievajúce do rozpočtu, mali od štátu hneď niekoľko daňových výhod a úľav, aby aspoň takýmto spôsobom boli kompenzované za to, že solidárne prispievajú na blaho všetkých - aj tých lajdavých. U nás je tomu naopak - férovým jednaním a odvádzaním miliardy stupídnych daní sa firma od štátu dočká maximálne tak vyhrážok či exekútorov, pretože akosi zabudla odviesť novú dan XYZ, ktorá vošla do platnosti len pred týždňom a keďže neznalosť zákona neospravedlňuje, musí byť takáto firma disciplinárne potrestaná. No a povedzte mi teraz, či by ste chceli v takomto chorom systéme podnikať... to by ste museli byť naozaj blázni, ak by ste sa dnes do niečoho podobného pustili. Blázni, alebo miliardári, alebo kamaráti niekoho vo "vedení" štátu...

Ruka v ruke s totálne nepriateľským podnikateľským prostredím ide aj celkový stav republiky, v akej žijeme. Korupcia, klientelizmus, kamarádkšefty, nízke mzdy, archaické školstvo, vysoká nezamestnanosť, skepsa a beznádej. Holt, Slovensko je síce krásna krajina, ale pokiaľ sa snažíte všetko robiť čestne, tak sa vám v nej žije totálne na hovno. Ak teda nejaký mladý človek nebodaj aj skončí štúdium blízke game-developmentu, musí chtiac nechtiac hľadať svoje uplatnenie niekde inde. Je to smutné, ale keď raz vlastný štát (a dokonca vlastný ex-minister) vyháňa (!!) schopných ľudí do zahraničia, niečo v onom štáte naozaj nie je v poriadku. Chcel by som byť v tejto veci optimistický, ale ono sa to nedá - v súčasnosti fungujúci štátny aparát tu ešte na dlhé

roky neveští nič iné, než biedu a život, ktorý v zahraničí bez diskusií označujú pojmom živorenie.

Možno sa teraz pýtate, či je vôbec nejaká možnosť presadiť sa v oblasti hier bez toho, aby bol človek donútený opustiť túto krajinu. Nuž, aspoň v tejto veci vám môžem dať kladné stanovisko. Tak ako sme svedkami masívneho rozmachu zahraničných indie-štúdií, tak isto môžeme byť svedkami úspechu malého vývojárskeho domu, hrdo sa hlásiaceho k našej krajine. Potenciál dobrého zárobku vidím aj v oblasti mobilných hier, resp. titulov určených pre mobilné zariadenia - vývoj takýchto projektov zväčšia nie je ani z kilometra tak náročný ako vývoj full-blown PC/konzolovej záležitosti (minimálne teda po stránke ľudských zdrojov a financií), takže si ho môže pokojne dovoliť aj zanietená parta hráčov, majúca nie len dostatok dobrých nápadov, ale aj dostatok tvorivých skillz. Ak teda nebodaj uvažujete nad tým, žeby ste sa vrhli do kolotoča zvaného game-developlment, rozhodne hneď neleťte do zahraničia - je veľká šanca, že pokiaľ pozháňate schopných ľudí, môžete sa v tejto sfére presadiť aj bez toho, aby ste museli opúšťať domov. Pre mňa by to zas až taký problém nebol (konieckoncov, ako poctivý, ctihodný občan sa v tejto krajine cítim skôr ako nepriateľ štátu), avšak istotne sa nájde mnoho jedincov, ktorí na SkovaKIU nedajú dopustiť. Moja rada je ale cez to všetko jednoznačná - Fuck Slovakia - keď si vás krajina neváži, nemá zmysel ju podporovať!

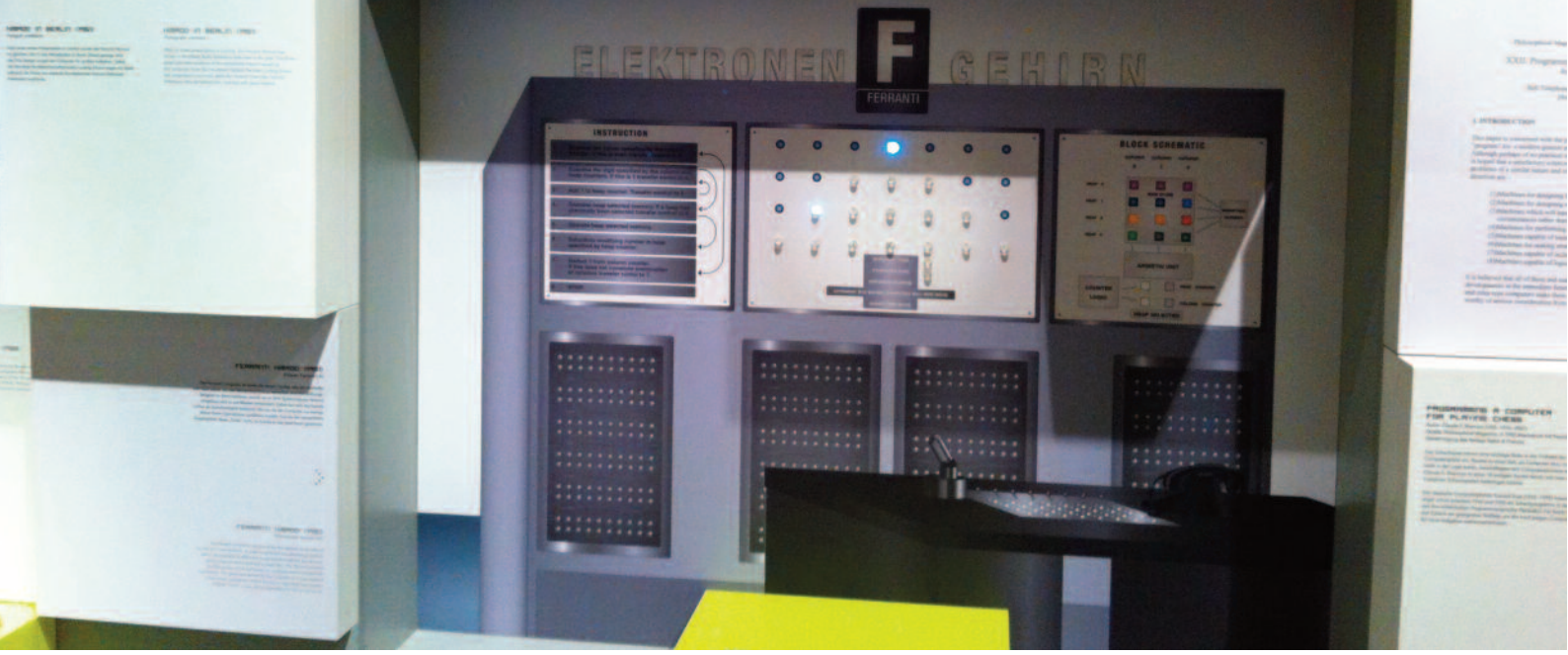
Neustále pripojenie na sieť – okovy pre budúcnosť.

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

Byť stále online keď si chce človek zahrať svoju hru je ten najhlúpejší nápad, ktorý kedy niekoho v hernom priemysle napadol. Ono sa niet čomu diviť, Blizzard sa síce môže na povrchu tváriť ako sympatická firma, ale v konečnom dôsledku je to tiež len súčasť nenažranej korporácie a svojim spôsobom avatar Zla. Alebo nie?

Lenže toto zamyslenie by nemalo byť o Blizzarde. To už len aj ja používam zákernú taktiku veľkých herných korporácií. Alebo čosi také. Aj keď, na druhej strane, má na svedomí dnešnú tému práve hra od tejto spoločnosti. Byť neustále online. Nie je to nič iné ako ďalšie otravné DRM. I keby sa vám niekto snažil nahovoriť, že je to najnovšia featura jeho hry, nie je to pravda. Skrátka je to systém ako zabrániť tzv. pirátstvu, o ktorom si nenažraný manažéri myslia, že im siaha na ich nové Porsche v garáži. Veľmi pravdepodobne. Vlastne, v konečnom dôsledku je jediná výhoda neustáleho online pripojenia len neustále online pripojenie... Teda, výhoda, ktorá hrá do karát práve takejto spoločnosti. Och, samozrejme, zabúdam na nové, skvelé vlastnosti hry, ktoré nás spoja s celým svetom, kamarátmi, nepriateľmi, Červenou armádou a veľkým biznisom s hráčskym materiálom – veď keď už prebieha ilegálne, tak je lepšie podojiť vlastnú hru. Nič proti. Zarábať sa musí a keď sú ľudia ochotní platiť za úplnú hovadinu, tak nevidím dôvod prečo im ju nedať. Ostatne, každí sme si strojcom svojho šťastia. Potiaľto je všetko v poriadku – na prvý pohľad. Ak chceme z ľudí ťahať peniaze, musíme to urobiť cez našu službu, ktorá bude integrovaná priamo do hry. Chceš niečo, musíš mať vysokorýchlostné pripojenie do internetu, ktoré bude neustále bežať. Ono, veď aj tvoji kamaráti budú stále online. Virtuálny kontakt je veľmi dôležitý, on totiž obohacuje našu hru o ďalšie skvelé prvky. Akože. Všetky tieto kvázi pozitívne vyjadrenia a vplyvy na vašu hru však majú zakryť to, že sa v konečnom dôsledku jedná len (a len) o zvrhlý spôsob DRM. Nechajme teraz bokom marketingové prehlásenia, akože vynálezy o integrovanom obchode s hráčskymi predmetmi a inými hlúposťami. Čo ak ma tento online aspekt hry vôbec nezaujíma?

V tom prípade si hru nezahrám. Nie je pre mňa určená a nemusí ma ďalej trápiť. Problém je vyriešený. Lenže, to je jedna skupina hráčov. Tá druhá by si aj rada zahrala, ale nemá stabilný prístup na internet. Táto skupina má rovnako smolu, pre spoločnosti je to len skupina chudákov, ktorá im nemá čo ponúknuť – nemáš internet, neexistuješ. Nevadí, že prídu o pár dolárov zisku, veď ich hru nikto nemôže poriadne pirátiť, tak čo! Alebo...? Kde je tu logika, naozaj netuším, ale zrejme to naozaj nie je veľký problém a hlavne veľká strata. Podľa všetkého bude natoľko bezvýznamná, že sa skrátka spoločnosti neoplatí sa ňou zaoberať. Pretože zisky z ich straty nahradia nejaké tie mikrotransakcie, či podobný vnútro-herný obchod. Hry sú z tohto pohľadu jednoznačne tvrdý obchod, ktorý nemá iné ambície ako zarábať veľký balík peňazí. Vzťah hráč – hra je len klasickým, kapitalistickým vzťahom zákazník – predávajúci, kde si však (napočudovanie) často predávajúci svojho zákazníka vôbec neváži. Zaujímavé je, že v iných obchodných odvetviach by sa to obchodníkovi veľmi rýchlo mohlo vypomstiť, zatiaľ čo v tom hernom stále (v mnohých prípadoch) prevláda neúcta k zákazníkovi, bez väčších negatívnych dopadov. Aj keď – treba hneď dodať – nájde sa aj fungujúci vzťah a problémy, ktoré to môže hernej spoločnosti priniesť. V prípade Blizzardu sa však jeho zákazníci správajú ako zombies túžiace po čerstvom mozgu a nevidiace pri tom nič iné ako ten kus šťavnatej kôry mozgovej. Ale ako



som už napísal, je to vzťah zákazník – obchodník a v tomto prípade rozhodujú peňaženky zákazníkov. Nie je na tom nič zle, avšak mám tendenciu sa na hry pozerať ako na tvorivú zložku súčasnej kultúry a nie ako spotrebný tovar (i keď v mnohých odvetviach sa to už dnes nevylučuje – bohužiaľ).

Vzťahu hráč – hra ako kultúrny artefakt, však už pohľad na neustále online pripojenie a jeho kritická nutnosť, toľko neprospieva. Takáto hra sa totiž už zo svojej podstaty bráni akémukoľvek uchovaniu do budúcnosti. Takúto hru nebude možno jednoducho uchovať a predovšetkým hrať ak skončí doba jej životnosti. Hry sú už istý čas súčasťou nášho kultúrneho dedičstva. Avšak ako produkt digitálnej doby sú i veľmi zraniteľné a dokážeme veľmi rýchlo o ne prísť. Je isté, že internet tak rýchlo nezmizne, tak prečo by sme sa mali o hry závislé na neustálom pripojení báť? Nemuseli, ale ak uvažujeme o hrách, o ich uchovaní, mali by tu byť, aby mapovali a reprezentovali istú dobu vo vývoji ľudskej spoločnosti, istú časť jej kultúry. 100 rokov, 200 rokov, či tisíce. Čím by si to malo také Diablo 3 zaslúžiť, pýtate sa určite mnohí. Kvalitami určite nie. Lenže z iného uhla pohľadu, je Diablo fenomén, ktorý mal na hry a ich vývoj istý dopad, preto je jedným z klasických kandidátov na uchovanie do budúcnosti. Avšak rôzne spôsoby DRM (akým je i neustále online pripojenie) budú toto uchovávanie stále viac sťažovať a klásť podobným snahám prekážky pod nohy. Dnes to nevadí. Za niekoľko rokov to už bude iný problém. Áno, existujú tu rôzne náhradné riešenia, emulácie, či tvrdé cracky, avšak v každom prípade sú to zásahy do „prirodzenej existencie“ hry a jej kódu.

Môžem si dnes zahrať 20 rokov starú hru, celkom bez problémov – ak mám k tomu príslušný hardware. Viem však s istotou povedať, že dnešné hry, ktoré stavajú na takýchto agresívnych DRM ochranách (vrátane Steamu) bude oveľa problematickejšie znovu spojazdniť – ak sa to vôbec podarí bez vonkajších zásahov. Je to problém, s ktorým sa mnoho kurátorov a archivárov stretáva už i dnes, lenže do budúcnosti (ktorá je stále viac digitálna) to bude problém ešte pálčivejší. Možno vďaka podobným zásahom a DRM výmyslom v budúcnosti úplne zanikne i retro hranie. Možné je všetko. Ale kým sú hry pre korporácie len biznis, tak sa vlastne ani nie je o čo strachovať. Koho by v budúcnosti zaujímal nepotrebný, spotrebný tovar? Problém je vyriešený, vitaj neustále pripojenie single-player hry na internet!

Hacking je úžasná zábava!

AUTOR: Boris "Blade" Kirov,

Ako ma jedna relatívne neznáma hra totálne odrovnala...

Bola to vec absolútnej náhody - v rámci čistenia disku (príprava na Diablo 3) som medzi nainštalovanými programami narazil na čosi, čo nevyzeralo ani ako hra, ba ani ako akýkoľvek iný, ľahko identifikovateľný softvér. Uplink, aplikácia, ktorá sa nachádzala hneď pod Steamom, totižto na prvý pohľad príliš dôvery nevzbudzovala a dokonca som na krátko chytil paniku, či sa náhodou nejedná o nejaký adware, spyware či iný "hack-ware". Chvíľku teda na shortcut ikonku len tak čumím a uvažujem, čo jej spustenie vyvolá . Samozrejme, ako u každého jedinca rodu homo sapiens, aj u mňa túžba zistiť, o čo sa jedná, po čase vyhráva a tak behom sekundy onu aplikáciu spúšťam. V daný okamih si ale neuvedomujem, že práve Uplink sa na niekoľko ďalších dní stane mojim novým objavom, od ktorého sa budem naozaj len veľmi ťažko odtrhávať.

Ok, späť k onej appke. Po jej spustení ma obrazovka víta z okienkom pre prihlásenie užívateľa. WTF je asi jediné, čo ma v daný okamih napadá. Krátkym prezretím celého interfaceu ale zisťujem, že som tu už zrejme bol, nakoľko mi aplikácia dáva možnosť použiť už uložené konto. Klikám teda na predvolenú možnosť a po štýlovom "akože loadovaní" ma víta menu, ktoré jasne dáva na známosť, že sa jedná o hru. Hru, u ktorej ale nenájdem žiadne grafické prvky, typické pre tituly súčasnosti. Užívateľské rozhranie totižto zo všetkého najviac pripomína nejaký tabuľkovo-textový softvér, určený na vykonávanie analýz či testov. Jedinou výnimkou rozhrania je mapa sveta, ktorá mi však až na desiatky "bodov", vyjadrujúcich s najväčšou pravdepodobnosťou počítačové servery a hot-spoty (aspoň niektoré z nich sú tým pojmom označené), zatiaľ nedáva žiaden zmysel. Každopádne ale, v titule sa začínam pomaly orientovať a po zbežnom preskúmaní panela nástrojov a aplikácii v nom nainštalovaných prichádzam k názoru, že Uplink je hrou, simulujúcou prácu hackera. Kde inde totižto nájdete toolsy ako decrypter, decypher, IP Probe či password cracker?

V okamihu zistenia pravdy sa preto logicky, s obrovským záujmom a nadšením, vrhám do prvej prieskumnej misie - kliknutie na server, ktorý mám v zozname ďalších prípojných bodov označený ako dôležitý, ma privádza na stránku, ponúkajúcu široké spektrum aktivít. Okrem newsiek z prostredia hackerského undergroundu tu mám možnosť mimo iného si zakúpiť nie len nový hackerský softvér, ale taktiež aj hardvér, bez upgradu ktorého by som zrejme nemal šancu niektoré obtiažnejšie "prácičky" dokončiť načas. Samozrejme, nakoľko som v daný moment chudobný ako kostolná myš, vyberám si

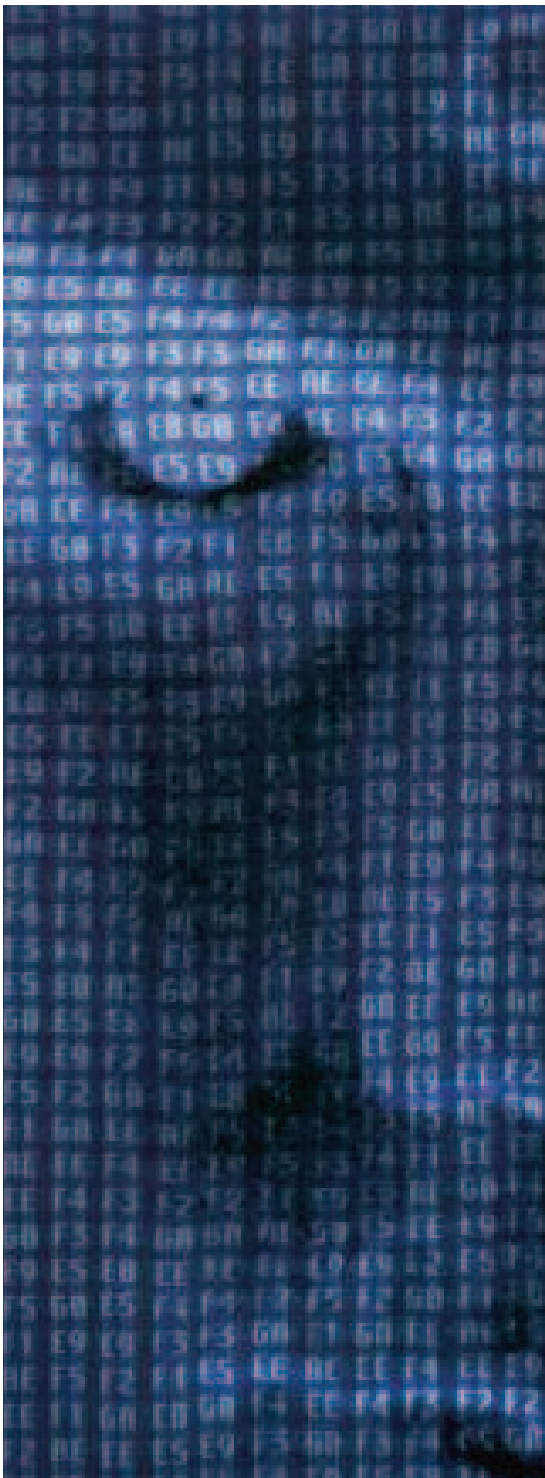
záložku "missions" a volím si job, v rámci ktorého mám nejakému chlapíkovi doplniť najvyššie dosiahnuté vzdelanie o titul z psychológie. Otváram si teda mapu sveta a preskakovaním (rozumej klikaním) z jedného dostupného serveru na druhý si zabezpečujem dostatok času na to, aby som stihol prácu dokončiť ešte pred tým, než ma bezpečnostné zložky vystopujú.

Hacking do databázy je relatívne jednoduchý a nebyť spustenia trace trackera, ktorý signalizuje stupeň môjho odhalenia, išiel by password breaker nepomerne rýchlejšie. Našťastie, nakoľko ide o jednu z prvých misií, je záujem o moje vniknutie do systému zložkami ochrany dát relatívne prehliadaný a preto vcelku bez stresu mením údaje tak, ako boli uvedené v zadaní misie. Po skontrolovaní správnosti zmien sa od nabúraného serveru disconectujem, odosielam firme mail a ta mi na otočku posiela 1800 dolárov. Hovorím si, za pár minút prácičky naozaj slušné cash. Natešený z celkovej komplexnosti ale pritom užívateľskej prívetivosti hackingu, nasledujúcich niekoľko dní postupne riešim čoraz ťažšie a ťažšie úlohy (sledovanie finančnej transakcie, ničenie databáz, rýpanie sa v policajných záznamoch, sledovanie iných hackerov a pod.) a bavím sa tak, že Diablo 3 nemá šancu. V tom však z ničoho nič nastáva zlom - je presne piatok, 14.00 a ja dostávam mail, ktorý tvrdí, že som bol vystopovaný a že týmto moja práca končí. Darmo sa snažím nájsť spôsob, ako túto udalosť obísť - hra ma jednoducho k hackingu už nepustí. Vo vzduchu tak ostáva visieť nie len nedokončený upgrade môjho systému, ale aj nedoriešená "príbehová" línia, sľubujúca naozaj zaujímavé kyberpunkové rozuzlenie.

Pýtate sa čo sa stalo? Nuž, dôvod je triviálny - akosi som v zápale toho hackingu zabudol za sebou za-

miesť stopy (zmazať logy) a tie neskôr poslúžili príslušným "pátračským" orgánom k môjmu vystopovaniu. Poučený z tejto fatálnej chyby, zakladám si nový účet a zahajujem hackovanie, tentokrát ošetrené aj o moju bezpečnosť. Popritom sa ale nemôžem zbaviť údivu nad tým, na čo všetko autori pri dizajnovaní hry mysleli. Po ďalšej približne hodinovej seanse teda hru vypínam a vydávam sa po stopách štúdia, zodpovedného za tento bezosporu unikátny herný skvost. Zistením, kto má túto hru na svedomí, je mi ale už všetko jasné - Introversion Software, štúdio, zodpovedné za také parádičky ako Defcon: Everybody Dies či Darwinia, totižto ešte žiadnu tuctovú a "bežnú" gamesu nevyprodukovalo a tak im na znak dobrej vôle posielam cez donations pár eur, aby vo svojej nesmiernej originálnej a nápaditej produkcii za žiadnych okolností nepoľavilo.

Aj napriek tomu, že tieto pondelňajšie témy prevažne slúžia na oboznámenie vás, čitateľov, s našimi názormi na margo významných udalostí zo sveta gamingu, po absolútnom pohltení titulom Uplink som sa s vami o toto moje neskrývané herné nadšenie musel chtiac nechtiac podeliť. Ak teda v aktuálnej záplave rozličných herných odvarov a derivátov hľadáte niečo NAOZAJ netradičné, neberte ani FEZ, ani Minecraft... ba ani Botanicu - voľte Uplink. Garantujem vám, že niečo podobné ste doteraz ešte istotne nehrali! A teraz ak ma ospravedlníte, musím sa ísť "nabúrať" do jednej mimoriadne dobre zabezpečenej databázy. Držte palce, nech to nezmrvím! Blade... disconnected....



Hardware

ARCTIC Accelero Xtreme III - Extrémny VGA chladič

Práce na ňom skončili a produkt tak mohol zamieriť smerom na obchodné pulty.

Pokiaľ potrebujete nový chladič pre svojho obľúbeného grafického miláčika, mohli by ste sa napríklad obzrieť za novým chladiacim počinom Accelero Xtreme III, ktorý pripravila spoločnosť Arctic. Jeho hlavnou doménou je nielen široká modelová kompatibilita, ale aj účinnosť. Tento cooler totižto podľa slov výrobcu sľubuje ochladiť 300 Wattov tepla (!). Informácia samozrejme udáva maximálnu kapacitu chladenia.

Je tak predovšetkým vhodný pre tie najvýkonnejšie grafické karty, ktoré sa momentálne nachádzajú na trhu. Skladá sa z troch ventilátorov s rozmerom 92 milimetrov, vyše osemdesiatich hliníkových rebier (presne by sme ich tu našli 84) a piatich heatpipes s priemerom 6 mm. Ventilátory disponujú fluidnými dynamickými ložiskami.

Otáčky ventilátora sú pritom PWM regulované v rozsahu od 900 do 2000 otáčok za minútu (RPM). Firma Arctic spomína sklbenie efektivity chladenia s „tichosťou“, pričom udáva hlučnosť na 0.5 Sone. Chladiaci výkon je podporený aj teplovodivou pastou MX-4, ktorá je už, ako sa píše na oficiálnych stránkach produktu, vopred aplikovaná. Ide o pastu obsahujúcu látku, ktorá urýchľuje proces tepelného rozptýlenia, čo taktiež napomôže v udržaní optimálnej teploty grafickej karty. Treba však spomenúť aj prítomnosť setu 31 RAM a VR pasívov.

Chladič váži 653 gramov, má rozmery 288 (dĺžka) x 104 (šírka) x 54 (výška) milimetrov. Rozmery s obalom sú potom 292 (d) x 110 (š) x 60 (v) mm, celková váha je 1,1 kg. Medzi ďalšie známe údaje patrí informácia o prúde / napätí = 0.12A / 12V a spotrebe energie o hodnote 4.32W.

Poznáme i možnosti kompatibility. Tá sa vzťahuje ako na produkty AMD

Radeon, tak aj na NVIDIA. Nová generácia chladenia Accelero Xtreme podporuje Radeony 7870, 7850, 6970, 6950, 6870, 6850, 6790, 5870, 5850, 5830, 4890, 4870, 4850, 4830, 3870 a 3850. V druhom prípade sa jedná podporu grafík nVidia GTX 680*, 670, 580, 570, 560Ti, 560 SE, 560, 550Ti, GTS 450, 250, 240 (OEM), 150 (OEM), GT 130 (OEM), 9800 GTX+, 9800 GTX, 9800 GT, 9600 GT, 9600 GSO 512, 9600 GSO, 9500 GT (not LP), 8800 Ultra (G80), 8800 GTX (G80), 8800 GTS 512 (G92), 8800 GTS (G92), 8800 GTS (G80), 8800 GT, 8800 GS (9600GSO), 7900 GTX, 7800 GTX 512, 7800 GTX, 7800 GT.

V súvislosti s podporou grafických kariet však treba upozorniť na určité výnimky kompatibility, ktoré by ste si pred zakúpením mali overiť. Odporúčame pre istotu nazrieť na výkres obmedzenia výšky. Predaj produktu Accelero Xtreme III je podporený skvelou šesťročnou zárukou. Dostupný je už teraz za odporúčanú maloobchodnú cenu 90,41 EUR bez DPH. Výrobca sa tak evidentne držal extrémov po každom ohľade.

Hardware novinky 20. týždňa

V dvadsiatom hardvér týždni si na svoje prišli nielen fajnšmekri, ale i po grafickom výkone nenásytní užívatelia.

Pokiaľ máte radi nereferenčné komponenty, možno vás zaujme jedna z dvoch najnovších grafických kariet, ktoré sa počas predchádzajúceho týždňa predstavili. Prvou grafikou bol továrensky pretaktovaný kúsok menom POV GeForce GTX 680 EXO, ktorý pre nás „navarila“ spoločnosť Point of View. Najdôležitejším údajom je hodnota frekvencie jadra, ktorá v režime využitia technológie NVIDIA GPU Boost dosahuje 1176 MHz. Obsahuje 1536 CUDA jadier, 256bitovú pamäťovú zbernicu a pamäťovú záležitosť zaisťuje 2 GB GDDR5 pamäť s taktom na 6008 MHz.

Nájdeme tu zobrazovacie výstupy ako dva DVI, jeden HDMI a DisplayPort. Ďalšou hlavnou doménou je chladenie, ktoré nahradilo to referenčné. Najnovšie tak karta Point of View GeForce GTX 680 EXO disponuje chladičom od firmy Arctic. Chladenie samotné potom pozostáva z troch ventilátorov.

Nasledovalo vcelku veľké predstavenie nového procesorového chladiča Hyper 412 Slim od Cooler Masteru, vhodného vďaka kompaktným rozmerom predovšetkým pre socket LGA 2011. Nový CPU chladič dostal do vienka okrem iného aj technológiu s využitím heatpipes - Continuous Direct Contact, no treba vyzdvihnúť i dvojicu tenkých ventilátorov, pre ktoré je možné inštalovať pamäte na oboch stranách.

Jeho rozmery sú 132 x 106 x 160 mm, váži 538 gramov (jedná sa však o čistú hmotnosť chladiča, čiže bez ventilátorov). Ventilátory majú 120 mm rozmer, hrubé sú iba 15 mm. Ich pracovná rýchlosť je 500 - 1600 RPM (PWM) ± 10%, disponujú hlučnosťou 8 - 30 dBA. Nesmie chýbať ani informácia o kompatibilite. Chladič Cooler Master Hyper 412 Slim tak podporuje Intel Sockety LGA 2011 / 1366 / 1156 / 1155 / 775 a AMD Sockety FM1 / AM3+ / AM3 / AM2+ / AM2. Má naplánovanú dostupnosť na začiatok júna, pričom jeho odporúčaná cena je 39,95 €.

V súvislosti s predošlým ešte dodávame, že spoločnosť Cooler Master oznámila tri nové teplovodivé pasty, ktoré sa navzájom odlišujú nielen farebne, ale aj po stránke účinnosti. Prvá pasta sa volá IC Value V1, má bielu farbu a najnižšiu účinnosť z tejto trojice. Druhá, IC Essential E1 je šedá a má stredne účinnú tepelnú vodivosť, no a najlepšie obstála pasta IC Essential E2. Má teda najlepšie vlastnosti a je zafarbená zlatou farbou. Rovnako ako aj menovaný chladič, aj tieto pasty budú dostupné začiatkom júna.

Na záver dávame do pozornosti novú grafickú kartu, ktorú si pod označením Radeon HD 7770 Vapor-X OC Edition pre nás pripravila spoločnosť Sapphire. Ide, ako názov napovedá, o OC (pretaktovanú) verziu, pripravenú zaujať 1 GB DDR5 pamäťou s taktom na 1300 MHz (efektívne 5,2 GHz) a frekvenciou jadra (GPU) o hodnote 1100 MHz. Ponúka dva DVI výstupy (DVI-I a DVI-D), HDMI a jeden DisplayPort. Zaujímavosťou je prítomnosť APP Acceleration, ktorý môže zvýšiť výkon rade aplikácií, teda aj pri hraní hier. Prítomnosť technológie AMD Eyefinity je samozrejmá.

www.gamesweb.sk