



gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!

jún 2012



OBSAH

JÚN 2012

Nájdete nás...



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

DOJMY&PREVIEW

- 004 E3 - Konferencia Microsoftu
- 006 E3 - Konferencia EA
- 008 E3 - Konferencia Ubisoft
- 010 E3 - Konferencia Sony
- 012 E3 - Konferencia Nintendo
- 014 E3 - Watch Dogs
- 016 E3 - Beyond: Two Souls

RECENZIE

- 018 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
- 022 Starhawk
- 026 Ridge Racer Unbound
- 028 Kinect Star Wars
- 032 Battleship

HARDWARE

- 040 Battlefield Razer BlackShark
- 041 Klávesnica Sharkoon Skiller
- 042 Logitech myš pre MMO hráčov
- 044 Novinky za mesiac Jún



ZAMYSLÉNIE

- 034 Zbytočnosť E3 bytia
- 035 Negativizmus k zábave nepatrí
- 037 Hra nie je film
- 039 Scenár - achilovka hier

E3 EA



006

Future Soldier

E3 Nintendo



012



018

Starhawk



022

Kinect Star Wars



028



Microsoft

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

Opäť v znamení stávky na istotu... vadí to ale? To sa dočítate na nasledujúcich riadkoch.

Ako je posledných niekoľko rokov tradíciou, kolotoč zvaný E3 rozbieha séria konferencií tých najvýznamnejších hráčov v oblasti digitálnej zábavy, pričom Microsoft je opäť tým prvým, ktorý sa s nami podelil o svoje plány do budúcnosti. Tak teda, pozrime sa na to, čo nám konferencia tejto spoločnosti priniesla:

Zrejme nikto nepochyboval o tom, že úplne prvým prezentovaným titulom bude niečo iné než Halo 4 - to sa nám blysko ako skvelým live-action trailerom, tak aj následným gameplayom, jasne dokazujúcim, že hra po stránke grafiky je predsa len niekde inde, než Halo posledné. Samotný zánam z hry zaujal predovšetkým novým nepriateľom, ktorým sa už podľa skorších rumorov stali Forerunneri. Spolu s nimi sa ale na scéne objavujú aj nové a bezosporu krásne vyzerajúce zbrane, takže dojmy z prezentovaného materiálu boli viac než pozitívnymi. Záverečná bodka v podobe perfektne zostrihaného traileru už len podčiarkla to, čo sme už dávnejšie vedeli - že Halo 4 bude ďalšou z rady exkluzív, ktoré by ste nemali vynechať.

Po krátkom príhovore Dona Matricka sa diváci konferencie dočkali odhalenia nového Splinter Cellu. Ten, ako sa dalo očakávať, urobil sakra silný dojem a aj keď sa prezentovaný úsek hry vyznačoval vyššou mierou akcie, než je na túto sériu zvykom, rozhodne sa bolo na čo dívať. Hrdina hry, Sam Fisher, potom svojim konaním istotne mnohým pripomenul Maxa Payna. Inak,

hra zaujala aj svojou výbornou grafikou a plynulosťou akcie, takže pokiaľ vyslovene nelipnete na princípoch a mechanizmoch pôvodných dielov, určite si Splinter Cell: Blacklist na budúcu jar, kedy sa objaví na trhu, nenechajte ujsť. Jo a Kinect fičúra, umožňujúca vám hlasom odlákavať protivníkov, bola naozaj coološnou!

Akčná nálož z úvodu bola následne vystriedaná sekciou venovanou športom. Opäť sa ku slovu dostal Kinect a jeho magické dopady na hrateľnosť ci už Fify alebo NFLka. Na scéne sa ukázal aj pravdepodobne jeden z tých lepších hráčov NFLka, avšak nakoľko nám celá táto pasáž prakticky nič nehovorila, boli sme radi, že príliš dlho netrvala.

Nasledoval trailer na Fable: The Journey, nový titul z dielne Lionheadu, z ktorého nedávno vycúval samotný šéf štúdia, Peter Molyneux. Trailer konečne ponúkol aj gameplay zábery z hry. Naše dojmy? Zbytočnosť a naozaj nechápeme, prečo tento titul vôbec vznikal... koncepčne to totižto akosi nemáme kam zaradiť.

Prvé prekvapenie prišlo však ihneď potom - aj napriek rumorom, že sa na scéne neobjaví, Phil Harrison predstúpil pred obecenstvo a uviedol nielen prvý trailer na Gears of War: Judgment, ale aj novú ukážku na Forzu Horizon. Pokračovanie špičkovej racingovej série sa objaví na trhu už 23. októbra a ako sa očakávalo, titul ponúkne openworld závodenie na štýl Test Drive Unlimited. No a naše dojmy z Gearsov? Epicky vyzerajúci prequel, no len chcelo by to z neho vidieť naozaj o dosť viacej. Vieme,

sme nenásytní!

Po nášupe hier samozrejme nastal čas aj pre Xbox Live a Kinect. Tzn. predstavovačka nových funkcií oboch platforiem - rozpoznávanie hlasu v nových jazykoch, nové filmové kanály a programy, Xbox Music, Nike Fitness... proste veci, ktoré síce znejú zaujímavo, avšak vzhľadom na MS politiku regionálneho blokovania u nás dostupné s najväčšou pravdepodobnosťou nebudú. Z toho dôvodu sme si teda počas týchto PR obkecov odbehli spraviť kávu.

Ok, po vyčerpávajúcich ukázkach funkcionality XBLka a rovnako ubíjajúcej prezentačke aplikácie Xbox Smart Glass, ktorá vám umožní pracovať s dashboardom aj prostredníctvom tabletu či mobilu, sa konečne konferencia niekam pohla. Kam? No predsa do nehostinnej divočiny nového Tomb Raidera. Tvorcovia hry predstavili gameplay s mimoriadne krásnou grafikou a aj keď bola odprezentovaná sekvencia značne lineárnou, v mnohom nám svojim drivom a živelnosťou pripomenula úspešnú dobrodružnú sériu Uncharted. Skratka a dobre, ukážka z Tomb Raidera nesklamala a už teraz sa nevieme dočkať, až si Laru opäť po tých rokoch absenčky poriadne "omakáme" na vlastné ruky.

Konferencia následne priblížila tri nové a doteraz neohlásené XBL hry - priemerne vyzerajúcu akciu Ascend: New Gods, graficky štýlový moto-racing LocoCycle od Twisted Pixelu a hernú prvotinu od filmového režiséra Gore Verbinskeho - futuristickú záležitosť Matter, svojim vizuálom až nápadne pripomínajúcu Valvácky Portal.



uznanie zaslúži.. sánku sme pri nom mali naozaj padnutú kdesi an zemi.

Hardcore gameplay nového Resiho však vcelku nečakane nasledoval XBL Angry Birds rip-off zvaný Wrecketeers. Samozrejme, podpora kinectu nechýba, škoda len, že pani ktorá to hrala, pri tých pohyboch vyzerala akosi humorne. Proste, casualovka. Do tejto kategórie však istotne nemožno zaradiť nový herný South Park, ktorý nám s podtitulom Stick of Truth, presne tú istú porciu spoločensky nekorektného humoru, na akú sme u rovnomenného seriálu zvyknutí. BTW, hru prišli priblížiť samotní tvorcovia kresleného seriálu, takže kudos MS!



Nasledoval Harmonix so svojim kinect titulom Dance Central 3 - prezentácia hry bola vedená formou live vystúpenia hudobníka Ushera a až na jeho "vypadávajúci" spevácky prejav išlo rozhodne o výborné spestrenie. Konferu potom uzatvoril doslova filmový gameplay FPSky Call of Duty: Black ops 2, ktorý bol tak dlhý, až bol nudný.

Resident Evil 6 sa taktiež dočkal svojej novúčkovej prezentácie v rámci MS konferencie. Konkrétne išlo o live-gameplay z bližšie nešpecifikovaného mesta, ktorý síce postrádal hororovú atmosféru,

avšak z hľadiska herných mechanizmov sa rozhodne bude jednať o solídne zábavnú 3rd person akciu. Aj keď, drobnému sklamaniu z ukážky sa predsa len ubrániť nemôžeme. Záverečný útek pred mega výbuchom si však istotne naše

Ok, tak si teda Microsoftácku konferenciu zhrňme - trailery na už známe či nedávno leaknuté AAA pecky, veľa zbytočných kecačiek okolo US-only contentu, absencia nového Alana, pár nezaujímavo vyzerajúcich XBLA hier a k tomu prakticky ničím neprekvapujúci gameplay z nového Call of Duty. Nech sa teda snažíme akokoľvek hľadať pozitíva, táto konferencia nám prišla ako jedna z tých najhorších, aké sa kedy v rámci E3 objavili. Vďaka Bohu teda aspoň za tých pár podarených trailerov!



EA

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

Distribučný moloch približuje svoje zlaté teľatá...

Je síce pravda, že EA je v radoch hráčov dosť nenávidenou firmou, avšak ich snaha ponúkať fanúšikom digitálnej zábavy pestrý herný jedálničiek sa im skrátka odoprieť nedá. Electronic Arts nám teda v rámci svojej konferencie priblížilo hneď niekoľko skvelých hier, z ktorých si musí vybrať naozaj každý. Tak teda, čím všetkým nás tento obrovský distribučný moloch počas svojho eventu potešil?

Konferenciu hneď z kraja otvoril trailer so zotrúhom záberov z titulov ako MOH, NFS: Most Wanted, Battlefield 3 Premium, Dead Space 3 či Sim City, takže sme vcelku elegantne už od počiatku vedeli, čo nás čaká. Následne pred obecenstvo predstúpil šéf EA, John Riccitiello a zahájil svoj pozitívne naladený speech. Potvrdil, že na konferencii bude odprezentovaných 10 titulov od 10 odlišných vývojárov.

Ako sa dalo očakávať, prvou predstavenou hrou sa stal dlho rumorovaný a mnohými vysnívaný Dead

Space 3, ktorý nám vytrel zrak tak famóznym trailerom, že aj teraz nám z neho beha mraz po chrbte. Po traileri sa titul dočkal aj priameho gameplayu, vrátane ktorého sme si pozreli druhy aktivity hry, pozostávajúci ako z akcie v interiéri, tak aj z boss fightu, odohrávajúceho sa vonku. No a čo vám budeme hovoriť - je to a must see záležitosť! Dead Space 3 tak s najväčšou pravdepodobnosťou ponúkne rovnako nervy drásajúci zážitok ako jeho predchodca a my sa tohto herného teroru už teraz nevieme dočkať.

Po bezosporu údernom úvode sa ku slovu dostal jeden z tradičných EA športov, konkrétne teda nový ročník Maddenu NFL. Nás ale tento šport príliš neberie, takže trailer nám v podstate nič nedal. Každopádne, Amíci sú do neho zažratí, takže istotne si vychutnali aj po ukážke nasledujúci krátky rozbor všetkého nového, čo pokračovanie tejto série prinesie.

Konferencia následne pokračovala prezentáciou budovateľkou stratégiou Sim City, konkrétne teda facebookovým variantom Sim City Social. Graficky hra vyz-

erá prekvapivo k svetu a rozhodne bude viac než atraktívnou alternatívou Farmwille a jej podobných. Svojho traileru sa ale dočkalo aj Sim City pre PC, ktoré nám v rámci videa predstavilo všetky svoje revolučné prvky a gameplay mechanizmy. Titul sa dočká aj multiplayeru. Fanúšikovia série sa teda rozhodne majú na čo tešiť.

Battlefield 3, ktorý prevzal žezlo po spomínanej Maxisáckej stratégii, sa síce dočkal pocty od samotného ex-Microsoft-macha Petera Moora, avšak (dnes leaknutá) ukážka na platenú rozšírenú verziu titulu označenú ako Premium, v nás príliš nadšenia nevyvolala. Síce považujeme Battlefield 3 vo všeobecnosti za lepšiu multiplayerovku než kolegu CoD, jeho ďalšie opičenie sa po konkurencii nám už ale isto iste začína pomaly liezť na nervy.

Slávna zvučka a Bioware na obrazovke následne dali na známosť, že ku slovu sa dostáva žáner RPG v podobe už vydaného Star Wars: The Old Republic. Prezentácia, zameraná na honenie si vlastného ega, však hráčom tejto onlinovky príliš úsmevu na tvári nevyvolala a tak sa istotne potešili aspoň novinkám, ktoré boli v rámci prednášky priblížené. Nové PVP arény, nové operácie, nové skilly, noví spojenci či nová planéta, to všetko bolo v rámci konferencie ohlásené, takže pokiaľ ste nad Old Republic ešte nezlomili palicu, určite nový content privítate s radosťou.

Druhý veľký FPS hit EA, Medal of Honor: Warfighter, samozrejme nesmel chýbať a tak sa diváci dočkali nového live-dema, za-





sadeného do neslávne známeho Somálska. Odprezentovaný gameplay sa však v ničom nelíši od toho, videného v sérii CoD, takže z nášho pohľadu titul absolútne postráda akúkoľvek vlastnú identitu. Všetko tam búcha, buráca, iskrí sa.. no proste čistý Call of Duty, akurát že z produkcie EA. Každopádne, hra si fanúšikov určite nájde, takže z tohto pohľadu sa jedná o stávkku na istotu.

Ďalším zásadným titulom, ktorý sa dočkal v rámci konferencie významnej pozornosti, bola nová Fifa. Nový diel tejto svetovo populárnej športovej série sa dočká už tradične rozmanitých noviniek, s pomedzi ktorých stojí za zmienku hlavne Fifa Social Network, teda online platforma, určená pre vzájomnú interakciu medzi fanúšikmi.

U športu však ešte na moment ostaneme - ihneď po prezentácii Fify sa totižto fanúšikom predstavil nový diel bitkárskej ságy UFC ktorého prišiel podporiť samotný prezident UFCčka. Uraštený chlapík s bicep-

som väčším než stehno anorektika, síce na prvý pohľad pôsobil otupene, avšak dav svojou rečou strhol až nečakane silno.

Need For Speed: Most Wanted, nová závodná hra od Criterionu, nám v traileri ponúkla nie len skvelý track od Prodigy (Firestarter), ale aj výborne vyzerajúce záblesky priamo z hry, obsahovo a koncepčne dokonale imitujúce svoj originál. Titul však pôjde v stopách ostatných racingoviek z produkcie tejto firmy (Burnout, Hot Pursuit) a súdiac podľa odprezentovaného gameplayu nás čaká bezosporu rýchla a adrenalínová jazda. Dúfame len, že autori konečne upustia od cheatingu súperov, keďže pre nás to bol v prípade Hot Pursuitu jasný gamebreaker. Titul sa na trhu objaví 30. októbra.

Tretia a zrejme aj najväčšia FPS pecka Electronic Artsu, tretí Crysis, si na svoje predstavenie musela počkať až do záveru konferencie a musíme uznať, že chápeme, prečo

tomu tak bolo. Predvedené demo totižto nevynikalo v prakticky žiadnom smere - či sa jednalo o grafiku, atmosféru alebo gameplay, absolútne postrádajúci akýkoľvek náznak taktiky. Jedna vec sa ale titulu musí nechať - na to, ako dobre vyzera, beží na Xbexe naozaj výborne! Crysis 3 sa na pulloch obchodov objaví v priebehu februára 2013.

Celkovo však konferenciu EA hodnotíme relatívne pozitívne - bez zbytočných kecov a zdržiavačiek totižto ukázala čo mala a ako sme uviedli v úvode, istotne si z prezentovaného portfólia hier každý našiel niečo, čo upútalo jeho pozornosť. Z pohľadu redakcie tak istotne vedie Dead Space 3, ktorý nás svojim live-demom nesklamal a už teraz sa tešíme, až sa Nekromorform opäť po čase podívame na zúbky. Suma sumárum, solídny výber hier, presne v štýle Electronic Artsu! Škoda len toho absentujúceho Mirrors Edgeu 2 či Generals 2... oh well, maybe next time...





Ubisoft

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

S čím nás potešil a prekvapil najväčší konkurent EA? Drobný hint - nebolo toho málo!

Po konferenciách spoločností Microsoft a EA sa už tradične o svoje slovo prihlásil aj Ubisoft, ktorý nám tak opäť raz ponúkol k sluchovo-zrakovej degustácii hry, bezosporu hodné našej pozornosti. Azda netreba pripomínať, čo konferencii dominovalo - či už išlo o čerstvo ohlásený Splinter Cell, nedávno predstavený Assassin's Creed 3 alebo netrpezlivo očakávaný Far Cry 3, všetky tieto tituly sa bez diskusií radia ku kľúčovým značkám Ubisoftu a preto sa aj neprekvapivo v rámci show dočkali najväčšej pozornosti. V akom ale poradí? To sa už ale dozviete z nasledujúceho súhrnu:

Konferenciu vcelku netradične otvorilo spevácko-tanečné číslo, doprevádzajúce titul Just Dance 4. Hru a celý event svojou výrečnosťou výborne obohacovala Aisha Tyler, ktorú si môžete pamätať zo seriálu Aisha.

Prejdime ale k prvému core titulu konferencie: stal sa ním Far Cry 3, ktorý sa hneď z úvodu blysol mimoriadne odvážnym trailerom - nahá ženská je totižto vec, ktorá sa na takýchto podujatiach len tak často nevidí. Po krátkej a relatívne tichej chvíľke v spoločnosti akéhosi klanu sa už ale hrdina hry presunul do predsa len atraktívnejších reálií a ukázal nám grafiku, za ktorú sa hra naozaj hanbiť nemusí. Far Cry 3 teda pokračuje v dobre

zabehnutej sérii a istotne poteší každého fanúšika kvalitných open-world FPSiek.

Ešte väčšie ovácie však zožal druhý prezentovaný titul - Splinter Cell: Blacklist. Pokračovanie slávnej série sa už síce stihlo predstaviť v rámci Microsoftskej konferencie, avšak ani tu predstavený trailer nebol na zahodenie a aspoň čiastočne naznačil, o čom nový príbeh Sama Fishera bude.

Avengers: Battle For Earth - tak znie názov na konferencii ohláseného titulu z Marveláckeho univerza, ktorý však nebude čerpať z filmových Avengers, ale z tých komixových. Predstavený trailer nám teda mohol ukázať pokope ako Xmenov, tak aj Spideyho či Iron Mana, teda hrdinov, ktorí by sa na filmovom plátne rozhodne nemohli stretnúť. Prečo? Lebo práva na jednotlivé postavy vlastní hneď niekoľko filmových štúdií.

Prvé veľké prekvapenie konferencie však prišlo so symbolom Wii

U, ktorý sa objavil na obrazovke. Pred ľudí predstavil tím, zodpovedný za nového Raymana a vďačnému obecenstvu po prvý krát predstavil Raymana Legends na platforme Wii U. Prezentácia titulu bola vedená prostredníctvom Wii U Game Padu, pričom gameplay samotný rozhodne nesklamal. Síce nám využívaním dotykového displeja spomínaného gamepadu pripomenul rovnaké ovládanie Viťackeho Raymana Origins, avšak celkový vizuál a atmosféra istotne potešila každého fanda tejto série.

Po skončení hravej prezentácie nového Raymana sme sa však dočkali ešte zaujímavejšieho revealu - Ubisoft totižto odhalil Wii U exkluzívny titul zvaný ZombieU. Ako už názov napovedá, v praxi pôjde o hororovú akciu s kopou nemŕtvych, pričom odprezentovaná CGI ukážka sa už dnes bez diskusií radí k top 3ke trailerov, aké sme mali možnosť počas konferencií zhliaďnuť. Rozhodne teda budeme vývoj tejto exkluzivity pozorne sledovať!





Konferencia následne pokračovala v súčasnosti zrejme najočakávanejšou peckou Ubisoftu a síce Assassin's Creed 3. Ako je u tejto série zvykom, po vzore minulých dielov sme sa v rámci prezentácie dočkali najprv famózneho (rozumej, zimomriavky vyvolávajúceho) CGI traileru, aby sme si neskôr dokonale vychutnali live-demo, približujúce ako prekrásnu divočinu (vrátane lozenia po stromoch), tak aj život v jednej z menších osád či útok na pevnosť britskej armády. Záverečná ukážka, predstavujúca publiku väčšinu zásadných prvkov hry (exteriéry, zmena počasia a ročného obdobia, lov, vylepšená grafika) nás len uistila v názore, že pokračovanie právom stojí na svojich vlastných nohách a hrdo tak môže nadviazať na úspech svojich predchodcov.

Najväčšia bomba zrejme celej E3 však vybuchla v momente, kedy sa v závere konferencie dostavil na pódium samotný šéf Ubisoftu Yves Guillemot, aby odhalil úplne nový AAA titul tejto spoločnosti, nazvaný Watch Dogs. V základoch sa jedná o open-world akciu zasadenú do budúcnosti, kedy sú všetky informácie centralizované do jedného systému a z ľudí sa stali len akési chodiace databázy, ktoré môžu veľké spoločnosti využiť či už na cieľnú reklamu, alebo ako nástroj vydierania. Titul podľa zverejneného gameplayu umožní hráčom pomocou hackingu robiť prakticky čokoľvek (napr. rušiť telefónnu sieť, získavať informácie o osobách, prepínať semaforey a pod), takže čaká nás naozaj originálna a nevšedná open-world záležitosť. Pri-

dajte si k tomu navyše aj úžasný audio-vizuál a o kráľovi tohtoročnej E3 nemôže byť ani len pochýb. Watch Dogs skrátka zabodoval a my sa nevieme dočkať, až nám odhalí ďalšie zo svojich mimoriadne atraktívnych tajomstiev.

Možno to bude znieť ako klišé, ale Ubisoft to opäť dokázal. Nie lenže nám predviedol hromadu fantastických gameplayov a trailerov ale navyše nám odprezentoval aj prvú Wii U exkluzivitu, čím si jednoznačne získal naše sympatie. Finále konferencie, venované fantastickému novinke zvanej Watch Dogs, už len podčiarklo náš výsostne kladný dojem, ktorý v nás tento event zanechal. Skrátka a dobre, na Francúzov je vždy spoľah!





Sony

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

V problémoch sa zmietajúca firma dostala šancu na obrat. Ako sa jej chopila?

Hodina a pol plná ako prekvapení, tak aj sklamaní. Asi tak by sa dala v skratke zhrnúť konferencia spoločnosti Sony, ktorá síce po vzore tej Microsoftáckej stavila na osvedčené značky a štúdiá, avšak nezabudla do kotla pridať aj niečo nové a doteraz nevidené, takže v globále bolo stále na čo pozerieť. S čím sa nám teda vytasil najväčší konkurent Xboxu a handheldu NDS?

Konferencia, ako už býva u Sony zvykom, započala videom, mixujúcim dohromady všetko možné, čo sa v oblasti digitálnej zábavy objavilo a čoskoro objaví. Agresívny strih a tematická nekonzistentnosť materiálu však akékoľvek šance na odhalenie niečoho zaujímavého dokonale zabili, takže sme boli radi, keď video-montáž vystriedal prezident

SCEA Jack Tretton (trošku sa nám vypásol, nemyslíte?), aby sa s nami podelil o pár nesmelych pokusov o vtip. Ani ten sa však na javisku príliš dlho neohrial, keďže veľmi rýchlo ho vystriedal titul, o ktorom sa už ale dopredu vedelo, že na konferencii nebude chýbať.

Beyond: Twin Souls, ako sa novinka z produkcie Quantic Dream (autori Fahrenheitu a Heavy Rainu) volá, sa blysla gameplay demom, u ktorého boli črty podobnosti s predchádzajúcou tvorbou štúdiá viac než zjavnými. Po príbehovej stránke nás ale čaká predsa len niečo odlišnejšie - v hre sa chopíme role Jodie Holmes (stvárnenej herečkou Ellen Page), mladej ženy, schopnej komunikovať so svetom zosnulých. Táto jej schopnosť je však trňom v oku bližšie nešpecifikovaných jedincov a tak sa hrdinka už vo svojom mladom veku ocitá v toľkých život-ohrožujúcich situáciách, až to završuje

preklatím. Čaká nás teda nadprirodzená story, v ktorej ale podľa ukážky nebude chýbať ani hromada akcie či emotívnych scén. Jediné, čo nám na ukážke trošičku vadilo, bola občas strnulá a nevierohodná facial animácia či fakt, že hra herným konceptom (adventúra) až príliš pripomína Heavy Rain. Titul je samozrejme PS3 exkluzívny a skôr ako budúci rok sa ho určite nedočkáme.

Eufóriu skalných fanúšikov platformy Playstation ale následne schladil ďalší prezentovaný titul a síce Playstation All-Stars Battle Royale. Hra na prvý pohľad vyzerala ako guláš všetkého možného, avšak súdiac podľa gameplayu to nemusí byť zlá oddychovka. Každopádne ale, nečakajte žiaden AAA titul - aj napriek prítomnosti dobre známych charakterov (Kratos, Sly, Nathan Drake, Big Daddy a pod.) pôjde čiste len o casualovku. Titul sa objaví ako





na PS3, tak aj na PSV, pričom bude podporovať cross-platformové hranie.

Následne sa šéf SCEA zameral na Playstation Network a predstavil Cross Controller DLC pre Little Big Planet 2, umožňujúci súbežne hrať jednu a tú istú hru ako na platforme PS3, tak aj na PS Vite. Pre spomínaný Sony handheld boli taktiež oficiálne potvrdené PS One Classics či FPSka Call of Duty Black Ops: Declassified (žiaľ, žiaden trailer). Nechýbal ani Assassin's Creed 3: Liberation, ktorý nám prostredníctvom video-ukážky potvrdil, že hrdinkou bude žena a že sa titul bude odohrávať v New Orleanse. Každopádne ale, Vita sa na naše prekvapenie väčšieho priestoru v rámci konferencie nedočkala, takže je naozaj otáznym, ako chce Sony tento drahý handheld predať.

Popri traileri na "vreckový" Assassins Creed sme sa ale dočkali aj novej ukážky z AC3, ktorá nám priblížila nový prvok v sérii a síce plavenie sa na lodi a námorné bitky. A čo vám budeme hovoriť - Piráti z Karibiku môžu ísť do zadku! Tento nový herný prvok totižto nielenže výborne vyzerá, ale rovnako výborne osviežuje inak tradičné mechanizmy AC série, takže už teraz sa nevieme dočkať, až si na mori v koži Connora zabojujeme sami.

V rámci konferencie sa následne predstavil ďalší titul od Ubisoftu a síce Far Cry 3. Ten nám tentokrát priblížil štvor-členný coop a súdiac podľa ukážky to rozhodne nuda nebude.

Zrejme najoriginálnejším počínom z prezentovaných hier sa však stala virtuálna kniha zvaná Wonderbook. Tá vám prostredníctvom Playstation Eye a Playstation Move umožní na obrazovke sledovať nejaký príbeh, pričom vy doň budete môcť pomocou knihy zasahovať. Ako prvý Wonderbook titul sa predstavil Book of Spells, napísaný autorkou Harryho Pottera, J.K. Rowlingovou. Sluší sa doplniť, že titul je určený mladšiemu publiku, takže pokiaľ máte 12 a viac, je veľká šanca, že vás svojim obsahom minie.

To najlepšie ale samozrejme dorazilo až na koniec. God of War: Ascencion, sa verejnosti predstavil formou relatívne dlhého gameplayu, v rámci ktorého sme mali možnosť uzrieť nie len nový typ protivníka (kozí muž, sloní muž :) ale aj relatívne štandardnú hernú náplň, typickú pre túto sériu. Hra samozrejme opäť vyzerá k svetlu, avšak nemôžeme sa ubrániť pocitu, žeby to chcelo už konečne nejakú výraznejšiu zmenu. Už teraz je však jasné, že fanúšikovia dostanú to, čo si žiadajú a PS3ke tak na konto pribudne ďalšia vynikajúca exkluzivita.

Posledným titulom, ktorý sa dočkal

svojej prezentácie, bola -ako inak- novinka od tvorcov série Uncharted, postapokalyptická dobrodružná záležitosť The Last of Us. Odprezentovaný gameplay bol podľa očakávania dychberúcim (a to nie len po stránke famóznejšej grafiky!) a štúdio nám tak opäť raz dokázalo, že právom sa radí medzi zlaté klenoty spoločnosti Sony. Nieкто samozrejme bude hre vyčítať jej do oči bijúcu podobnosť s už spomínaným Unchartedom, avšak my hovoríme - who cares? Na hru sa tešíme a nový gameplay našu nedočkavosť ešte viac umocnil!

Nemá zmysel chodiť okolo horúcej kaše - Sony konferenciou opäť potvrdilo svoju stabilnú pozíciu na trhu a fanúšikom predviedlo dostatok titulov, u ktorých je vysoká kvalita už teraz zaručenou. Menším sklamaním konferencie však bola absencia akéhokoľvek nového titulu z dielne Insomniacu či ukážka dávnejšie potvrdenej PS3-only záležitosti od Rockstaru. Kritiku si presska zaslúži aj za nedostatok nových hier pre PS Vitu, nakoľko jeden Call of Duty a jeden Assassins Creed ani zďaleka nebudú stačiť k tomu, aby sa predaje handheldu výraznejšie rozhybali smerom nahor.





Nintendo

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

Ako dopadla posledná z konferencií tohtoročnej E3?

Ako nám Satoru Iwata pred pár dnami v rámci pre-E3 Nintendo eventu avizoval, plnohodnotná press konferencia tejto spoločnosti sa niesla v duchu bohatých možností, ktoré nová konzola Wii U ponúka developerom z hľadiska inovatívnosti ich hier. Nanešťastie, namiesto kvalitnej porcie core contentu sme sa dočkali len záplavy casualít, takže firma ani z kilometra nenaplnila to, čo sme od nej očakávali. Každopádne, nepredbiehajte a pozrime sa na to, čo nám konferencia priniesla:

Konferenciu zahájil nik menší než Shigeru Miyamoto a prostredníctvom tlmočníka nám priblížil dôvody, ktoré viedli Nintendo k vytvoreniu bezosporu originálneho Wii U Game Padu. Ikona game-developmentu pritom v rukách držala čiernu verziu ovládača, ktorá vyzerá ešte lepšie, než originálna biela. Následne Miyamoto ohlásil Pikmina 3. Hra sa prezentovala skvelým gameplay trailerom, ktorý nám predstavil nielen nové typy pikminov, ale aj nové typy protivníkov či bezosporu skvelé vizuálne prevedenie hry. Titul bude možné hrať aj čiste len pomocou tabletoidného gamepadu.

Následne sa na scéne objavil náš obľúbenec Reggie ktorý ohlásil, že v rámci konferencie uvidíme až 23 titulov. Samozrejme, aj napriek tomu, že ho tlačil čas, nezabudol zdôrazniť, prečo je Wii U tak revolučnou konzolou. Perlička

- Wii U bude podporovať DVA súbežne zapnuté Game Pady! Doprovodné tutorial video následne ponúklo komplexný prehľad funkcií Game Padu.

Svojej prezentačky sa po predstavení Game Padu dočkala aj v nedeľu ohlásená Nintendo online služba zvaná MiiVerse. V základoch ide o akýsi mix klasickej online platformy a sociálnej siete, umožňujúci ako bežný multiplayer, tak aj komunikáciu, akú poznáme z facebooku, twitteru, mspaceu a im podobných.

Ďalšou z Wii U exclusive hier predstavených na konferencii, bol nový Super Mario Bros. U. Nový titul v dlhočiznej sérii bude opäť 2D platformkou a kebyže nemá iný názov na obale, kludne by bol zameniteľný za ktoréhokoľvek iného Maria. Jedinou novinkou bude možnosť hrať hru len na Wii U Game Pade.

Pak to ale začalo byť konečne zaujímavým - na obrazovke sa objavil Batman: Arkham City, čo znamenalo len jediné: táto herná pecka sa objaví aj na Wii U, a to dokonca v špeciálnej Armored Edícii! Titul bude v plnej miere využívať displej Game Padu ako dodatočný ovládací prvok hry. Gameplay zábery, ktoré predstavenie titulu doprevádzali, nám celkom solídne priblížili, ako to bude fungovať v praxi.

Druhým titulom z produkcie Warner Brothers, ktorý sa dostane na platformu Wii U, sú Scribblenauts. Označení ako Scribblenauts Unlimited,

ponúknú hráčom nie len skvelé možnosti tvorby vlastných objektov, ale aj hrateľnosť, ktorú poznáme už z ostatných platformov. Titul však bude predovšetkým casualovkou, takže nečakajte, žeby ste sa pri nom nejako potrápili.

Následujúci zostrih gameplay záberov z hier ako Darksiders 2, Mass Effect 3, Tekken Tag Tournament 2, Trine 2, Ninja Gaiden 3 dal potom všetkým divákovi na známosť, že tentokrát to Nintendo s prevzatím core-gaming-publika myslí naozaj vážne. Škoda len, že aj tentokrát ostalo len u slov..

WiiFit, mimoriadne úspešný fitness doplnok Wiička, sa objaví aj pre konzolu Wii U, pričom ponesie už tradične neoriginálny názov WiiFit U. Duo komparzistov, ktoré novú fitness blbovinku predvádzalo, však príliš viero-hodne nepôsobilo a skôr sme sa pri sledovaní videa cítili trápne, než motivovane. Holt, my preferuje skôr tradičný bench-press...

Causal portfólio konzoly potom rozšírila speváčka vec menom Sing, ktorá vám umožní hrať sa na celebritu v kruhu vašich priateľov. Text piesní, zobrazovaný na displeji Game Padu, síce pôsobí ako solídna myšlienka, avšak spievať a súčasne čítať niečo z tabletu.. no nevieme, ale nám to ako pravý spevácky performance nepríde.

Po záplave casual hier si dalo Wii U pauzu a svoju chvíľku slávy si užilo Nintendo 3DS. V rámci sek-



cie bol ohlásený nový Super Mario Bros 2 pre 3DSko. S Máriom bol späť aj druhý nový titul pre 3DSko a síce Paper Mario Sticker Star. No a aby sme mali bandu okolo Maria kompletnú, 3DS nafasuje aj nové Luigis Mansion. Záverečný zostrih ďalších hier pre tento handheld ukázal Epic Mickeyho Power of Illusion, novu Castlevaniu, Scribble-nauts, Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance.

Lego City Undercover bol ďalším ohláseným casual titulom pre Wii U. Titul ponúkne tradičnú lego zábavu, akurát že obohatenú o nové ovládacie prvky, thanx to Wii U Game Pad. Paródia na Matrix a iné filmy nám však menší úsmev na tvári predsa len vyvolala.

Keď už sme začínali pomaly ale isto nad prezentovanou zmesou casualít zaspávať, sa na scéne objavil šéf Ubisoftu, aby nám priblížil niektoré z hier, ktoré sa na Wii U skôr či neskôr objavia. Ako prvý titul z

portfólia tejto firmy sa predviedol Just Dance 4, tancovačka, ktorá sa stihla ukázať aj počas samotnej Ubi konferencie. Za iných okolností by sme si odbehli spraviť kávu, avšak v tomto prípade nás zaujalo využitie Wii U Game Padu - jeden hráč totižto bude môcť ostatným diktovať, aké pohyby majú v rámci tanca vykonať.

Zombie U, taktiež na Ubisoftáckej konferencii ohlásená novinka, sa predviedla skvelým trailerom, podľa ktorého už teraz vieme povedať, že hra bude FPSkou s tým, že Game Pad bude možné použiť ako inventár, skener, sniperskú optiku, hacking, mapu a pod. Na papieri to možno vyzerá príliš všedne, ale pozrite si video a pochopíte, že to má naozaj niečo do seba. Humorná vložka so zombifikovaným Reggieom stala tiež zato. Z ostatných titulov, ktoré sa dostanú na platformu Wii U, sa v rámci video-montáže ukázali ako Rayman Legends, tak aj Assassins Creed 3, Avengers a

YourShape.

Ak ste po Ubisoftáckej prezentačke natešene čakali, že sa na scéne objaví ďalšia várka core titulov, istotne vás nasledujúci bod programu nepríjemne schladil - bol ním totižto Nintendoland, podľa našej dedukcie zostava 12 triviálnych mini-hier. Nie sme si však istí.. akosi nám totižto autor projektu zabudol vysvetliť, čo to vlastne je. Crazy shit, right?

Konferencia však pokračovala ďalej a Reggie nám opäť predviedol, že je výborným rečníkom. Co ale prišlo po jeho prednáške, zrejme nečakal naozaj nik - prišlo NIČ! Koniec.

Nuž, nebudeme si brať servítky a povieme to tak povediac na rovinu - Nintendo sklamalo na celej čiare a nedokázalo nás absolútne presvedčiť o tom, prečo by sme si ako core-gameri mali novú konzolu z ich dielne kupovať. Totálna prevaha casual hovadín, Mário nad Mária, primitívnosť Nintendoland a len štipka zaujímavých vecí (Batman, ZombieU), tak takto sme si ich konferenciu rozhodne nepredstavovali. Co je však ešte horšie, o Wii U prakticky vieme toľko, čo minule. Nepoznáme jeho technické špecifikácie, nepoznáme jeho približný termín vydania.. ba dokonca nepoznáme ani jeho cenu. Jediné, čo vieme, je že akosi už o tento kus hardvéru nemáme záujem. Dámy a páni, práve ste boli svedkami pochovávanie novej platformy.





Watch DOGS

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

E3 PREVIEW

INFO *Výrobca: Ubisoft *Distribútor: Ubisoft *Platformy: neboli oznámené, pravdepodobne PC, PS3 a Xbox 360
*Žáner: freeform-action *Dátum vydania: N/A

Ubisoft opäť dokazuje, že mu nejaký Activision nesiaha ani po päty.

Predstavte si blízku budúcnosť, v ktorej by boli všetky systémy riadenia mesta centralizované do jedného. Veci ako dopravná signalizácia, rozvod elektriny, metro, bezpečnostné kamery... všetko by mal na starosti len jeden operačný systém, ktorý by tak prakticky SAM riadil príslušnú metropolu. Proste, taká menšia verzia Skynetu. Možno sa nám dnes takáto možnosť zdá byť trošičku prehnanou a pritiahnutou za vlasy, avšak stačí sa rozhliadnuť navôkol a hneď vám musí byť jasné, že nič podobné sa už deje aj dnes. Problém takýchto centralizovaných systémov však spočíva v ich bezpečnosti, resp. teda v ich NEbezpečnosti. Co ak budú riadené spoločnosťou, ktorá má nekalé úmysly? Viete si predstaviť, čo by sa mohlo stať, keby boli tieto systémy využité na zber dát o vás? V nesprávnych rukách sa totižto centralizovaná informačná sieť môže stať zbraňou, ktorá má o mnoho väčší dopad na formovanie spoločnosti a názorov, než hrubá sila.

Práve vzájomná prepojenosť dát, ktoré k nám, resp. od nás smerujú, je v momente, kedy sa pripájame do globálnej siete, pre naše súkromie tým najväčším rizikom. Zaujímavá myšlienka hrozby zneužitia privátnych informácií je preto vysoko aktuálnou a je naozaj obdivuhodným, že sa tejto téme až doteraz poriadne nik z vývojárov nevenoval. Našťastie tu ale máme Ubisoft. Ten nám počas pondelňajšej konferencie odhalil titul, ktorého nosnou príbehovou líniou je práve



otázka miery zneužitelnosti centralizovaného systému. Nie takého, ktorý sa zaoberá nepodstatnosťami (spomínané riadenie mesta) ale takého, ktorý účelovo zhŕňa dáta o ľuďoch a ich konaní. Možno si teraz hovoríte, že niečo také našej spoločnosti nehrozí. Omyl, dámy a páni - čokoľvek čo v digitálnom svete urobíte, je niekde zaznamenané. A to čo je zaznamenané, vie byť aj odcudzené a následne použité proti vám. Ešte stále sa vám zdá v úvode načrtnutá budúcnosť až tak vzdialenou? Nežijeme už v nej náhodou aj dnes?

Prejdime ale k hre samotnej. Watch Dogs, ako sa nová kyberpunková open-world akcia volá, nás zavedie do roku 2013, kedy je mesto Chicago riadené CTOS, centralizovaným systémom, aký sme vám priblížili v úvode. Hlavným hrdinom príbehu bude Aiden Pearce, skúsený ex-agent a hacker v jednej osobe. Podľa kúskov informácií, ktoré máme k dispozícii, bude hlavnou motiváciou Aidena pomsta korporáciám, ktoré mu zrejme v minulosti

výrazne uškodili. V prezentovanom deme však hrdina rieši relatívne jednoduchý problém - potrebuje dolapiť istého Josepha Demarca. Ten by sa mal zúčastniť otvorenia svojej vernisáže a tak sa hlavný hrdina vydáva k miestu, kde by sa jeho cieľ mal zákonite skôr či neskôr objaviť. Vzrastom relatívne nenápadný chlapík, odetý do dlhého kabátu a so šiltovkou na hlave, Aidan však na prvý pohľad nepôsobí ako človek, ktorý by sa vedel umne obracať aj v bitkách či prestrelkách. Ako sa však neskôr presvedčíme, zdanie niekedy môže naozaj poriadne zavadzať.

Zrejme najkľúčovejší prvok hry, ktorý ju odlišuje od zbytku konkurencie, bude schopnosť pomocou mobilu sa nabúrať do CTOS a z neho potom získavať nielen nové informácie, ale dokonca aj ovplyvňovať funkčnosť niektorých iných systémov a sietí. Hra nám to v rámci gameplayu po prvý krát predstavuje v okamihu, kedy sa hrdina potrebuje dostať do galérie, kde sa event koná. Keďže ochranka pri vstupe tele-



fonuje, rozhodne sa Aidan pomocou mobilu zasabotovať telefónnu sieť, čím vyláka SBSkára von. V priestoroch vernisáže je nám predvedená ďalšia fičúra mobilu, a síce odpočúvanie telefonátov či získavanie informácií o konkrétnych ľuďoch. V rýchлом slede sa tak dozvedáme, že jedna z účastníčok má problémy s peniazmi, jeden z návštevníkov je HIV pozitívny alebo že jedna osoba má na konte dokonca obvinenie z plagiátorstva. Všetky tieto informácie pritom údajne bude možné v rámci nepovinných quetov využiť vo svoj prospech. Autori to objasňujú na prípade spomínanej plagiátorky, do ktorej domu sa bude možné vlámať, následne jej hacknúť počítač a zo získanými dátami ju potom vydierať.

Po krátkom data-miningu v spoločnosti rozličných podivínov však hra preraduje na vyšší rýchlostný stupeň a hrdina sa po potýčke s ochrankárom ocitá späť na ulici. Nie je tam však náhodou - čaká totižto na príchod hľadanej osoby, ktorej pohyb na mape je zrozumiteľne zvýraznený. V okamihu, kedy sa však vozidlo s Demarcem priblíži ku križovatke, Aidan pomocou mobilu prepína semaforey, čím na onom crossingu spôsobuje hrozivo vyzerajúcu nehodu. Nasleduje prestrelka ako z akčného

filmu - nechýba bullet-time a nejaká ta explózia, čím nám autori jasne naznačujú, že titul bude vo veľkej miere 3rd person akciou so všetkým, čo k nej patrí. Druhým dychom však nezabúdajú dodať, že dolapiť Demarca pôjde hneď niekoľkými rôznymi cestami (vrátane stealthu), pričom akčný variant bol vybraný preto, aby hráčom priblížil aj túto zložku hry. Konceptne by teda Watch Dogs mali mať dosť blízko k poslednému Deus Exu, čomu napovedá aj podobne ladená atmosféra či hudba.

Veľké prekvapenia nás potom istotne čakajú aj v oblasti multiplayeru, ktorý sa v ukážke predstavil nadmieru originálnym spôsobom. Po tom, ako sa hlavný hrdina dal z miesta činu na útek, sa hra prepla k postave iného hráča, ktorý mal pre zmenu úlohu Aidana Pearcea chrániť. Momentálne máme minimum informácií na to, aby sme si vedeli o koncepte hry viacerých hráčov spraviť ucelenejší obraz, avšak prepojenosť singleplayeru a multiplayeru prostredníctvom navzájom kolidujúcich úloh už teraz vyzerá na skvelú ideu. Je preto neprekvapivým, že práve vďaka hromade nových nápadov a originálnych prvkov si Watch Dogs právom získalo naše srdcia a v rámci výstavy nemá ďaleko od toho aj stať sa

jasným víťazom kategórie "najväčšie prekvapenie E3". Síce mu stúpa na päty Dishonored, ale my už nášho favorita máme dávno zvoleného. Pevne teda dúfame, že autori vývoj nijako neunáhli a že sa budúci rok dočkáme nie konkurencie GTA, ale rovno premožiteľa GTA V. A to je budúcnosť, na ktorú sa skrátka netešiť nedá!



Beyond TWO SOULS

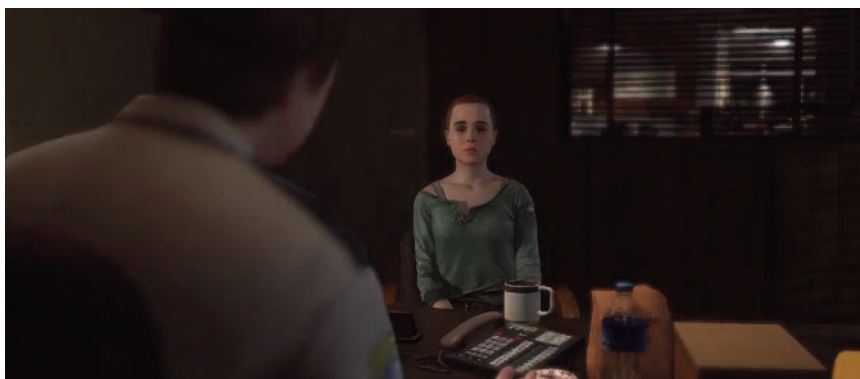
AUTOR: Boris "Blade" Kirov

E3 PREVIEW

INFO *Výrobca: QuanticDreams *Distribútor: Sony *Platformy: Playstation 3

*Žáner: i-movie/adventure *Dátum vydania: N/A

Aké pocity v nás vyvolal najnovší počín z dielne Quantic Dreams?



Asi nebudeme hovoriť žiadnu lož keď povieme, že Beyond: Two Souls, najnovší počín z dielne Quantic Dreams, bol jasným high-lightom nie len Sony konfery, ale prakticky všetkých pressiek, ktoré sa pred zahájením E3ky odohrali. Titul, ktorý opäť sľubuje nezabudnuteľnú filmovú story, sa síce najprv dočkal len klasického non-gameplay traileru, avšak včera leaknutý, viac ako 20 minútový off-screen záznam priamo z hry, nám už ale čo-to naznačil o prvkoch, ktoré budú tvoriť súčasť hrateľnosti titulu. Nakoľko sa teda v redakcii radíme k fanúšikom nespornej vizionárskej tvorby spomínaného štúdia (akokoľvek k nej máme svoje výhrady), rozhodne nebude od veci, ak si spomínaný gameplay trošičku rozpitváme. Tak teda, ide sa na to!

Prezentovaný segment hry začína relatívne mierumilovne a my sledujeme hlavnú hrdinku Jodie (v podaní Ellen Page) ako oddychuje vo vozni rýchliku, na ceste nevedno kam. Na postavu sa však dívame z "očí" nejakej astrálnej bytosti, ktorá je zrejme jej spriaznenou dušou a ako sa neskôr

ukáže, aj vítaným pomocníkom nielen v boji proti armáde a policajtom. Kým teda Jodie spí, dostávame možnosť sa v "koži" ducha preletieť daným vozňom a na určitých miestach si aj trošku zašpásovať s cestujúcimi. Ako už asi tušíte, v astrálnej podobe bude možné neobmedzene lietať priestorom, rozlievať poháre či vykonávať iné telekinetické aktivity. Hlavou úlohou tejto bytosti však bude nie len otváranie tesne uzavretých poklopov a dverí, na ktoré hlavná hrdinka nebude mať dostatok síl, ale predovšetkým aj vstupovanie do tiel iných ľudí a následne preberanie kontroly nad ich konaním.

Späť ale k ukážke samotnej. Po pokojnej scéne v priestoroch vozňa vlak ale nečakane zastavuje a priberá neželaných pasažierov - policajtov, ktorí zjavne hľadajú našu hrdinku. Samozrejme, hráč v "koži" ducha Jodie bleskurýchle prebúdz a tá sa ihneď dáva do úteku. Nasleduje akčná scéna ako vystrihnutá z Heavy Rainu - sledujeme postavu ako sa prediera vozňami, pričom jej hráč k zdolaniu prekážok dopomáha už

tradičnými QTEčkami. Rovnako sú vyriešené aj súboje, u ktorých - podobne ako v prípade Heavy Rainu - platí, že keď v niektorých QTE zlyháte, automaticky to neznamená game over. Finále sekvencie sa potom odohráva na streche vlaku, kde si to Jodie rozdáva (nie tak, ako si chlípnejší z vás myslia!) hneď s niekoľkými fízliami naraz. Už počas tejto akčnej scény si ale začíname hovoriť, že toto útle žieňa v sebe ukrýva viac tajomstiev, než mal celý Lost dokopy a rozhodne nás to ešte viac navnaďuje k tomu, aby sme ukážku dopozerali tak povediac so zatajeným dychom.

Gameplay ale pokračuje ďalej a po zoskoku hrdinky z idúceho vlaku (samozrejme, za pomoci spriaznenej duše) sa ocitáme v lese. Nakoľko je však Jodie prenasledovaná policajnými zložkami aj tu, rozbieha sa smerom, ktorý jej určí hráč. Tzn. že ako postava uteká a vy jej pomocou quick-time eventov dopomáhate k zdolávaniu prekážok, tak isto jej zadávate aj ďalší smer behu. Sluší sa doplniť, že z hľadiska nasnímania scény je beh podaný maximálne adrenalínovo a živelne, čiže hra tu opäť ukazuje svoju silnú stránku v podobe skvelej réžie a kamery. Po krátkom blúdení v temnom lese je ale hlavná postava konfrontovaná s trojicou policajných psov, ktorí sa však zo strachu pred hrdinkiným astrálnym doprovodom do útoku príliš nehrnú, čím dávajú Jodie jasne navrch. O minútu nato však mladá žena čelí ešte väčšej prekážke - hliadke, ktorá zaskavila na neďalekej komunikácii. Aj v tomto prípade sa však ukáže



byť prítomnosť ducha nadmieru užitočnou a po tom, ako s ním hráč preberá kontrolu nad jedným z policajtov, zahajuje diverznú akciu, na konci ktorej je jedno rozbité auto a jeden ukradnutý motocykel, riadený nikým iným než odvážnou Jodie.

Posledná tretina ukážky však vnáša do celkového dojmu z hry predsa len drobné rozpaky. Scéna, kedy je hrdinka obklúčená početnými skupinami vojakov vrátane trojice sniperov, totižto odhaľuje dosť zásadné logické chyby v scenári. Uvedieme jeden príklad za všetky - vy ako hráč prevezmete kontrolu nad vojakom a svojich dvoch kolegov zabijete, na čo následne spáchate samovraždu. Tento fakt si ale zjavne nikto z neďaleko stojacich policajtov nevšima. Co je však ešte komickejším (nechcene, sluší sa doplniť), okolité jednotky dokonca nezareagujú ani na výbuch benzinky(!) a jediné, čo ich konečne vyvedie z miery, je až auto, ktoré skončí vo výklade obchodu. Samozrejme, pri prvom pozeraní budete dokonale pohltení atmosférou takže si tieto chyby nevšimnete, avšak akonáhle si ukážku dáte znova, už vám to udrie do očí. Nechceme teraz pôsobiť ako prehnaní hnidopichovia, avšak Heavy Rain trpel obdobnými logickými lapsusmi a preto sme sa na nich ostali zákonite alergickí.



Každopádne ale, gameplay nás opäť presvedčil o tom, že Quantic Dream sú skvelými vyprávačmi a aj v prípade ich novinky nám ponúknu zážitok, ktorý potiera rozdiel medzi filmom a hrou. Navyše, tajomná hrdinka v nás vďaka jej bitkárskeho skillom, nadprirodzeným schopnostiam či túžbe prežiť aj za cenu smrti iných vzbudila ešte viac záujmu o jej minulosť, než tomu bolo po zhladení traileru, takže David Cage

dosiahol presne to, čo chcel - donútil nás sa o Jodie zaujímať. Ak sa teda radíte k početnému hufu majiteľov platformy PS3, audiovizuálne prakticky bezchybný mysteriózny triler menom Beyond: Two Souls by ste určite nemali prehliadnúť. Titul sa s najväčšou pravdepodobnosťou objaví na trhu až na jar budúceho roku. Bude to teda sakra mučivé čakanie!

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV **PLATFORMA:** Xbox 360

.....
 Je veľká škoda, že Tom Clancy sa v tých svojich politických trileroch už akosi začína strácať. Všetko je v podstate na jedno kopyto - východ konšpiruje proti západu, západ sa cíti byť ohrozený, do akcie sú nasadené superšpeciálne jednotky, zlí dostanú po hube, dobrí dostanú dávku pochvalných slov, ende-schluss...

Nechcem teraz nejako dehonestovať literárnu tvorbu onoho známeho autora, avšak čerstvo vydaný Ghost Recon, inšpirovaný práve jeho knižnými dielami, jasne vykazuje známky únavy. Nie v rovine gameplayu či v rovine herných mechanizmov, ale z hľadiska príbehu, ktorý je zrejme najhoršie pozliepanou špionážnou story, aká sa nám za posledný rok-dva v hrách objavila. Clancy je už skrátka svojim obľúbeným žánrom vyčerpaný a na hre je to obzvlášť vidieť. Nebojte sa však, žeby vám otrasná dejová omáčka hru nejak vážnejšie sprotivila - Future Soldier je totižto natolko výborným prírastkom do rodiny taktických akcií, že mu ten jeho katastrofálny príbeh mile radi odpustíte.

Možno sa teraz mnohí z vás pýtajú, prečo je story hry tak katastrofálna. Nuž, najjednoduchšie mi bude povedať, že dej je totálne nefungujúcim mixom všetkého už neraz v tejto oblasti videného. Máme tu síce dílerov zbraní, povstalecké skupiny, útok na "US Soil" či pokus o prevrat, avšak nič z toho nedrží pokope tak, ako by malo. Problémom je totižto krčovitá snaha autorov silou mocou imitovať rýchlo strihané brífingy série Call of Duty - s každým novým levelom sa teda skáče z jedného miesta na druhé, objavujú stále nové a nové postavy, jedno vodítko strieda druhé a keďže ústredná príbehová línia je nejasná a pri najlepšom len vágne definovaná, veľmi rýchlo to vedie k dezorientácii v

príbehu. Na jednu stranu síce chápem, prečo v hre lietate po svete ako špinavá handra, na stranu druhú si však viem veľmi dobre predstaviť, ako by to mohlo fungovať aj bez toho, aby ste sa v deji strácali. Podľa môjho skromného názoru kludne stačilo zredukovať počet postáv na polovicu a hneď by to bolo nepomernej stráviteľnejšie na sledovanie. Každopádne ale, aj keby sa autorom podarilo story trošičku "ukočirovať", rozhodne by to nezvýšilo jej kvalitu - po dejovej stránke je totižto hra zúfalo generickým špionážnym trilerom, ktorý ste už videli hádam tisíc krát a teda nedočkáte sa absolútne žiadnych prekvapení hodných vašej pozornosti. O trápnosti a klišovitosti dialógov sa už radšej vyjadrovať ani nebudem...

Našťastie, mizerná story je zrejme tým jediným, čo je možné hre vytknúť. Future Soldier totižto aj napriek dlhočiznému vývoju v ničom nezaostal za konkurenciou a krásne to dokazuje prostredníctvom svojej kampane, právom sa radiacej k tomu naj, čo sa v oblasti singleplayeru za posledného pol-roka až roka urodilo. Why? Dvanásťka misií, ktoré si na vás autori v rámci hry jedného hráča pripravili, jednoducho nemá slabé či hluché miesto - prostredia sa menia s každou novou operáciou, stealth sekvencie sú striedané tými akčnejšími, do toho sa primieša nejaká tá WOW lahôdka (typu výbuch fuel air bomby, pád lietadla.. sorry za spoilery :) a vy

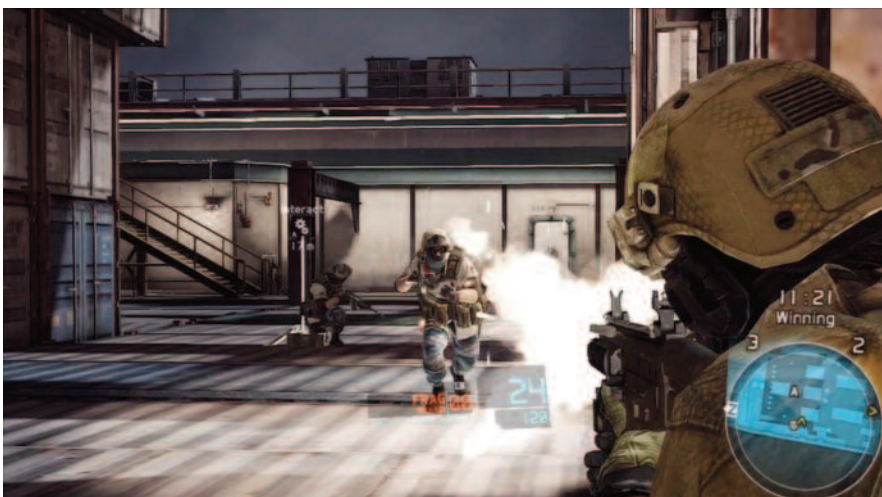


skrátka počas hrania máte pocit, že tu niekto odviezol naozaj výborný kus roboty. Odladenej roboty, sluší sa doplniť, keďže titulu aj napriek tematickému zameraniu na taktiku a stealth neškodí, keď sem tam prepne na vyššie otáčky a donúti hráča konať rýchlo a čo možno najefektívnejšie. Síce som osobne máľinko viac preferoval práve tie pomalšie segmenty hry (také, ktoré bolo možné prejsť v tichosti a bez vyvolania poplachu), avšak vhodne načasovaná prestrelka či zbesilý útek na miesto extrakcie mi neraz prišli ako perfektne osviežujúcim a krajne vítaným spestrením. Celkovo mi teda variabilita prostredí a ich náplne priniesla jedno z najmilejších herných prekvapení tohto roka a naozaj si nepamätám, kedy som bol singleplayerom tak nadšený, ako som momentálne v prípade Future Soldier (ok, pamätám - Max

Payne 3 :)

Velký podiel na skvelom zážitku z hry má ale isto iste vynikajúci a krajne návykový gameplay. Aj napriek tomu, že nový Ghost Recon upúšťa od konceptu veliteľa jednotky z minulých dielov, nemôžem povedať, žeby som sa počas hrania cítil nejako takticky ochudobnený. V podstate, až na absenciu možnosti priamo komandovať spoluobojovníkov mi titul ponúkol toľko prostriedkov na premyslené zabíjanie, že som skrátka túto zmenu ani len nepostrehol a dočítal som sa o nej až kdesi na internete (holt, Advanced Warfightera som hral hoooodne dávno). Zrejme najužitočnejším gadgetom a pomocníkom hľadiska plánovania postupu je bez diskusií drone. Malé bezpilotné vznášadličko (ale aj pojazdná bugínka) vám totižto umožní robiť výškový prieskum

terénu pekne z bezpečia, pričom okrem EMP výboja vám dá do rúk aj unikátnu schopnosť nepozorovane zabíjať izolované ciele bez toho, aby ste zalarmovali ostatných. Pýtate sa, ako tento systém funguje v praxi? Jednoducho - z pohľadu drona označíte príslušným buttonom neželaného nepriateľa a podržaním toho istého tlačítka v správny okamih vytipovaného nešťastníka v tichosti sprovedíte zo sveta. Označiť je pritom možné až štvoricu protivníkov, pričom v okamihu, kedy vystrelíte na svoj cieľ, urobia to isté aj vaši traja kolegovia. Sluší sa doplniť, že túto fičúru (teda označovanie cieľov) je možné využívať aj bez použitia spomínaného drona, avšak nakoľko je patrolling protivníkov značne nepredvídateľný, je takéto zbrklé zabíjanie bez dôkladného prieskumu terénu naozaj riskantným.



V súvislosti s bezpilotným vznášadlom istotne nesmiem zabudnúť ani na kamufláž, ktorá sa síce aktivuje len pri pomalom pohybe, avšak umožňuje vám ľahšie infiltrovať pozície nepriateľov a teda dáva priestor aj na občasné close-quarters killy. Tých si však ale užijete vo výrazne menšej miere, než tradičných 3rd person prestreliek. Aj v tomto prípade však Ghost Recon nazabúda na svoju podstatu a tak vám okrem skvelo fungujúceho cover systému (dokonalý rip-off systému z Gears - v tom do-



brom slova zmysle!) ponúka aj dvojicu gadgetov, vhodným použitím ktorých je možné umne taktizovať aj v situáciách, kedy čelíte presile. V prestrelkách som tak so železnou pravidelnosťou využíval granát zvaný motion sensor, pomocou ktorého som si odhalil všetky pozície protivníkov a následne som ich pekne jedného za druhým, sprovodil zo sveta. Uvedený gadget má pritom obrovský význam vzhľadom na priestrelnosť niektorých materiálov, keďže odhalením polohy naozaj každého súpera viete zasiahnuť aj proti tým, ktorí sa pred vami skrývajú. Druhý užitočný gadget a síce EMP granáty, vám výrazne pomôžu v boji proti high-tech jednotkám SPECNAZU a môžete mi veriť, že už na druhej z troch obtiažností (Veteran) na tieto inak zvyčajne prehliadané granáty nedáte dopustiť. Ghost Recon: Future Soldier totižto nie je ani náhodou hrou jednoduchou a aj keď sú prestrelky živelnými a adrenalinovými, zbrklým prístupom v nich veľmi rýchlo pohoríte. Mienené, že za vašu nerozvážnosť zaplatíte svojim virtuálnym životom.

Multiplayer, dnes prakticky nevyhnutná súčasť každej akčnej hry, nám v prípade nového Reconu ponúka ako výborne vyvážený co-op singleplayerovej kampane, tak aj viacero kompetitívnych módov, primárne ale zameraných na tímovú hru. Ako mód Conflict, tak aj

jeho variant menom Decoy, totižto stavajú proti sebe dvojicu tímov, ktoré musia splniť určité úlohy. Decoy sa od prvého menovaného odlišuje len v tom, že z trojice dostupných úloh je len jedna z nich tou skutočnou. V rámci multiplayeru samozrejme nechýba ani možnosť zvoliť si jedno z trojice povolaní či už klasický systém levelovania a odomykania si obsahu, takže z tohto pohľadu autori príliš nápadití neboli. Vidieť to aj na koncepte survivor modu Guerilla, ktorý je v podstate Gearsáckou Hordou, akurát že v blede modrom. Celkovo je ale hra viacerých hráčov patrične bohatou a zábavnou, takže rozhodne sa nemusíte báť, žeby ste kúpou Ghost Reconu: Future Soldier investovali primárne len do kvalitného singlu - rovnako kvalitný ma totižto hra aj multák.

Z hľadiska technického spracovania titul rozhodne neexceluje, avšak pre potreby gameplayu grafika bohate postačuje a sem tam sa nájdú aj scény, u ktorých sánka rozhodne neostane na pôvodnom mieste. O dosť dôležitejším je ale z pohľadu fungovania hry AI a tá je v novom Ghost Recon prakticky bezproblémovou. Vaši tímoví kolegovia sa chovajú naozaj rozumne a takticky, nebehajú popred hlavne protivníkov, nebránia vám vo výhlade, po bojisku sa pohybujú nadmieru sofistikovane a v podstate sa na nich viete spoľahnúť naozaj v

každej situácii. Rovnako presvedčivo na mňa zapôsobila aj AI nepriateľov, ktorí síce patrolujú po presne vymedzených trasách, avšak veľmi reálne dokážu reagovať či už na strelbu alebo mŕtvolu, ležiacu opodiaľ. Azda jedinou vážnejšiu výtku na margo hry mám v oblasti fungovania stealth zložky - akonáhle je vyvolaný alarm, všetci protivníci ihneď vedia, kde ste. Vzhľadom na to, ako profesionálne hra prácu špeciálnych jednotiek imituje, to pôsobí obzvlášť nevierohodne a rušivo.

I tak ale môžem smelo povedať, že Ghost Recon: Future Soldier je zrejme najväčším prekvapením tejto jari - úžasne variabilný singleplayer je tu dopĺňaný nemenej parádnym multiplayerom, vďaka čomu máte pocit, že za tie peniaze dostanete naozaj adekvátnu porciu zábavy. Zamrzí len mizerný príbeh a celá tá dejová omáčka okolo, avšak pokiaľ vám ide predovšetkým o herný zážitok, nový Ghost Recon vás z tohto uhla pohľadu určite nesklame. Skrátka a dobre, skvelá taktická akcia, ktorých dnes na trhu naozaj mnoho nie je. Dá sa tomu odolať? Určite nie!

PLUSY

- + perfektný singleplayer
- + objemný multiplayer
- + pestrá paleta taktických možností
- + AI

MÍNUSY

- príbeh a dialógy
- príliš radikálne následky vyvolaného poplachu

*Výrobca: Ubisoft Paris *Distribútor: Ubisoft *Platformy: PC, PS3, Xbox 360

*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: ghostrecon.uk.ubi.com



STARHAWK

AUTOR: BORIS "BLADE" KIROV

PLATFORMA: Playstation 3

.....

Je naozaj pozoruhodným sledovať, ako sa nám tvorcovia hier prostredníctvom developer diary videí snažia nahovoriť, že práve ten ich titul je tým najlepším, čo si budeme môcť v čase jeho vydania zahrať. "Bude to prelomová bomba, pecka, super gamesa, z ktorej sa totálne zoseriete!" zaznieva z nejedného promo video-materiálu a ja mám niekedy pocit, že sa na mňa valí hra, o ktorej budem vyprávať ešte dlho potom, ako sa môjmu potomstvu narodí jeho vlastné potomstvo.

Možno sa teraz pýtate, čo je na takýchto sebaavedomých vyjadreniach developerov tak pozoruhodným. Nuž, hlavne to, že títo ľudia NAOZAJ VERIA, že ich dielo urobí diery do sveta. Ešte teraz mám napríklad v živej pamäti walkthrough videá z akčnej priemernosti LOTR: War In The North, ktoré dookola omieľali, že v hre bude jeden z najlepších voice-actingov, aký sa v oblasti digitálnej zábavy objavil. Dobré však vieme, ako to dopadlo (vid recenzia).

Dôvod, prečo sa problematikou nulovej sebakritickosti štúdií zaoberám v recenzii na sci-fi multiplayerovku Starhawk je myslím si teda jasný - autori tejto hry nám totižto sľubovali, že okrem skvelého multiplayeru (ved predsa, ide o pokračovanie známej PS3kovej multiplayerovky!) nám ponúknu aj rovnako brilantný singleplayer, ktorý nebude len do počtu, ale ponúkne nám príbehovo ladenú kampaň, kvalitatívne v ničom nezaostávajúcu za zbytkom hry. Ako už ale zrejme tušíte, opäť ostalo len u sľubov - Starhawk totižto aj napriek snahe priblížiť svoj content singleplayeristom akosi nevie, čo robí 3rd per-

son story-based akciu v očiach fanúšikov zábavnou a preto tak vo výsledku len zbytočne kafre do niečoho, čo nie je jeho rajónom. Skrátka a dobre, pokiaľ ste v kútiku duše dúfali, že novinka z dielne Lightboxu konečne ukáže svetu, ako správne vyzerá symbióza singleplayeru a multiplayeru, žiaľ, musím vás sklamať - je to opäť prípad Unreal Tournamentu, akurát že v inom farebnom odtieni.

Zrejme najväčší podiel na mizernom vyznení singlu má isto iste príbeh a celá tá dejová omáčka okolo. Síce sa autori snažia svoj bezosporu zaujímavý vyzerajúci a fungujúci futuristický svet obohatiť o prvky westernu (hlavní hrdinovia sú žoldnieri, nepriateľská frakcia sa označuje pojmom Outcasts teda vyhnanci, v popredí vášho záujmu je obrana baníkov a pod.), avšak vo výsledku je celý ten bordel okolo ťažby tzv. Rift energie len akýmsi povrchným pozlátkom, ktoré však vo vás nevyvolá ani štipku pozitívnej či negatívnej odozvy. Jedná vec je totižto mať po ruke dobre spracované sci-fi reálie, vec druhá je ich potom adekvátne využiť k prerozprávaní zaujímavého príbehu. Ten však v titule absentuje, výsled-



kom čoho je jedno klišé za druhým, až vás z toho neskôr rozbolí hlava. Na singleplayerovej kampani Starhawku je skrátka vidno, že tvorcovia s príbehmi v hrách nemajú veľa skúseností (resp. žiadne) a aj keď sa ich snaha istotne cení, výsledok je rovnaký, ako keby tam single vôbec žiadny nedávali, ale namiesto toho spravili tutoriál vo forme pár hintov a jedného zahajujúceho bot-matchu.

A po pravde, možno by ten bot-match bol na vysvetlenie herných mechanizmov predsa len lepšou voľbou. Jednotlivé misie kampane vás totižto síce oboznámia s niekoľkými modelovými prípadmi a situáciami, avšak nakoľko budete vo väčšine prípadov čeliť hordám mindless protivníkov, na nejaké taktizovanie nebude čas. No a teraz si predstavte, že takto (ne)prípravení naskočíte do

idúceho vlaku zvaného multiplayer. Dám ruku do ohňa, že dobrá polovica z vás dostane hneď v prvom kole tak šeredne na frak, že minimálne jeden deň sa do hry od hnevu nenaloguje. Viem to, sám som to zažil - proste, v multáku som začal aplikovať poznatky zo singlu, ale veľmi skoro som na to doplatil. Je skrátka rozdiel, keď hráte proti tupým stádam a keď čelíte inteligentným bytostiam, ktorým nerobí problém také niečo že "logicky uvažovať". Osobne teda rovno odporúčam vykašľať sa na príbehovú kampan (žiadne výhody vám totižto do multiplayeru nedá) a rovno sa vrhnúť do multáku - ved predsa, nie nadarmo sa hovorí že najlepšie sa učí priamo v teréne.

Hra viacerých hráčov, teda kľúčový komponent Starhawku, spočiatku pôsobí nadmieru stroho a konzervatívne. Štvorica štandardných

módov (DM, TDM, CTF a Zones, kde máte za úlohu kontrolovať určité punkty), 10ka máp, minimum odomykateľných (a zle vyvážených) skillov, neexistencia classov... je až zarážajúcim, ako málo autori hráčom navonok ponúkajú. Našťastie, módy a serepetičky okolo nie sú to hlavné o čo tu ide.. tým kľúčovým prvkom zábavy je gameplay samotný. Konceptne hra na prvý pohľad vyzerá ako klasická 3rd person multiplayerovka, ktorá sa v ničom neodlišuje od toho, čo nám tento žánr už stihol ponúknuť. Tzn. po bojisku sa presúvate či už po svojich, alebo za volantom nejakého toho vozítka, k likvidovaniu protivníkov využívate relatívne štandardný arzenál zbraní a granátov, snažíte sa dobiť vlajku súperov a vo všeobecnosti, robíte presne to, čo už x-milión krát pred tým. Bod zlomu a prvý poriadny náznak tvorivej originality však prichádza v okamihu vyvolania si kruhového menu, slúžiaceho na výstavbu budov či privolávanie si vozítok. Za príslušný obnos v podobe Riftovej energie si totižto v hre môžete postaviť prakticky všetko, čo je u žánra RTS štandardom - teda obranné múry, veže, bunkre, továrne, shield generátory, atd. atd. atd. Samozrejme, v duchu stratégií platí aj základný princíp tech-stromov, takže pokiaľ budete chcieť nasadnúť do tankoch (a vyraziť na Budapešť :), najprv si budeme musieť na bojisku postaviť





príslušnú fabriku. Systém ako taký funguje prakticky bezproblémovo a minimálne prvých niekoľko hodín budete nadšení z toho, ako krásne oživuje inak všedne poňatý gameplay.

Problém s akousi dvojsečnosťou build 'n' battle fičúrou však vypláva na povrch v momente, kedy sa rozhodnete zahrať si iný mód, než je objektovo orientovaný Zone.

RTS zložka hry totižto na jednu stranu síce podporuje v ľuďoch taktického a strategického ducha, avšak na stranu druhú akosi nevie zapadnúť do konceptu štandardnej, tímovo orientovanej akcie. Asi v najvýraznejšej miere je nesúlady medzi defenzívne orientovaným budovaním základne a ofenzívne ladeným gameplayom vidieť u modov TDM a CTF, kde sa pohodlný kemping v bezpečí vlastnej základne stal hlavnou bojovou taktikou väčšiny hráčov. Výsledkom takéhoto skrývania sa pred otvorenou konfrontáciou sú matche, u ktorých človek zaspáva od nudy. Osobne som sa napríklad stretol hneď s niekoľkými zápasmi, kde o výhre rozhodla čiste nerozvážnosť jednej strany, ktorá sa v rozpore s logikou vydala do útoku, na čo pred bránami našej bázy šeredne doplatila.

V prípade mnou preferovaného módu Zone sa pre zmenu autorom totálne vypomstila ich benevolentnosť z hľadiska voľnosti, akú hráčom dali do rúk. To, že každý si môže v rámci hry robiť všetko, teda vyústilo do stavu, kedy to všetko vo výsledku neznamena nič. Čo tým myslím? Máte dajme tomu tím o počte 8 ľudí, ktorí navzájom nekomunikujú (čo je v prípade platformy PS3 vec absolútne bežná). Každý z nich si stavia to svoje, každý z nich si behá kde chce, každý z nich si sleduje svoje vlastné ciele. Výsledkom takéhoto chaosu a anarchie potom je, že ak

táto skupina narazí na štvoricu zohratých súperov, nemá najmenšiu šancu prežiť. Z vlastnej skúsenosti môžem povedať, že keď som sa 5x za sebou ocitol v takejto netímovo orientovanej grupe, jednoducho som hru od frustrácie vypol a už sa k nej nevrátil. Veru tak. Tá miera zúfalstva a hnevu, ktorú vo vás vyvolá lamerstvo a nesúhra vášho tímu, mňa jednoducho demotivovala k tomu, aby som si ako multiplayer radšej zahrál niečo, kde ako hráč mám aj nejakú šancu na výhru.

Samozrejme, pokiaľ budete uvedený mód hrať v spoločnosti rozumne uvažujúcich a vzájomne spolupracujúcich bytostí, čaká vás zábava, akú vám len tak hociktorá multiplayerovka neponúkne. Problém je ale v onej tímovosti, ktorá v titule hrá až neprimerane veľkú rolu a vo väčšine prípadov tak priamo (a dosť fatalisticky) rozhoduje o výhre, resp. prehre vášho tímu. Pokiaľ si teda budete chcieť hru naplno užiť, bez zohratej grupy sa nikam nepohnete. A to je vážne škoda, keďže po stránke herných mechanizmov je Starhawk mimoriadne osviežujúcim a zábavným sústom. Tak teda, niekedy nabudúce...

PLUSY

- + mechanizmy
- + dynamika gameplayu
- + pestrá paleta taktických možností
- + hrateľnosť

MÍNUSY

- bez tímovej súhry nuda a frustrácia
- málo módov
- zbytočný DM a TDM
- častý chaos na bojiisku

6.5



RIDGE RACER UNBOUNDED

AUTOR: LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

PLATFORMA: XBOX 360

Futuristickým mestom sa pretekajú superšportové vozidlá, ktoré prerážajú steny, likvidujú ostatných účastníkov premávky a nekompromisne útočia aj na svojich súperov. No kde ste niečo podobné videli? Má vôbec takáto hra potenciál priniesť niečo nové a niekoho ešte zaujať, keď je konkurencia taká silná?

Vo svete závodných arkád dnes dominujú značky ako Need for Speed, Burnout či Flatout. Človek by si myslel, že na starú dobrú sériu Ridge Racer, pôvodom z Playstation, sa už zabudlo. Spoločnosť Namco však túto značku nechcela pustiť k vode, a tak ponúkla tvorbu ďalšieho pokračovania ostrieľaným vývojárom z Bugbear Entertainment, ktorí majú na svedomí spomínaný Flatout a ich rukopis je z Unbounded veľmi citelný. Nový Ridge Racer je totiž mierne odlišný od svojich predchodcov a zapadá skôr do kategórie hier spomenutých v úvode.

Singleplayer ponúka klasickú sériu výziev, pozostávajúcich z trochu menej klasických módov. Ocitnete sa vo fiktívnom meste Shatter Bay, kde si razíte cestu pretekmi a otvárate nové výzvy, neskôr celé dištrikty mesta. Ako prvý sa vám predvedie mód domination race, kde si okrem pretekania užijete aj dostatok deštrukcie. Vaše auto totiž disponuje akousi extra spevnenou konštrukciou, ktorá mu dovoľuje búrať malé tehlové múriky, pouličné osvetlenie, benzínky... V prípade, že sa vám ukazovateľ Power dostane na maximum, je auto schopné demolovať aj celé steny a prerážať si cestu cez obchodné domy, múzea a podobne. Najzaujímavejším atribútom týchto pretekov je však možnosť likvidácie vašich oponentov, opojný pocit, ktorý sa dostaví vždy, keď vrak súperiaceho auta v kotrmelcoch likviduje okolie dráhy, je na nezaplatenie. Musíme však podotknúť, že nám trochu prekáža nepresvedčivá fyzika, autá končia v podivných saltách aj keď sa čelne zrazia so stenou. Pôvodný

zámer bol pravdepodobne vytvoriť efektné animácie zrážok, čo sa nie vždy darí. Tento mód celkom podarene kombinuje princípy známe z racingu Split Second, či zo série Burnout. Dôjde samozrejme aj na obvyklé preteky, kde sa na deštrukciu nemôžete spoliehať a všetko závisí len na vašich vodičských schopnostiach.

Nasleduje v sérii známy drift mód, kde je úlohou čo najdlhšie sa udržať v riadenom šmyku (i keď vo výsledku sa hra tejto definícii priam vysmieva, ale o tom až neskôr) a v časovom limite získať potrebný počet bodov. Driftovanie prebieha pomocou stlačenia jedného tlačidla a auto sa začne na povel šmýkať po vozovke. Zaujímavo vyzerá mód Frag run, kde ovládate obrovský kamión a snažíte sa ním zlikvidovať čo najviac policajných áut, takisto máte obmedzený čas. Dalo by sa povedať, že tento mód je zdrojom takmer instantnej zábavy, ale to by tu nemohla byť istá nepríjemná vlastnosť, ktorá hranie hneď od začiatku znemožní dost početnej skupine hráčov.

Ide o veľmi vysokú náročnosť všetkých pretekov, bez ohľadu na ich druh. To, čo od hráča autori požadujú samo o sebe nie je jednoduché a ešte k tomu sa k nemu správajú vrcholne neférov. Po celé hranie vás budú sužovať otázky typu: „Prečo sú protivníci schopní pridávať nitro aj pred 90 stupňovou zákrutou a potom ju hravo zvládnu? Prečo tak často svieti virtuálne slnko alebo rôzne odlesky hráčovi priamo do tváre a on si kvôli tomu nemôže všimnúť



protiľahlú stenu, ktorou dizajnéri tak uvedomele zúžili cestu? Aká je pravdepodobnosť, že skoro vždy vás pred cieľom niekto predbehne alebo rovno zlikviduje a vy sa ocitnete na posledných priečkach?“ a mnohé iné. Umelá inteligencia je nekompromisná ku všetkým chybám a to nielen v prípade vašich kolízií, ale aj keď len mierne uberiete plyn, aby ste zvládli zákrutu. Protivníci si neustále držia optimálnu stopu a okrem toho, že sa občas navzájom vyradujú, nepostrehnete u nich prakticky žiadne zaváhania. Dostať sa na čelo pelotónu je náročné a udržať sa tam dvojnásobne. Dokonca to často vyzerá tak, že je nevhodné sa dostať na vedúce posty skôr, ako pri konci pretekov, pretože čím skôr sa tam prebojujete, tým väčšiu máte šancu, že vás niekto vyradí a druhýkrát sa vám už túto pozíciu získať nepodarí. V prípade driftovania je zo začiatku veľmi ťažké odhadnúť vhodný moment a dĺžku šmyku, aby ste neskončili v protiľahlých zvodidlách. Keď sa to už ale naučíte hra vás dusí stále vyššími bodovými obnosmi, ktoré musíte získať. Podobne Frag run je zabíť nutnosťou získať veľký počet bodov. Samozrejme, všetky tieto výhrady by sa dali ľahko zavrhnúť s tým, že „recenzent je proste lama“, ale pre istotu hru preskúšali ešte dvaja ďalší hráči, s dostatočnými skúsenosťami s xboxovým racingom. Obaja skonštatovali, že vysoká obtiažnosť, ktorá sa

nikde nedá zmeniť, je od autorov „prvotriedne svinstvo“.

Zdalo by sa, že sa vám hra snaží vyjsť v ústrety aspoň tým, že nie je nutnosťou každý pretek vyhrať, stačí sa umiestniť „len“ tretí, ale takisto čoskoro zistíte, že je to ilúzia. Za každú udalosť totiž získavate určitý počet bodov, za deštrukciu okolia, počet vyradených áut a hlavne umiestnenie. Keby ste však neustále končili s minimálnym bodovým ziskom nutným na úspešné prejdenie pretekov, stále by ste nemali dostatočný počet na sprístupnenie nasledujúcich. A to otvára nový kolobeh nekonečných opakovaní jedného preteku, v snahe získať ďalšie body (a to nebola reč o tom, kolkokrát musíte opakovať, aby ste ho vôbec úspešne ukončili). Toto všetko robí z hry namiesto hardcore adrenalínovej arkády, nekompromisnú drezúru, ktorá sa nedá klasifikovať ako zábavná. Na druhej strane, pocit v momente úspešného dokončenia výzvy je skutočne oslobodzujúci. Treba si však uvedomiť, že každé víťazstvo vedie k ešte náročnejším a frustrujúcejším pretekom.

Nebyť tohto fatálneho neduhu, bola by Ridge Racer: Unbounded špičková hra. Jej vizuál je, okrem vyššie spomenutých nepríjemností, veľmi príťažlivý. Grafici si dali záležať a modely áut sú prepracované a aj keď nejde o reálne licen-

cované vozy (ktoré však občas okato pripomínajú), určite si niektoré z nich zamilujete. Takisto trate sú prepracované, rôzne časti mesta dýchajú unikátnou atmosférou a je radosť sa raz za čas pri jazde pokochať (aj keď to veľmi neodporúčame, rýchlo totiž skončíte s nepojazdným vrakom). Máte možnosť vypnúť HUD a sledovať štatistiky ktoré sa štýlovo premietajú na rôzne časti trate.

Veľmi príjemnou súčasťou je aj editor tratí. Počas hrania sa otvárajú nové „súčiastky“ v podobe ciest, diaľnic, častí mesta, ktoré skladáte ako puzzle a tvoríte si vlastnú pretekársku dráhu. Tú môžete ďalej opravovať pridaním niektorých prekážok, skokanských dráh a podobných vymožeností podľa svojej fantázie. Aj keď v tejto fáze je editor trochu ťažko ovládateľný, kreatívni jedinci si isto prídu na svoje. Trate potom môžete zdieľať na internete a čakať, či sa ujmú.

RRU2Nový Ridge Racer nie je hrou pre masu, vlastne je určený asi len pre úzku skupinu hráčov s ocelovými nervami. Stačilo by pridať výber obtiažnosti a mohol z neho byť jednoznačný hit. Takto mu hrozí, že ho nikto nebude mať rád a to je veľká škoda.

PLUSY
+ módy
+ celkové spracovanie

MÍNUSY
- nekompromisná obtiažnosť

6.5

*Výrobca: Bugbear Entertainment *Distribútor: Namco Bandai *Platformy: PC, PS3, Xbox 360
*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: www.bugbear.fi

KINECT STAR WARS

AUTOR: LUKÁŠ "DOLNO" DOLNIAK

PLATFORMA: XBOX 360

Kto sa v detstve nikdy nehral na rytiera Jedi, pravdepodobne žiadne detstvo nemal. Samozrejme, v našich zemepisných šírkach to až tak všeobecne, ako na západe, neplatí. Je ale nesporným faktom, že filmové Hviezdne vojny uchvátili predstavivosť takmer všetkých svojich divákov. Dôkazom je aj to, že napriek uzavretiu filmovej ságy, neustále vychádzajú nové knižné a videoherné tituly s tematikou tohto sci-fi univerza. A s príchodom kinectovskej verzie sa konečne môžeme oháňať imaginárnym svetelným mečom bez toho, aby okolie dvíhalo nechápavo obočie a vyhlásilo nás za nesvojprávnych.

Tak snád' až takí nadšení z tohto titulu nebudeme. Nepredbiehajte udalosti, ale pravdepodobne všetci vlastníci Kinectu sú si plne vedomí jeho predností aj nevýhod, ktoré automaticky plynú z jeho povahy. A práve tie úplne nedovoľujú užiť si virtuálne Hviezdne vojny tak, ako by sa nám páčilo. Veď už po ohlásení sa, namiesto túžobných očakávaní, rozmohla vlna skepticizmu. Na druhej strane, produkt ponúka množstvo rôznorodého obsahu, z ktorého si svojho oblúbenca vyberie takmer každý. Dost' bolo ale predčasných súdov, pozrime sa hre poriadne na zúbok.

Na začiatku vás privíta známa dvojica robotov R2-D2 a C3PO a prevedie vás výberom jednej z piatich „kampaní“, ktoré tvoria obsah hry. Tie sú reprezentované ako pamäťové záznamy v obnovenom chráme Jedio. Odporúčame začať hlavnou príbehovou líniou. Odohráva sa v období novej trilógie, kde sa stávate padawanom zabudnutej Jedi majsterky Marva Zane. Hneď na úvod vás zoznámia s bojom so svetelným mečom a tu nastáva prvé drobné sklamanie. Oblúbené potýčky galaktických rytierov

zďaleka neprebíhajú tak dynamicky ako ich poznáme z filmov. Celé bojovanie je v podstate len sledom sekvencií, kde sa raz bránite a potom útočíte na brániaceho sa súpera, na nejaké kombinácie obrana/útok môžete okamžite zabudnúť. Súboje tak nie sú úplná katastrofa a občas treba aj správnu dávku kumštu, aby ich človek zvládol, ale napriek tomu im chýba potrebná štava. Okrem iného sa tu trochu prejavujú problémy Kinectu, ktorý najmä pri obranných manévroch nereaguje dostatočne rýchlo. Vždy ale máte istý čas na uvedomenie si, odkiaľ na vás prichádza úder, aby ste vhodne umiestnili ruku a hrozbu odvrátili.

Výcvik ďalej pokračuje pod vedením majstra Yodu na planéte Kashyyk (domove zarastenej rasy Wookiov). Tu sa naučíte všetky potrebné pohyby. Napríklad pohyb vpred je realizovaný tým, že vykročíte nohou dopredu a vaša postava vykoná niečo, čo by sme definovali ako „forceslide“, tzn. kľže sa rýchlo dopredu a po pár metroch zastane. Obmedzený pohyb pred Kinectom je teda celkom prirodzene vyriešený, nevieme si predstaviť, že by to



fungovalo inak. Lahké prekážky prekonáte kopom, iné výskokom, či podrepom. Tak sa pomaly dostá- vate k prvému použitiu magickej Sily. Tu sa budete konečne cítiť tak trochu ako Jedi, jej spracovanie je totiž rovnaké ako vo filmoch. V prí- pade, že sa pokúšate zodvihnúť ne- jaký ťažký predmet (ako napríklad celú vesmírnu stíhačku) zo zeme, len dáte pred seba ruky a pre- miestňujete ho na určené miesto. Silu môžete využívať aj na odrážanie náletov rakiet alebo pri- amo v boji na odhadzovanie nepri- atelov.

Náplň príbehovej kampane nie je ktovieako prevratná a dala by sa rozdeliť do dvoch separátnych častí. Väčšinu času strávite pri pozemných bojoch so silami ob- chodnej federácie. Tu využijete všetky pohyby, ktoré ste sa naučili počas výcviku. Najčastejšími nepriateľmi sú klasickí droidi, ktorých sa zbavíte oháňaním sa okolo seba, príde aj na ich vylepšenú verziu s tyčami, ktorí sa dokážu vášmu meču aj ubrániť. Občas sa objaví Sith so svetelným mečom, kedy súboj prebieha tak, ako sme to už popísali. Hlavným problémom tejto časti je to, že sa v nej okrem bojovania takmer nič iné neodohráva. Porazíte jednu skupinu nepriateľov, buď vykročíte nohou dopredu alebo vás hra postrčí sama a ste opäť v ďalšom boji. Znenazdania sa ocitnete v celkom pekne spracovanej

videosekvencii a hneď po nej ste zase vrhnutí do nekonečného kolotoča bojov. Niekedy sa za vami niečo valí a vy musíte skákať na mieste v momentoch, kedy vás hra vyzve. Pri súbojoch sa síce doslova zapotíte (hlavne na vyššej obti- ažnosti), ale aj tak si nebudete pri- padať ako cnostný bojovník za mier v galaxii, skôr ako mlynček drviaci všetko v ceste. To samozre- jme súvisí s povahou Kinectu, ktorý na podobnú hru podľa nás nie je úplne stavaný a pravde- podobne to ani inak dopadnúť nemohlo. Sprvu sa síce budete cítiť silný, keď jediným pohybom ruky pred televízorom zmätiete niekoľko droidov naraz, ale po

čase všetko upadne do stereotypu. Na druhej strane si pred televí- zorom zacvičíte až až.

V prestávkach medzi bojmi naskočíte aj do vozidiel, ktoré buď ovládáte, alebo len odrážate útoky nepriateľov. Ovládanie je riešené podobne ako v iných Kinect hrách, ruky držíte pred sebou, stiahnutím pravej bočíte doprava a opačne. Vo vesmírnej pasáži, kde zo strielne obraňujete čosi, čo akoby z oka vy- padlo Millenium Falconu zase stačí s predpaženými rukami mieriť a strelba sa iniciuje sama od seba.

Príbeh nejaký ten čas vydrží, ale keby hra obsahovala len ten, bol





by to prvotriedny prepadák. Dalším módom je z prvej epizódy známy Pod Racing. Tu si vás najíma Watto, ktorý po strate Anakina nemá pretekára. Mód prebieha takmer rovnako ako vozidlové pasáže minulej kampane, okrem toho, že sa nezaobídete bez nejakých tých podvodov. Proti protivníkom teda môžete vyradovať, či na nich posielat útočné droidy, ale musíte si dať pozor, pretože sú toho schopní aj oni. Tento mód je úplne klasickou ukážkou možností Kinectu, akých sme tu už zopár videli, napriek tomu mu prostredie Hviezdných vojen dáva akýsi punc originality. Aj tu sa však po pár odohraných pretekoch začnete náramne nudit a hlavne ruky pomaly oťažievajú, a po nejakom čase (závisí od výdrže vašich svalov) sa budete cítiť ako by ste v nich mali činky.

Galactic dance off je mód, pri ktorom si aj ten najväčší fanboy povie: „Tak toto nie!“. Bola by však škoda nechať ho bez povšimnutia, ide totiž možno o najzaujímavejšiu časť Kinect Star Wars (čo pre niektorých vyznieva asi dosť smutne). Hra sa tu na nič nehrá a okato paroduje kinectové hity, ako napríklad Dance Central. Je otázne, či si niekto v rámci svojich Star Wars snov túžil zatancovať pred Jabom Huttom s princeznou Leiou (neskôr aj inde), ale autori ukazujú, že aj takýto za uši pritiahtý nápad má niečo do seba. Postupne sa tu učíte pohyby a

získavate body na otvorenie nových piesní (niektoré sparované reálne popové hity, iné celkom nové), postáv (Leia, ale aj Stormtrooper) a vyšších obtiažností.

Nasleduje Rancor Rampage, čo je časť hry, ktorú sme pravdupovediac veľmi nepochopili. Ak si spomínate na obrovskú potvoru, čo žila pod Jabbovým palácom, tak presne tú budete ovládať. Cieľom nie je nič poetickéjšie, ako absolútna deštrukcia všetkého živého aj neživého. Hra vám dá do povedomia, čo je vaším cieľom a potom už len devastujete. Jednak je to úplne nezmyselné psycho (uznávame, že ako odreagovanie by však určite niekomu poslúžilo) a ešte k tomu sa tu objavujú problémy s citlivosťou Kinectu, hlavne, keď šmátrate po niektorom z menších cieľov, nehovoriac o tom, aký je niekedy problém sa vôbec otočiť. Ak ste teda po dlhom namáhavom dni plní potlačanej frustrácie, Rancor Rampage by vám mohol pomôcť, pokiaľ vám ale nespôsobí len ďalšie duševné problémy spojené s ovládaním.

Posledným módom je Duels of Fate, ktorý už názvom evokuje boje so svetelnými mečmi. Ocitnete sa hneď v súboji proti sithskému lordovi podľa výberu (dôjde aj na Dartha Vadera) a bojujete rovnako ako v kampani.

Technicky hra nie je ničím sveto-

borným. Postavy sú vymodelované ešte celkom pekne, ale prostredie už za nimi silne zaostáva. Hlavne textúry sú často v takom nízkom rozlíšení, že si to všimnete aj z pomerne veľkej diaľky. Občas hra seká, čo môže byť spôsobené práve Kinectom. Zvuková stránka je bezchybná, všetko od skvelého soundtracku Johna Williamsa až po zvuky svetelného meča je prevzaté priamo z filmov. Jediným problémom by mohol byť dabing, ale keďže sa v hre až tak veľa nerozpráva (a to, čo sa hovorí, môžete pokojne odignorovať), táto nepríjemnosť až tak nezamrzí.

KSW2Nechceli by sme povedať, že Kinect Star Wars svojej licencie nie je hodný, v skutočnosti ju využíva veľmi uvedomele, ale takisto to nie je hra, o ktorej sme ako malí, pri sledovaní filmovej ságy, snívali. Ponúka mnoho rôznorodého obsahu, ktorý ale vyniká v miestach, kde už sú lepšie tituly. Ak teda na Hviezdné vojny nedáte dopustiť a nemáte ešte hry, ako Dance Central, či akýkoľvek racing pre Kinect, táto hra vás asi nesklame. Všetci ostatní by si ale radšej mali ušetriť peniaze, čo by do nej investovali.

PLUSY

- + rôznorodý obsah
- + galactic dance off mód
- + prostredie Star Wars
- + pekne spracované postavy

MÍNUSY

- stereotypné
- nepresvedčivé ovládanie
- súboje so svetelnými mečmi nie sú dostatočne dynamické
- Rancor Rampage
- horšia grafika prostredia

5.5

*Výrobca: LucasArts *Distribútor: Microsoft *Platformy: Xbox 360

*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: www.lucasarts.com/games/kinectstarwars/



BATTLESHIP

AUTOR: RICHARD „GULATH“ BOJNIČAN

PLATFORMA: PLAYSTATION 3

Je to už nejaký čas, čo som písal pre GamesWeb. Človek občas naozaj potrebuje aj pauzu od hrania, zistíte to tak, že zrazu máte pocit, že hranie je povinnosťou a nie zábavou. No a ako prvú vec po návrate som dostal do rúk túto skvelú akčnú hru.

Battleship je hra, ktorá bola vyrobená na motív filmu, no a ten bol vyrobený na motív stolovej hry. Ak vám znie toto spojenie zvláštne, verte mi, že nie ste sami. Dobrovoľne sa priznávam, že film som nevidel. Zaradil som ho niekam ku filmom typu Transformers, kde dokonale absentuje dej a ide iba o filmové triky a jednu ženskú postavu. Ako som sa dočítal v Battleship sú to triky a Rihanna (ktorej spev prekoná snáď už len nejaká mačka, ktorá vábi kocúra na divokú noc). Niektorí moji známi sa na facebooku vyjadrili pochvalne, takže ak máte radi Transformers sériu, film sa vám bude páčiť.

Hra je však na tom už trošku horšie. Predstavte si, že ste demoličným expertom jednej čaty, a práve sa ocitnete na ostrovoch, ktoré z nejakého dôvodu od ostatného sveta odreže výsadok mimozemských

A3!

Zásah!

Napadlo by vás na motív tejto klasickej hry zo základnej školy robiť film? A potom podľa toho filmu ešte aj hru? Mňa tiež nie. Film sa javí ako kasový trhák no a hra... O tej si povieme teraz niečo viac.

negativistov (to sú takí rádoby zlí mimozemšťania, ale v porovnaní s predátromi alebo alienmi je to asi ako porovnávať kult zlého otráveného špendlíka s C'thulhu). A práve v dobe, keď sa tam koná námorné cvičenie najsamlepšej, najúžasnejšej a najlepšej US army. A keď námorné, tak samozrejme hovoríme o marines! Takže ešte raz, sme mariňák, špecialista na explózie a od úspešného konca cvičenia a návratu domov ku grilu, frajerke a chladenej cole nás odrezali mimozemšťania. Preto zoberieme do rúk zbraň, do batohu C4, na opasok si zavesíme ovládaciu konzolu a podho im to vysvetlí!

V hre teda budeme mať niekoľko rozličných úloh. Strieľať mimozemšťanov, ktorých obleky dokážu naozaj vydržať hrozne veľa guliek (aj pri zásahu do hlavy a jasnom prestrelení skla). Uložiť niekam výbušninu a stihnúť utiecť skôr ako jej časovač dospeje k nule, alebo naopak, zneškodniť mimozemskú výbušninu (pre zmenu nemá časovač). Dobehnúť k bodu A,B,C,D (a cestou splniť niekoľko krát úlohu 1). Komandovať celú flotilu. Áno priatelia, toto je tá konzola zavesená na opasku, pomo-



cou ktorej komandujeme celú flotilu. Nevieť teda ako je na tom US Army ohľadom velenia, ale keďže dostávame rádiom príkazy, zdá sa mi dosť nelogické, aby pešiak prikazoval lodiam, kam sa majú presunúť a koho ostreľovať. Každopádne tu máme aspoň návrat ku pôvodnej verzii hry battleship (lodičky) i keď v upravenej a akčnejšej verzii. No a ako sa to celé hrá?

Ovládanie je výborné. Je to asi prvý 3rd person shooter na PS3, kde som nehromžil nad tým ako sa s ním pohybuje, mieri a strieľa, ale vkĺzol som do toho pomerne ľahko, i keď primárne hrám hry na PC. To je jednoznačne pozitívny bod. Ako som už spomínal, mimozemské obleky sú veľmi odolné voči gulkám, navyše ak strieľame ich zbraňami, zásahy sú podobne časté ako moje návštevy kostolov. No možno o niečo častejšie, keďže tie návštevy by som na prstoch dvoch rúk zrátal (aj to len kvôli svadbám). Takže strelba z nich je frustrujúca. Krytie sa za čímkoľvek spočíva v učupení sa, pri čom niečo ako vykuknúť alebo vykloniť sa a strieľať absentuje úplne. Celkom pekná je support strelba z lodí poblíž, i keď musia byť umiestnené priamo na štvorčeku, ktorý je červený a znamená, že odtiaľ sa

môže strieľať. Asi by som to skôr riešil vyznačením dosahu strelby z lode. Po zabitých nepriateľoch nám zostávajú zbrane (posledná vec, ktorú urobí mimozemský negativista tesne pred smrťou, je výmena zásobníka v zbrani, aby nepriateľ našiel vždy full náboje (čo urobí taký umierajúci predátor všetci dobre vieme :), a akési hologramy, ktoré fungujú ako wild cards pre „taktickú“ časť.

Taktická časť, čiže samotné lodky sa aktivuje práve otvorením konzoly. Tu príde najskôr na radu loading, a potom už vidíme štvorčekovú mapku s našimi a nepriateľskými loďami. Môžeme lode presúvať, určiť ktorá na koho útočí a môžeme používať už spomínané wildcards. Tieto predstavujú buď možnosti vybavenia lodí lepšími zbraňami, brnením či radarom, máme kartičku na jednorazovú opravu lode a ako úplný hit leta máme kartičku, pri použití ktorej prevezmeme kontrolu nad plavidlom. Vtedy príde ďalšie loading, uvidíme animáciu, kde sa plavíme súbežne s nepriateľským nadvodným zariadením, analógovým stickom namierime naň a pálime zo všetkých lodných zbraní. Je to časovo obmedzené, ale vzhľadom na bonusový damage, ktorý týmto získavame, nie je

problém sa nepriateľa zbaviť. Opäť loading, a sme naspäť v konzole, zatvoríme ju, loading a sme v strieľačke.

Keďže sa jedná o hru podľa filmu, predpokladám, že hudba je licencovaná. Nie je ničím zaujímavá, ale na druhú stranu ani neprekáža. Ostatné zvuky sú rovnako priemerné. Grafické spracovanie je pomerne jednoduché. Celý čas sa nachádzame na jednom súostroví, takže nemôžeme čakať zmenu prostredia. Mimozemskí negativisti tiež nie sú nejako zaujímaví, viac menej tiež priemer.

Ak to teda zhníeme, zvuky a grafika priemer, ovládanie trochu nadpriemer, náplň hry silný podpriemer... No nebudeme si klamať. Nie je to nič čo by som Vám doporučoval si kúpiť. Za to ovládanie si odomňa vyslúžila bonusový bod, a napriek dlhej úvahe, som sa rozhodol neubrať bod za to, že táto hra je jedným z dôvodov, prečo sa na mňa z plochy vyšciera zatiaľ stále nepokorený Diablo III.

PLUSY

- + ovládanie hry
- + krátkosť, našťastie iba 10 levelov

MÍNUSY

- stereotyp
- rovnaké prostredie
- loading medzi strategickou a akčnou časťou

3.5

*Výrobca: Double Helix *Distribútor: Activision *Platformy: PC, PS3, Xbox 360, Wii, 3DS, NDS
*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: battleshipthevideogame.com



Zbytočnosť E3 bytia?

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

Vitajte do šialeného týždňa nových vecí. Do sveta krásnych nových hier, oznámených titulov a (ak uskúpenie hviezd dá) i nových platforiem. Možno. Snáď už viete, ako to za tie roky chodí. A možno, možno príde aj Konami fičiace na nejakom kvalitnom matroši. Ako hovorím, jeden nikdy nevie.

Týždeň E3 je tu a bude plný sklamaní, podivných oznámení a konštatovania (aspoň z niektorej strany), že už ani tie hry, ani tá E-trojka nie je čo bývali. Microsoft si odbije svoju konferenciu - pokvákade - čo na adresu kinectu, ukáže opäť niečo z Call of Duty (ako krásne ten poslovenčený názov vystihuje celú sériu, však? ;-)), prípadne nám ukáže, že nám nič neukáže. Teda aspoň ja mávam v posledných rokoch taký pocit. Skrátka, nejaká sa od nás očakáva, aby sme tu boli, tak nás tu máte. A máme pre vás pár zbytočných oznámení. Čo to tu táram, hovoríte si? Ale no tak, kedy vás naposledy zaujalo niečo oznámené na E3. So skutočným záujmom a nasledovným (skoro nekončiacim) nadšením? Veď práve.

O čom je vlastne E3 pre bežného hráča/diváka? O hrách. Uvidíme niečo viac z očakávaných titulov, ale to predsa môžeme vidieť aj niekde inde. Veľké spoločnosti vrazia peniaze do svojich konferencií? Nuž, to je pravda. Berú to ako show pre masového diváka - aspoň tak to niekedy vyzerá. A možnosť ako sa trochu zalíškať prítomným novinárom. Nikdy neviete, či sa darovaný X-BOX neodrazí na trošku lepšom hodnotení, než by si nejaká hra zaslúžila. Och. Nič som nepovedal. :-)

V prvom rade to, ale bude príležitosť vidieť v pohybe hry, ktoré na nás čakajú v najbližšom a strednom období. Obávam sa však, že väčšinou opäť dostaneme nie tak úplne zaujímavú zmesku titulov pre mainstream publikum. A je to tak v poriadku. E3 je show pre veľké spoločnosti, pre veľké hry, ktoré smerujú k masovému publiku. Občas sa niekde vynorí niečo zaujímavé. Šikovný novinár vysporodí nejaký skrytý klenot, ale... to je individuálna práca šikovných novinárov. Ale kto vie, možno sa zo škaredého káčatka vykluje krásna, herná labuť.

Skôr sa však naskytuje otázka, či už dnes nie je E3 tak trochu prežitok. Zbytočný artefakt minulosti, ktorého význam prakticky klesá i keď sa nás GameTrailers a niektoré ďalšie média snažia presvedčiť o opak. Možno je to tým - ako sa hovorí - že Američania milujú show, a tú bez debát dostávajú. Lenže v dobe kedy si 3rd party tvorcovia oznamujú nové hry mimo E3, prípadne usporadúvajú vlastné akcie, je len málo nového čo môžu pre E3 ponúknuť. Rozhodne bude zaujímavé sledovať, či sa na tomto podujatí objaví niečo nečakané, niečo zaujímavé, niečo pri čom by bolo hodné aspoň pozdvihnúť obočie. Len pevne dúfam (a verím), že to nebude ďalší reštart, reimaginácia nejakej klasickej série. Táto bolesť Hollywoodu totiž postihla už aj hry a veru nie je to dobrá vec. Remaky v pôvodnom znení s titulkami sú fajn, ale prekopávanie konceptov už nie.

V konečnom dôsledku je vlastne E3 celkom nuda. Veľa vecí sa od neho očakáva, veľa vecí sa i dočkáme. Nuž a napokon sú tu oznámenia, v ktoré zarytý fanúšikovia hernej scény očakávajú. Alebo sú skôr ich zbožným priáním. Čo nové predvedie Sony? Musí pretláčať Vitu. Má pripravené niečo pre PS3? A čo nasledujúca generácia konzolí? Príde jej čas tento rok? Alebo si ešte počkáme. Zlepší Nintendo zúfale predstavenie Wii-U z minulého roka? Uvidíme. A nakoniec otázka, ktorá trápi mnoho hráčov - dozvieme sa niečo o Half-life 3? Aj keď to je skôr otázka do relácie: Snívajte s nami. Jeden však nikdy nevie.

Čo si však o E3 myslia tuzemskí hráči a naši čitatelia? Nuž, to je otázka - ako sa hovorí - do publika.

Negativizmus k zábave nepatrí

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

A to nie len k tej digitálnej!

Čo tak sledujem aktuálne dianie v oblasti hernej žurnalistiky, pripadá mi, že v týchto dňoch je naozaj "IN" si kopnúť do E3. Proste, redaktori viacerých portálov vo svojich siahodlhých rozpravách a úvahách označujú tento ročník výstavy nielen za priemerný, ale dokonca za zlý či ba priam najhorší, aký tu kedy bol. Ja si dovoľím však nesúhlasiť a takýmto kvázi pseudo-intelektuálom odkazujem jediné - ak vás digitálna zábava frustruje, nájdite si iné hobby! Osobne nechápem, prečo takito všadeboli a všavedovia vôbec hry naďalej hrajú - ak ma totižto niečo seruje, tak na to dlabem a v záujme zachovania si duševnej a psychickej pohody zvolím inú aktivitu.

Ako optimisticky ladený jedinec, ktorý hľadá predovšetkým to dobré a pozitívne, jednoducho neznášam, keď sa niekto pokúša digitálnu zábavu stoj čo stoj dehonestovať len preto, že v nej dominuje nejaký žáner či štýl, ktorý on "nemusí". Z môjho pohľadu je to detinské a mimoriadne krátkozraké uvažovanie, ktoré s profesionalitou naozaj nemá nič spoločné. Niekomu proste dali namiesto citrónového lízatka jablkové a on preto kvôli tomu kričí a prská na všetky strany. Jasné, tohtoročná E3 nebola bohvieako prekvapivou a vďaka pre-E3 leakom sme sa až na pár výnimiek nedozvedeli zhola nič, z čoho by sme si tak povediac sadli na zadok. Na druhú stranu však výstava ponúkla toľko skvelých hier k nahliadnutiu a zahratiu, že pokiaľ by som bol návštevníkom, určite by som nemohol ostať z eventu sklamaný.

Aby som ale bol dokonale férový - zrejme najslabším článkom celej výstavy bola bez diskusií konferencia Nintendo. Ako čistokrvný core gamer som totižto očakával, že firma ma konečne presvedčí o tom, prečo by som si ako milovník tradičných hier mal ich najnovšiu konzolu Wii U zakúpiť. Opak sa však

stal skutočnosťou - Nintendo vrámci svojej pressky stavilo prednostne na casualovky a nebyť intervencie zo strany Ubisoftu, nemal by som absolútne žiaden dôvod tú Máriom prepchatú konferu dopozerať. Samozrejme, proti Mariovi nič nemám, ale čoho je veľa, toho je fakt veľa - 3 či nebudaj 4 ohlásené tituly s týmto inštalatárom v hlavnej úlohe... tak to som fakt nedokázal "pobrať".

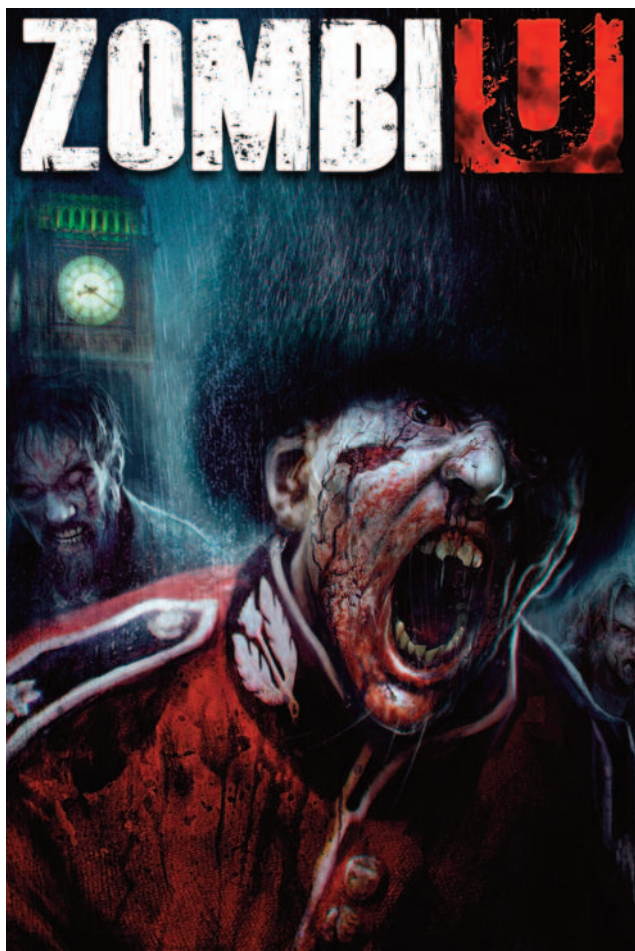
Navyše, vzhľadom na to, ako sa firma ešte minulý rok dušovala, že svojou novou konzolou hodlá prevziať core gamerov späť pod svoje krídla, mi prišla koncepcia ich konferencie maximálne nešťastná a kontraproduktívna. Ak bolo úlohou Nintenda nám ich pripravovaného nástupcu Wiička sprotiviť, tak sa im to podarilo priam dokonale. Diskutabilne bol taktiež odprezentovaný Wii U Game Pad. Je síce fajn, že má druhú obrazovku, ale v prípade hardcore hier to môže viesť k tomu, že hráč bude zmeštený z toho, na ktorý displej má vlastne pozerieť. Možno aj práve preto, že Nintendo samo nevie, akému hráčskemu publiku vlastne to Wii U smeruje, bola jeho konferencia tak nemastným neslaným eventom, že som naň zabudol skôr, než sa to trápne video na Nintendoland v závere pressky stihlo vôbec dokončiť.

Chvála bohu teda, že z ostatných pressiek som si vedel vybrať hneď niekoľko vecí, ktoré ma do budúcnosti ako hráča lákajú. Konferencie spoločností EA, Microsoft a Sony síce už tradične stavili na svoje osvedčené značky a firmy, čo v reči laika znamená recykláciu už použitých svetov/mechanizmov/nápadov, avšak pokiaľ ma tá ktorá séria baví, nevidím dôvod, prečo by ma to malo nejako deprimovať. Ja sa k herným ságam staviam ako k seriálom - ak sa mi niečo páči, tak to sledujem až do konca a jediná možnosť, ako sa od toho odtrhnúť je, že to tvorcovia

nejakým "dielom" obzvlášť nechutne doserú (príkladom seriálu je Spielbergom produkovaná Terra Nova). Každopádne, všetky uvedené firmy nám, core-hráčom, chystajú obzvlášť bohaté a pestré herné Vianoce, takže ako fanúšik platforiem PS3 a Xbox 360 nemám absolútne žiaden dôvod vyplakávať. A viete prečo? Lebo aj keď mi niektoré ságy pripadajú zbytočne umelo naťahovanými, z toho množstva titulov si stále viem vybrať tie, ktoré sú hodné mojich peňazí a mojej pozornosti. Možno aj práve preto nevidím oblasť digitálnej zábavy ani z ďaleka v tak čiernych odtieňoch, ako poniektorí herní žurnalisti.

No a potom tu bola samozrejme konferencia Ubisoftu - jedna herná pecka striedala druhú, k tomu sa pridalo ohlásenie fantasticky vyzerajúcej novinky a ak sa k tomu navyše pridala aj moja srdcovka v podobe Raymana, bolo o kráľovi tohtoročnej E3 rozhodnuté. Na moje prekvapenie sa však opäť z novinárskej sféry vyrojili hlasy, že Ubisoft len "sequeluje" a totálne ignoruje akýkoľvek progress. No, neviem ale ak niekto označí Assassin's Creed 3 za to isté čo bol Assassin's Creed 2 či 1, asi sme hrali rozdielne hry a videli rozdielne prezentácie. No a čo že sequeluje? Ak si fanúšikovia prajú pokračovania (čo jednoznačne dokazujú predajné čísla), bola by firma hlúpa, ak by ich priania nevyslyšala. Jednak si totižto príde na výborné cash ale v prípade populárnej značky má viac než solídnu istotu, že ďalšie diely majú rovnaký potenciál generovať zisk. V podstate je možné povedať, že dlhé herné série dokonale vyjadrujú to známe "aj vlk ostal sýty, aj koza ostala celá".

Je naozaj nepríjemným, keď musím strieľať do vlastných radov, ale som totálne znechutený z toho, ako sa herní žurnalisti nedokážu adaptovať na stav, ktorý vládne v oblasti digitálnej zábavy dnes. Ved predsa, nie je všetko len Call of Duty, Battlefield, Need For Speed či Assassin's Creed. Keď mi totižto niekto napíše, že nechce hrať rovnaké hry každých 12 mesiacov, príde mi to ako účelová a krajne zaujatá kritika, pretože dotyčného jedinca predsa nikto nenúti, aby tie hry hral. Na to sú tu predsa fanúšikovia! Hej? Lebo ak je človek herným fanjšmekrom, tak si hádam vie nájsť to, čo ho baví. Alebo nie? Alebo ide len o pindy, ktoré majú za úlohu ukázať, ako je onen jedinec intelektuálne nadradený nad plebsom, ktorý hráva všetky tie casualovky? Neviem, ale dáva to zmysel - konieckoncov, nie je to po prvý krát, kedy sa úzka skupina ľudí snaží svetu dokázať, že ich postoj je niečo viac, než postoj väčšiny. Mne to pripadá, ako keby tieto osoby zabudli, že žijeme v slobodnom svete, kde si môžeme každý slobodne vyberať, čo nás baví a čo naopak, nie. A tak, rovnako ako ja nechodím do divadla či na koncerty našich "hudobníkov" lebo túto zábavu príliš nemusím, rovnako sa nemusia hrami zaoberať ani tí, ktorí na nich nevedia nájsť an kúsok dobrého. Simple matter of choice... nič viac ani nič menej.



Hra nie je film

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

Herní tvorcovia si čoraz častejšie myslia, že hry sú akousi odnožou Hollywoodu. Nie nutne vždy, ale veľmi často to tak vyzerá. Filmová reč sa stále viac prediera na monitory a obrazovky hráčov. Dôvod je jednoduchý - pretože to technológia umožňuje. Otázkou je, či tento fenomén neničí hry ako také, resp. či prehnané množstvo neinteraktívnych strihových scén patrí do hier.

Kľúčové slovo je v našom prípade - neinteraktívne. Hra, ktorá ma k tomuto zamysleniu priviedla, nie je nič iné ako posledný Max Payne. Preplnený neinteraktívnymi sekvenciami, berie iniciatívu z rúk hráča a necháva ju plne na réžii tvorcu hry. Strihové scény ako také nie sú problém. V mnohých hrách sú veľmi fajn. Avšak väčšinou (ak sa to nepreháňa) bývajú relatívne dobre vyvážené vo vzťahu hra - mechanika - film. Ako príklad dobrého využitia strihových scén môže slúžiť posledný Saints Row. Každú príbehovú misiu uvádzala krátka, štýlová strihová scéna a následne už hráčovi nebrala kontrolu z rúk - pokiaľ opäť nedošlo na zaujímavú dialógovú výmenu, ktorá však tiež trvala len niekoľko sekúnd. Rovnako to platí o závere misie. Scény mali štýl, využívali naplno filmovej reči, ale zároveň hráč nemal pocit, že mu niekto hrá hru za neho. Čo však bohužiaľ ne-

platí pri poslednom Maxovi Payneovi a pri niektorých ďalších hrách.

Na druhej strane - a to je téma, ktorú som už neraz otvoril nielen v týchto článkoch, ale i na svojom blogu - i v tomto prípade veľmi záleží na preferenciách každého jednotlivého hráča. Niektorí sa rád hrá. Má rad hru ako výzvu, ako sled udalostí, ktoré môže ovplyvňovať (či už skutočne alebo zdanlivo) - teda hrá sa vo svete, v rámci príbehu. resp. systému hry. Akékoľvek prevzatie kontroly automatickými časťami hry ho môže vyrušovať a priam frustrovať, pretože získa pocit, že hra niečo robí za neho. Niečo, čo by zvládol engine hry i s kontrolou hráča. V minulosti to bolo iné. Koncom 90-tych rokov ešte grafická sila počítačov nebola na takej úrovni, aby umožňovala tvorcom priamu interakciu herného





prostredia, príbehu a hráča. Aby to malo nejakú formu a výzor. Preto často pristupovali k vopred vyrenderovaným scénam, ktoré reprezentovali dôležité časti hry. Avšak bez aktívneho príspevku hráča. Dnes istý typ hráča vyžaduje od hry interaktivitu aspoň v nejakej forme. Tolko neoblíbené „quicktime eventy“ sú v podstate istým stupňom strihových scén, v ktorých hráč dostáva možnosť nejakú reagovať. Je to ďalší stupeň. Mnohí tvorcovia hier si tiež uvedomujú nezmyselnosť obyčajného sledovania prebiehajúcej strihovej scény v počítačovej hre. Preto vlastne aj vznikli QTE, aby pridali na dramatickosti dej a zároveň nechali istým spôsobom v hre aktívneho i hráča. Pokojne môžeme polemizovať o tom, či je to najšťastnejšie a najlepšie riešenie, ale rozhodne sa mu nedá uprieť forma základnej interaktivity. Interaktivity, ktorá obyčajným strihovým scénam chýba.

Základný problém však nie je, akoby sa mohlo z predchádzajúceho textu zdať, v ich pasivite, ale predovšetkým v ich dĺžke. Pokiaľ je v hre strihovými scénami viac ako samotnej hry, niečo nie je v poriadku. Dokonca sa naskytuje otázka, či je taká hra hodná chvály a vysokých hodnotení. Nemáme totiž hodnotiť mizerný film, ale hru. A hra, to je interaktívne dielo, komunikácia hráča a herného obsahu medzi sebou navzájom. Strihové scény sa tak stávajú nástrojom, ktorý môže skupine hráčov znechutiť celý zážitok z hry. Veľmi však záleží na tom, ako ich dokážu využiť samotní tvorcovia hier. Vyváženosť je kľúčová. Vyváženosť, ktorú Rockstar vo svojej poslednej hre vôbec nezvládol.

Strihové scény posunuli hry niekam ďalej. Od čisto literárneho podhubia (pokiaľ sa bavíme o hrách, ktorých hlavným hnacím motorom je príbeh) až po súčasné experimenty s filmovou rečou. Heavy Rain je jeden z príkladov, kedy sa celý rad ľudí pýta, či ešte stále môžeme rozprávať o hrách. Heavy Rain je jeden dlhý sled strihových scén - interaktívnych.

Teda scén, v ktorých hráč zastáva aktívnu úlohu. Ovplyvňuje ich a má možnosť (i keď obmedzenú) interakcie s okolitým prostredím. Nie nadarmo sa niekedy nazýva i interaktívnym filmom 21. storočia. Napriek tomu, že má toto označenie z minulosti veľmi negatívnu príchuť. Hra by sa mala hrať, nie sledovať (teda pokiaľ nie ste ten za chrbtom hráčujúceho ;)).

Strihové scény sú rôzne. Navodzujú tu správnu atmosféru nadchádzajúcich udalostí, predstavujú niektoré postavy, posúvajú príbeh alebo (ak sú nesprávne použité) zdržujú hráča od hry. Istotne patria do moderných, výpravných, príbehových hier - to už zrejme nezmeníme a vlastne, ani to nie je potreba. Avšak mnoho tvorcov hier ich nevie správne využívať, správne vyvažovať a dávkovať. Nemusi mať „cool“ zábery, kamerové strihy a uhly, pretože v nich je aktívnym prvkom hráč, nie herec, nie niekto ďalší. Hráčov pohľad na hru je špecifický, iný ako používa filmová reč. Skrátka, hra nie je film a so strihovými scénami to netreba preháňať.

Teda, pokiaľ nie ste ten druhý typ hráča - čo sa rád pozerá. V tom prípade, ale neviem prečo si za svojho koníčka nezvolíte filmy. ;-)



Scenár - achilovka hier

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

Prečo sa v hrách nikdy nedočkáme oskarových príbehov?

Je to už pár dní, čo som dopyzeral vynikajúcu old-schoolovú detektívku Tinker, Taylor, Soldier, Spy, avšak ten film mi proste stále nedáva spávať. Dôvod je prozaický - brilantne napísaná story, ktorá nevedie diváka za ručičku ale nadmieru sofistikovane a inteligentne mu podsúva všetky indicie k tomu, aby si v závere vedel SÁM v pohode dať dve a dve dokopy a teda aj rozlúsknuť príbeh, ktorý predchádzajúce dve hodinky sledoval. No a teraz si položte zopár zásadných otázok: kedy naposledy ste boli motivovaní (alebo aspoň teda donútení) u nejakej hry rozmyšľať nad jej dejom? Kedy vás herný príbeh zaujal natolko, že ste jeho analýze boli ochotní venovať aj svoj voľný čas? Kedy naposledy vám herná story vyvolala na chrbte to povestné "mrazenie"? Nuž, ja nech sa snažím ako sa snažím, až na Maxa Paynea 3 ma prakticky nenapadá nič, čo by stálo naozaj za moju a teda aj vašu pozornosť. Drvivá väčšina hier totižto po stránke príbehu operuje s hromadou dookola sa opakujúcich tématických, ktoré síce navzájom fungujú, ale žeby vytvárali nejaký nezabudnuteľný zážitok, to povedať určite nemôžem.

Samozrejme, je potrebné rozlišovať mieru významnosti príbehu u filmov a hier - tam, kde u prvej menovanej kategórie ide o jeden z kľúčových aspektov zážitku, tam je to v prípade tej druhej len jedna z mnohých premenných, dotvárajúcich celok hry ako takej. Veď to istotne poznáte veľmi dobre - nejaká gamesa XY má o hovne dej, avšak svojim fantastickým gameplayom to krásne vykompenzuje. U filmov ale také niečo nehrozí a preto sa nemožno čudovať, že dnes sa za kvalitné scenáre platia doslova a do bodky milióny dolárov. Nedávna E3 však opätovne vrátila do povedomia nás, hráčov, žánru, na ktorý má v súčasnosti monopol prakticky len spoločnosť Quantic Dream. Na uvedenej výstave odprezentovaná novinka Quanticku, interaktívny film Beyond: Two Souls, však jasne poukázala na základný problém a v podstate, achilovku herných príbehov - scenár. Ten sa totižto opäť javí byť deravý ako ementál a aj napriek nespornej snahe štúdia ponúknuť hráčom zážitok, nie nepodobný tomu filmovému, sa odprezentovaný segment hry až nezdravo často potýkal s tak brutálnymi logickými lapsusmi, až sa to nedalo poriadne ani dopyzerať.

Istotne sa teraz pýtate, kde leží kameň úrazu - nuž, odpoveď je jednoduchá: David Cage. Vizionársky vývojár s kopou brilantných nápadov, totižto nie je vyštudovaný scenárista a tak aj keď má hromadu skvelých nápadov, chýba im akákoľvek ucelená koncepcia, ktorá by ich dokopy spájala bez toho, aby sa muselo variť z vody či používať tzv. oslie mostíky. Skrátka a dobre, Cage ako developer nedokáže podchytiť všetky detaily príbehu a tak sa u jeho hier často stáva, že práve tie detaily tam akosi chýbajú, alebo čo je ešte horšie, akosi nedávajú zmysel. Lebo viete - mať skvelú nosnú ideu je síce cool ale obklopiť ju uveriteľným prostredím, postavami, dialógmi a miliónmi ďalších detailov. to už chce aj trošičku znalosti z oblasti písania scenárov a nie len také to tradičné hráčske nadšenie a zanietenie. Pozor! Toto nie je téma zameraná na kritiku Davida Cagea! Ten si totižto môže ruku podať s ďalším podobným vývojárom, Hideom

Kojimom, ktorý najmä svojim posledným PS3kovým Metal Gear Solidom dokázal, že síce má dobré vízie, ale podať ich vo forme záživných príbehov mu už rozhodne až tak dobre nejde. Kto vydržal zhladnúť scénu, kedy Johnny v rámci prestrelky požiadal Meryl o ruku (aj napriek tomu, že spolu počas celej hry prehodili maximálne pár slov!), do konca, ten má z mojej strany naozaj hlbokú poklonu... ja som na ten bullshit skrátka nemal dostatok síl ani dostatočne silný žalúdok.

Je taktiež dôležité si uvedomiť, že zatiaľčo u filmov musí scenár svojim obsahom pokryť cca 2-3 tri hodinky stopáže, u hier je tomu nepomerne viac. Z toho dôvodu je preto u hernej produkcie zaužívanou praxou, že príbehy sa zvyknú natahovať ako sopele. Pridávajú sa vedľajšie dejové osy, postavy a dialógy tak, aby príbeh nestál dlho na jednom mieste ale aby zas príliš neodbádal od hlavnej nosnej myšlienky. Problém -ako už asi tušíte- je ale opäť v scenári, ktorý pokiaľ nemá aspoň priemernú kvalitu, ľahko niektorý z uvedených nadstavbových dejových prvkov dobačuje. Postavy tak napríklad riešia totálne nepodstatnosti, dialógy sú zamorené kopou klišéovitých hlások, sekundárne príbehové línie odvádzajú hráčovú pozornosť od toho dôležitého a v podstate, to hlavné, čo by malo držať jednotlivé herné prvky pokope, sa rozpadá ako domček s karát. Samozrejme, u objemných RPGčiek je prítomnosť side-questov so svojimi príbehovými odbočkami pochopiteľná, ale pokiaľ sa takéto scenáristické chyby objavujú aj u nepomerne lineárnejších žánrov, je to len a len dôkaz toho, že tvorcovia skrátka príliš toho scenáristického umu nepobrali. Ako príklad uvediem tituly Call of Juarez: Cartel (3 rozdielne ale totálne nezaujímavé a šablonovité postavy), LOTR: War in the North (stupidné dialógy a kliše príbeh, ktorý nudil od začiatku do konca) či Heavy Rain (z hľadiska gradácie deja totálny mess - btw, viete o tom, že autori svojim prvým trailerom k hre nechtiac vyzradili totožnosť vraha? Tomu sa hovorí stupidita na n-tú!).

Súdiac podľa predchádzajúcich riadkov by sa teda zákonite mohlo zdať, že napísať kvalitný scenár k hre je doslova nadľudským činom. Pravda je však niekde úplne inde - stačí totižto netlačiť príliš na pílu, neisť silou mocou po komplexnosti a nechať priestor na vlastnú interpretáciu a rázom máte príbeh, ktorý aj keď nemusí byť až tak nápaditý či zaujímavý, dokáže pohltiť. Príkladom nech je v úvode spomínaný Max Payne 3, originálna romantická záležitosť Catherine či prvé Silent Hilly, ktoré nechávajú na hráčovi, čo si z ich príbehu odnesie. Veď predsa, nie nadarmo sa hovorí, že v jednoduchosti je krása. Jasné, zložitý príbeh -ak je vďaka kvalitnému screenplayu dobre podaný- dokáže zanechať v človeku nepomerne väčšiu dávku myšlienok a emócií, avšak vzhľadom na to, že dobré scenáre sú v oblasti digitálnej zábavy zriedkavým javom, vždy radšej uvítam story, ktorá je síce jednoduchšia, ale aspoň tak nedáva priestor pre všakovaké logické chyby a prešľapy. Skrátka a dobre, niekedy menej je viac, pričom u herných príbehov to platí rovno duplované!

Hardware

AUTOR: Lukáš "Under4" Kollár

Battlefield 3 Razer BlackShark

Zberateľská edícia herného headsetu, ktorú si nemôžete nechať ujsť!

Razer, spoločnosť nesúca označenie svetového lídra v oblasti vysokovýkonného herného hardvéru, najnovšie prostredníctvom tlačovej správy oznámila svoje nové slúchadlá, zaradujúce sa medzi periférie patriace do zberateľskej edície. Inšpirovaný taktickými leteckými náhlavnými súpravami a s plnou výzbrojou je headset Razer BlackShark po zvukovej stránke dokonale pripravený na hranie Battlefieldu 3, úspešného herného FPS titulu od spoločností EA a DICE, ktorý sa stal najrýchlejšie predávanou hrou v histórii známej firmy Electronic Arts.

Výrobca Razer sa stotožňuje s názorom, že Battlefield 3 je momentálne najdynamickejšou a najprogresívnejšou akčnou hrou na trhu. Užívateľ používajúci tieto slúchadlá môže lepšie prežiť pocit ozajstného pilota vrtulníka, čomu napomôže kompletne circumaurálne dizajnové prevedenie, vyznačujúce sa vo všeobecnosti veľmi dobrou izoláciou od okolitých zvukov. Hráč si tak bude môcť vychutnať čo najautentickejší zvukový zážitok.

„Razer BlackShark sú herné PC slúchadlá s ostrým zvukom a výraznými bassmi, ktoré využijete v akčných tituloch ako je Battlefield 3,“ povedal Robert 'Razer-Guy' Krakoff, riaditeľ Razer USA. „Vďaka nim budete počuť strelbu, výbuchy a búrlivý hukot stíhačiek, akoby ste boli priamo v boji. Slúchadlá sú navrhnuté v súlade s ozajstnými, využívajúcimi sku-



točnými pilotmi útočných vrtulníkov, žiadny z vojakov Battlefield 3 by preto nemal vyraziť do boja bez svojho headsetu Razer BlackShark,“ dodáva Krakoff.

Podme sa pozrieť na ucelenú špecifikáciu tohto produktu. Ako ste sa už mohli dočítať vyššie, tieto slúchadlá ponúkajú dokonalú zvukovú izoláciu, pričom disponujú exkluzívnym dizajnom, ktorý má zabezpečiť extrémne pohodlie aj počas dlhších misií. Náušníky, ktoré sú potiahnuté koženkou zabráni prieniku nežiadúceho okolitého zvuku a tak hráčom umožnia sústrediť sa výlučne na boj a rádiovú komunikáciu.

Pre väčšiu prenosnosť je tu prí-

tomný mikrofón odnímateľný. Vlastnosti produktu sú tvorené exkluzívnym dizajnom akčnej hry Battlefield 3, stereo zvukom s vylepšenými bassmi, zvukovo-izolačnou konštrukciou náušníkov a oddeliteľným mikrofónom pre hlasový chat a lepšiu mobilitu.

Headset disponuje káblom pre audio a mikrofón, pamäťovou penou pre maximálne pohodlie, 40mm neodymovými magnetickými stereo meničmi, frekvenčným rozsahom 20Hz - 20KHz, impedanciou 29 Ω, citlivosťou @ 1KHz o hodnote 105 dB ± 3 dB, vstupným výkonom 50 mW, 1,3 m pogumovaným káblom plus metrovým rozdeľovacím audio/mic káblom. Nechýba ani pozlátený 3,5 mm

konektor pre audio a mikrofón (kombinovaný jack). Mikrofón má frekvenčný rozsah 50Hz - 16KHz, odstup signálu od šumu 50 dB, citlivosť pri 1KHz je -37 dB +/- 4dB.

Z produktovej stránky možno vyčítať informáciu o dostupnosti aj cene. Herný headset Battlefield 3 Razer BlackShark príde do predaja pod cenou 129,99 €, pričom predpokladaná dostupnosť je ohlásená na júl 2012.

Herná klávesnica Sharkoon Skiller stojí za hriech

Predstavujeme vám zaujímavú klávesnicu s viac než slušnou cenou.

Užívatelia, ktorí to s hraním myslia aspoň trochu vážne často siahajú po herných perifériách, odlišujúcich sa od tých konvenčných predovšetkým dizajnom a množstvom funkcií, čomu spravidla zodpovedá aj cena. Ak prehľadávate tuzemský internet za cieľom nájdania pre vás čo možno najvhodnejšej klávesnice, a zrovna nemáte chuť či financie na investíciu do vyše päťdesiat či stoeurových zariadení, mali by sme pre vás riešenie vo forme zakúpenia hernej klávesnice od spoločnosti Sharkoon, ktorá s novým modelom Skiller Gaming Keyboard pravdepodobne zaujme aj náročnejších hráčov. Pozorní čitatelia vedia, že táto periféria mala svoju premiéru už na veľtrhu CeBIT 2012, odohrávajúc sa pred pár mesiacmi v Hannoveri.

Základom Skilleru je štandardných 107 kláves, ale disponuje aj ďalšími dvadsiatimi multimediálnymi, ktoré sú umiestnené v hornej pozícii a po bokoch

klávesnice. Pri rôznych herných situáciách je výhodou anti-ghosting, ktorý v tomto prípade dokáže naraz zaregistrovať až 18 kláves. Všestrannosť je zaistená programovateľnými tlačidlami a prítomnými profilmi. S konfiguráciou sa tak dá vytvoriť desať profilov, pričom každý môže mať tri úrovne. Táto funkcia je súčasťou softvérového vybavenia, vďaka ktorému je tento produkt pripravený nielen na hranie hier, ale i využitie rôznych aplikácií. Klávesnica Sharkoon Skiller má rozmery 485 (dĺžka) x 212 (šírka) x 25 (výška) mm, hmotnosť je presne 603 gramov. Pripája sa pomocou USB, pričom je vybavená káblom s dĺžkou 150 cm. Prevádzková teplota je výrobcom stanovená na 0°C ~ +50°C, životnosť kláves je 10 miliónov stlačení. Čerešničkou na torte je osem pogumovaných kláves, ktorými možno nahradiť výrobcom pôvodne nasadené klávesy WASD a kurzorové šípky. Tie sú súčasťou balenia rovnako, ako i CD so softvérom a manuálom v súborovom formáte PDF.

Ako si možno všimnúť, herná a multimediálna klávesnica Skiller ponúka celkom pútavý dizajn v čiernom ošatení. Treba vyzdvihnúť nápadité prevedenie so štýlovo ladenými rohmi a hranami, pričom vzhľad ozvláštnia aj vyššie spomenuté vymeniteľné gumené klávesy v modrej farbe. Klávesnica obsahuje i opierku pre zápästie, ktorej súčasťou je logo Sharkoon svietiace namodro. Celé to vyzerá vskutku elegantne, avšak zainteresovaní užívatelia vedia, že podobná klávesnica už svetlo sveta uzrela. Ide o produkt Rosewill Gaming Keyboard RK-8100, ktorý sme s aktuálne predstavenou klávesnicou od Sharkoону bližšie neporovnávali, ale oba kusy sú minimálne po vizuálnej stránke takmer identické.

A na záver to najlepšie, čím je cena produktu Sharkoon Skiller Gaming Keyboard. Podľa zverejnených informácií bude predávaný u autorizovaných predajcov za skvelých 14,99 EUR. Dostupný za takú dobrú cenu? No nekúp to!



Logitech predstavuje myš pre MMO hráčov

„Naga, tras sa! V nekompromisnom súboji o konečného zákazníka sa totižto ocitol ďalší globálny dodávateľ, ktorý môže tvojmu výrobcovi v pokoji konkurovať.“

O hry typu massively multiplayer online alebo teda MMO je neustále enormný záujem, z ktorého sa snažia vyťažiť aj spoločnosti vyrábajúce herný hardvér vo forme periférií, najčastejšie sú to práve počítačové myši. Po boku koncernov akým je SteelSeries s produktom World of Warcraft MMO Gaming Mouse, Razer, ktorý si z koláča ukrája väčšinu s myšou Naga, prípadne Cyborg s jeho produktom M.M.O.7, to najnovšie vyskúša aj spoločnosť Logitech, ktorá aktuálne predstavila hráčsku myš menom G600 MMO. Keďže tlačidiel nie je v tomto hernom žánri nikdy dost, chystá sa táto myš zaujať až dvadsiatimi, z ktorých až dvanásť je určených pre palec, pričom ako môžeme vidieť na priloženom obrázku, sú rozdelené na dve skupinky po šiestich tlačidlách. Sú pritom navrhnuté tak, aby palec dosiahol na všetky tlačidlá bez problémov. Takéto riešenie by malo prispieť aj k zapamätateľnosti.

Myš je určená predovšetkým na hranie spomínaného herného žánru, Logitech však nezabudol ani na hráčov klasických hier. Nový model tak prichádza s trojicou predvolených profilov, pričom dva sú určené pre MMO a jeden je vhodný pre bežné hranie. Produkt je tak nastavený k optimálnemu použitiu ihneď po vybalení z krabice s tým, že nie je potrebné inštalovať žiadne ovládače. Okrem toho je navyše k dispozícii aj funkcia G-Shift, za ktorou možno hľadať tlačidlo, vďaka ktorému nebude problémom jednoducho zdvojnásobiť počet akcií na ľubovoľnom tlačidle. Z vašej strany tak bude zaistená kompletná kontrola vo svojich obľúbených MMO hrách. Rovnako, ako u ostatných výrobkoch s označením G-Series, aj v tomto prípade sú jednotlivé



tlačidlá programovateľné, takže si môžete bez problémov vytvoriť vlastné príkazy, uložiť ich na zabudovanú pamäť a mať k nim prístup pomocou jediného dotyku.

Samostatným špecifikom je pohodlie. Ale podľa slov výrobcu s tým nemá byť problém. „Herná myš Logitech G600 MMO je výsledkom intenzívneho, priameho testovania skúsenými MMO hráčmi,“ tvrdí Mark Starrett, produktový senior global manažér Logitech. „Nespočetné množstvo hodín išlo do výskumu dizajnu nášho panelu pre palec, aby sme sa uistili, že je pohodlný a čo najľahšie použiteľný. Ľudia budú cítiť rozdiel v tlačidlách – sú tvarované tak, aby pomáhali znížiť únavu pri kliku a pravdepodobnosť minútia tlačidla, takže môžete hrať s väčšou presnosťou tak dlho, ako budete chcieť,“ dodal Starrett.

Ďalšou vlastnosťou je RGB osvetlenie panelu na palec, ktorý je prispôsobiteľný s viac ako 16 miliónmi možných farebných kombinácií, ktoré môžete použiť pre jednoduchú identifikáciu herného profilu. Osvetlenie môže svietiť nepretržite, pulzovať, cyklovať alebo zhasnúť po istej dobe nečinnosti (je to užívateľom nastavená možnosť).

Sú známe aj ostatné špecifikácie. V prípade požiadaviek na systém treba mať operačný systém Win-

dows Vista, Windows 7 alebo Windows 8, pripája sa cez USB port a pripojenie na internet pre stiahnutie voliteľného konfiguračného softvéru. Myš disponuje rozlíšením 200 - 8200 dpi, spracovaním obrazu 11,25 megapixelov za sekundu, maximálnou rýchlosťou 4,06 metrov za sekundu (záleží však na použítom povrchu). USB formát dát je 16 bitov na os, USB rýchlosť správ je až 1000 správ/sekundu, režim spánku nie je žiadny. Rozmery má 118 mm x 75 mm x 41 mm, celková váha bez kábla je 133 gramov. No a keď sme už pri tom kábli, ten je dlhý dva metre. Trvanlivosť tlačidiel je stanovená na 20 miliónov kliknutí.

Produkt Logitech G600 MMO Gaming Mouse bude predávaný s trojročnou zárukou. K dispozícii bude aj v Európe a to začiatkom júla 2012 za odporúčanú maloobchodnú cenu 79,99 €. Na trh príde v bielej aj čiernej farebnej verzii.





Hardware

NOVINKY ZA MESIAC

JÚN

Na dvadsiatom druhom HW týždni si zgustli prvrženci kvalitného chladenia a zvuku.

Niekomu postačí referenčne riešené chladenie svojej grafickej karty, niekto musí alebo chce siahnuť po alternatívnejšej voľbe. Spoločnosť Arctic má v tejto problematike jasno a s hrdosťou oznamuje nový extrémny VGA chladič Accelero Xtreme III, ktorý zaujme nielen svojou kompatibilitou, ale aj dôležitým faktorom, akým je účinnosť. Chladič disponuje hmotnosťou 653 gramov, má rozmery 288 (dĺžka) x 104 (šírka) x 54 (výška) milimetrov. Výrobca vsadil na mimoriadne zaujímavú maximálnu kapacitu chladenia. Podľa slov spomínanej spoločnosti tak tento chladič dokáže ochladiť 300 Wattov tepla. Skladá sa z troch ventilátorov s rozmerom 92 milimetrov (obsahujú fluidné dynamické ložiská), 84 hliníkových rebier a piatich heatpipes s priemerom 6 mm. Otáčky ventilátora sú PWM regulované v rozsahu 900-2000 otáčok za minútu (RPM), pričom výrobca udáva hlučnosť na 0.5 Sone. Samotný chladiaci výkon je však navyše podporený teplovodivou pastou MX-4, ktorá je už na produkte vopred aplikovaná, ako píše ARCTIC na svojich oficiálnych stránkach.

Možnosti kompatibility sú naozaj široké. Cooler Accelero Xtreme III tak podporuje AMD Radeony 7870, 7850, 6970, 6950, 6870, 6850, 6790, 5870, 5850, 5830, 4890, 4870, 4850, 4830, 3870 a 3850. Samozrejmosťou je aj podpora výrobkov od NVIDIA, konkrétne sú podporované grafické karty 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. Nutné je však upozorniť na určité výnimky kompatibility, ktoré by

ste si pred zakúpením mali overiť. Pomôcť by mal aj výkres obmedzenia výšky, poskytovaný priamo Arcticom.

Informácie o tomto chladiči obsahujú aj zmienku o prúde / napätí = 0.12A / 12V a spotrebe energie o hodnote 4.32W. Treba dať do pozornosti aj prítomnosť setu 31 RAM a VR pasívov. Triumfom na záver je záruka v trvaní šiestich rokov. Pokiaľ oň máte záujem, mali by ste si pripraviť 90,41 EUR bez DPH. Presne v takej výške sa totižto pohybuje odporúčaná maloobchodná cena.

O niekoľko dní potom herným svetom zarezonovala tlačová správa o headsete Battlefield 3 Razer BlackShark, ktorý patrí pod krídla svetového lídra v oblasti vysokovýkonného herného hardvéru menom Razer. Nejde pritom o hocikaké slúchadlá, tieto patria pod periférie so štítkom zberateľskej edície. Vhodné sú predovšetkým pre hranie nám dobre známeho Battlefieldu 3. Užívateľ používajúci tieto slúchadlá môže lepšie prežiť pocit ozajstného pilota vrtulníka, čomu napomôže kompletne circumaaurálne dizajnové prevedenie, vyznačujúce sa vo všeobecnosti veľmi dobrou izoláciou od okolitých zvukov. Hráč si tak bude môcť vychutnať čo najautentickejší zvukový zážitok.

Jeho vlastnosti sú tvorené dokonalou zvukovou izoláciou, pričom disponuje exkluzívnym dizajnom, ktorý má zabezpečiť extrémne pohodlie aj počas dlhších misií. Náušníky, ktoré sú potiahnuté koženkou zabránia prieniku nežiadúceho okolitého zvuku a tak hráčom umožnia sústrediť sa výlučne na boj a rádiovú komunikáciu. Mikrofón je odnímateľný. Dizajn headsetu je v štýle už spomínanej hry Battlefield 3.

Ponúka ďalej stereo zvuk s vylepšenými bassmi, zvukovo-izolačnú konštrukciu náušníkov. Disponuje káblom pre audio a mikrofón, pamäťovou penou pre maximálne pohodlie, 40mm neodymovými magnet-

ickými stereo meničmi, frekvenčným rozsahom 20Hz - 20KHz, impedanciou 29 Ω, citlivosťou @ 1KHz o hodnote 105 dB ± 3 dB, vstupným výkonom 50 mW, 1,3 m pogumovaným káblom plus metrovým rozdeľovacím audio/mic káblom. Nechýba ani pozlátený 3,5 mm konektor pre audio a mikrofón (kombinovaný jack). Mikrofón má frekvenčný rozsah 50Hz - 16KHz, odstup signálu od šumu 50 dB, citlivosť pri 1KHz je -37 dB +/- 4dB. Herný headset Battlefield 3 Razer BlackShark má ohlásenú dostupnosť na júl 2012. Predávaný bude za 129,99 €.

Okrem výstavy E3 hostil dvadsiaty tretí týždeň aj veľtrh Computex 2012, ktorý sa s hrdosťou podpísal pod trojicu nasledovných správ z oblasti hardvéru.

Aj napriek tomu, že akcia Computex odohrávajúca sa na Taiwane z historického merítka počtom návštevných neprekonáva najväčší veľtrh digitálneho priemyslu na svete menom CeBIT, prezentáciami veľmi nezaostáva, a tak sa jej podarilo aj tentoraz zaujať široké spektrum užívateľov medzi ktorých sa radia pochopiteľne aj





hráči.

V prvom rade si predstavíme dizajnersky netradične pojatý rad procesorových chladičov, ktoré predstavil pre väčšinu z nás pomerne neznámy výrobca Warm Tek. Ako prvý spomenieme štandardný model Blonde Hedgehog C120, ktorý má rozmery 140 x 140 x 90 mm.

Disponuje usporiadanými zväzkami medených drôtov, ktoré ústia z obruče, kde tvoria základňu a hneď aj miesto priameho kontaktu s procesorom, pričom takáto konštrukcia by mala zaisťiť veľkú plochu, potrebnú pre rozptyl tepla. Dobrému odvodu tepla má prispieť aj 120 mm ventilátor, ktorý sa na chladič pripevňuje prostredníctvom špecifického systému uchytenia. Rovnaké parametre má aj jeho variácia, ktorá prichádza na trh s vylepšeným povrchom, presnejšie teda obsahuje ponikovanú úpravu. Proti samotnej oxidácii sú však ošetrené aj medené drôty v klasickej verzii. Pokiaľ by daný rozmer niekomu nebol pochuti, spoločnosť Warm Tek prináša aj model Baby Hedgehog, ktorý je rozmerov 90 x 90 x 30 mm a je tak vhodný pre užívateľov procesorov s nižšou spotrebou.

Ďalšou zaujímavosťou, ktorá však už bola viac „tuctová“, je zdroj, respektíve rad nových napájacích zdrojov, ktorý je zatiaľ tvorený len dvojicou modelov s rôznymi výkonnosťnými kapacitami. Jedná sa tak o počítačové zdroje Venom Power XT s certifikáciou 80 Plus Gold a ATX v2.3 a kapacitou 850, respektíve 1000 W. Výrobca ich „obliekol“ do nového šatu, avšak chladenie zostáva rovnaké, aké by sme našli pri ostatných modeloch Venom Power. Oba budú totižto chladené ventilátorom Viper s rozmerom 135 mm. Tieto dva nové kusky na trh prichádzajú s dvojicou 12V vetiev, sadou ochranných mechanizmov a aktívnym PFC. Výhodou je, že sú modulárne, ale treba poznamenať, že len čiastočne, takže v praxi to vyzerá

tak, že obsahujú pevné káble ako 24-pin ATX, 4-pin / 8-pin ATX/EPS a dva PCI-Express konektory, pričom odpojiteľné sú ďalšie PCIe, SATA, Molex a Berg.

Najväčšou delikatesou, ktorú sme prostredníctvom HW správy v tento týždeň priniesli bola s určitou nová základná doska Z77 OC Formula od spoločnosti ASRock. Ocenia ju nielen overclockeri, ale samozrejme aj nároční hráči, ktorých táto doska zaujme ako radou funkcií pre overclockerov, tak i zaujímavým dizajnom, ktorý len tak mimochodom navrhol aj Nick Shih, ktorého istotne poznajú zanietenci z oboru. Možno si kladiete otázku, čím je tento model vybavený. Najprv by sme chceli vyzdvihnúť napájanie procesora (12 + 4 f.), potešia aj štyri pamäťové sloty s dual-channel podporou DDR3-3000+ MHz, či celkovo šesť SATA 6 Gb/s portov a štyri SATA 3 Gb/s porty.

Gigabit Ethernet je samozrejímavý. K dispozícii sú celkovo tri PCI Express x16 sloty, pričom dva sú typu PCI-Express 3.0, jeden je PCI-Express 2.0. O zvuk sa stará 8-kanálové HD audio. Chladenie je v tomto prípade veľmi dôležité, a preto sa firma ASRock rozhodla k implementácii pasívu s ventilátorom.

Ponuku ďalšieho týždňa v poradí tvoril kit vysoko-kapacitných DDR3 pamäti a nový periférny kúsok vo forme myši, ktorá posunula latku v počte tlačidiel opäť vyššie.

Ešte predtým, než si zopakujeme čo vieme o spomínanej hernej myši sa sústredíme na nedávno oznámený pamäťový kit Vengeance prichádzajúci na trh pod kompletným modelovým označením CMZ16GX3M2A1600C9. Má ho na starosti spoločnosť Corsair. Ide o DDR3 dual-channel pamäťový kit skladajúci sa z dvoch modulov o veľkosti 8 GB, ktorý tak disponuje celkovou kapacitou 16 GB. Moduly majú pracovnú frekvenciu 1600 MHz (PC3-12800), prichádzajú s časovaním 9-9-9-24 a

napätím 1,5 V. Ako sme mali možnosť vidieť, ponúkajú tradičný Corsair Vengeance dizajn. V prípade záujmu o tento produkt by ste si mali nachystať 135 amerických dolárov, čiže cirka 107 EUR.

Teraz sa môžeme zamerať na jednoznačného ťahúňa dvadsiateho štvrtého týždňa, ktorým sa stáva herná periféria Logitech G600 MMO Gaming Mouse. Táto myš rozhodne nie je štandardná, čo poskytnutý materiál vo forme či už obrázkov, videí alebo textu len dokazuje. Primárne si ju teda vychutnajú priaznivci obľúbeného žánru MMO, kde možno využiť potenciál až dvadsiatich tlačidiel. Nás bude predovšetkým zaujímať dvanásť z nich, určených pre palec, pričom tlačidlá samotné sú rozdelené na dve skupinky po šiestich. Sú navrhnuté tak, aby palec dosiahol na všetky. Na prvý pohľad si možno myslieť, že tlačidlá nebudú disponovať príliš veľkým komfortom, Mark Starrett, produktový senior global manažér Logitechu však hráčov a potenciálnych zákazníkov ubezpečuje, že herná myš Logitech G600 MMO je priamo testovaná skúsenými MMO hráčmi, pričom výskum dizajnu panelu pre palec vraj spotreboval nespočetné množstvo hodín, aby sa výrobca uistil, že je pohodlný a čo najľahšie použiteľný.

Pohodlie by tak malo byť zaistené, ale ako sú na tom ostatné vlastnosti? Ako už bolo spomenuté, túto perifériu oceňuje najmä hráči MMO hier, no na svoje si majú prísť i hráči klasických titulov. Myška tak prichádza s trojicou predvolených profilov, dva sú určené pre MMO a jeden je vhodný pre bežné hranie. Produkt je nastavený k optimálnemu použitiu ihneď po vybalení z krabice s tým, že nie je potrebné inštalovať žiadne ovládače. Okrem toho je k dispozícii aj funkcia G-Shift, ktorú predstavuje tlačidlo, vďaka ktorému nebude problém jednoducho zdvojnásobiť počet akcií na ľubovoľnom tlačidle. Jednotlivé tlačidlá sú programovateľné, takže si



môžete bez problémov vytvoriť vlastné príkazy, uložiť ich na zabudovanú pamäť a mať k nim prístup pomocou jediného dotyku tak, ako je to aj pri ostatných produktoch z rady nesúcej označenie G-Series.

Panel pre palec je RGB osvetlený a prispôsobiteľný s viac ako 16 miliónmi možných farebných kombinácií, ktoré môžete použiť pre jednoduchú identifikáciu herného profilu. Osvetlenie prichádza s viacerými režimami. Môže svietiť nepretržite, pulzovať, cyklovať alebo zhasnúť po určitej dobe nečinnosti. Túto možnosť si môže užívateľ nastaviť sám. V prípade požiadaviek na systém treba mať operačný systém Windows Vista, Windows 7 alebo Windows 8 a pripojenie na internet pre stiahnutie voliteľného konfiguračného softvéru. Zariadenie sa pripája cez USB port, pričom kábel je podľa dostupných informácií dlhý dva metre. Myš je rozmerov 118 mm x 75 mm x 41 mm, váha bez kábla je 133 gramov. Disponuje rozlíšením 200 - 8200 dpi, spracovaním obrazu 11,25 megapixelov za sekundu a maximálnou rýchlosťou 4,06 metrov za sekundu (záleží samozrejme na použitom povrchu). Režim spánku k dispozícii nie je. Trvanlivosť tlačidiel je udaná na 20 miliónov kliknutí.

Herná myš G600 MMO, ktorú si pripravila spoločnosť Logitech, bude v Európe dostupná začiatkom júla za odporúčanú cenu 79,99 €. Užijeme si ju ako v bielej, tak i čiernej verzii. Predaj je podporený trojročnou zárukou.

Počas dvadsiateho piateho týždňa nám vyrazila dych cena klávesnice od Sharkoonu, ako aj prezentácia nového notebooku, ktorú si pripravil americký iBuyPower.

Herných klávesníc nájdete v internetových aj kamenných obchodoch mraky, väčšinou vám ale pri kúpe z peňaženky odbudne nejaký násobok sumy 15 EUR. Takže je pomerne veľkou raritou, ak sa na trh dostane herný model predávaný práve za takúto cenu. Pod menom Skiller si ho pripravila spoločnosť Sharkoon, a my sa naň teraz ideme bližšie pozrieť.

Je táto klávesnica ale schopná za takú finančnú čiastku nasýtiť potreby hráčov? Podľa toho čo sa skrýva pod jej kapotou, áno! Skiller totižto okrem klasických 107 klávesov dostal do vienka aj ďalších dvadsať multimediálnych, ktoré sa nachádzajú po bokoch klávesnice a v hornej pozícii. Klávesnica má rozmery 485 (dĺžka) x 212 (šírka) x 25 (výška) mm, hmotnosť je 603 gramov. Disponuje programovateľnými tlačidlami a profilmi. S konfiguráciou sa dá vytvoriť desať profilov, pričom každý môže mať tri úrovne. Výhodou je aj anti-ghosting, ktorý dokáže naraz zaregistrovať až 18 kláves. Nová herná klávesnica Sharkoon Skiller sa pripája pomocou USB, pričom je vybavená káblom s dĺžkou 150 cm, prevádzková teplota je výrobcom stanovená na 0°C ~ +50°C, životnosť kláves je 10 miliónov stlačení.

Svoje herné zameranie reprezentuje nielen funkciami, ale aj vzhľadom,

ktorý je vskutku pútavý. Jej povrchová úprava je čierna, treba si však všimnúť aj zaujímavo riešené rohy a hrany. Obsahuje i opierku pre zápästie, ktorej súčasťou je logo Sharkoon svietiace namodro. Všetko to napokon upevňuje osem modrých vymeniteľných pogumovaných kláves, ktorými sa dajú nahradiť výrobcom pôvodne nasadené klávesy WASD a kurzorové šípky. Pomer vlastností a dizajnu s cenou je skrátka vynikajúci!

Aj medzi notebookmi sa to poriadne hemží, a tak sme neustále svedkami nových modelov. Teraz však zaostríme na americkú spoločnosť iBuyPower sídliacu v Los Angeles. Momentálne to na hráčov rozbalila novým plne prispôsobiteľným notebookom s označením Valkyrie CZ-17, ktorý môže byť vybavený procesorom Intel Core i7 tretej generácie so štyrmi jadrami, grafikou zo série GeForce 600 od NVIDIE a kludne aj 32 GB DDR3 pamäťou. Akú konfiguráciu si vyberiete záleží len a len od vás, každopádne však je prítomná NVIDIA Optimus Technology, čiže technológia umožňujúca predĺžiť výdrž batérie počas doby, keď sa na tomto stroji budú vykonávať bežné činnosti. Ďalej je prítomný známy systém THX TruStudio PRO, ktorý má na starosti audio. Disponuje 17-palcovým LED displejom s Full HD rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, stabilné pripojenie počas hrania zabezpečí Killer LAN E2200. Nemožno však zabudnúť ani na užitočnú a dobre vyzerajúcu klávesnicu s podsvietením.

Na výber sú dva prednastavené produkty. Ten prvý s názvom Valkyrie CZ-17 Gaming Laptop ponúka za cenu 1299 amerických dolárov procesor Intel Core i7-3610QM, 8 GB DDR3-1333 pamäť a 500 GB (5400RPM) pevný disk. Notebook Valkyrie CZ-17 [2], ktorého cena je 1639 dolárov, obsahuje procesor Intel Core i7-3720QM, 16 GB DDR3-1333 pamäť a disk s kapacitou 750 GB (7200RPM Hybrid Hard Drive w/ 4GB SSD). Grafická karta je v oboch prípadoch rovnaká, presnejšie ide o kartu NVIDIA GeForce GTX 670M s 1,5 GB GDDR5 pamäťou.

iBuyPower motivuje zákazníkov aj prostredníctvom herného headsetu Creative Fatal1ty, ktorý je pribalený zadarmo ako darček v hodnote 49 dolárov. Problémom však bude dostupnosť. Herný notebook Valkyrie CZ-17 sa pravdepodobne na náš trh nedostane, prípadní záujemcovia ho tak budú musieť nájsť v zahraničných obchodoch. Za uváženie stojí aj kontaktovať výrobcu, ktorý vám istotne rád pomôže.



