



**gamesweb**.sk  
... a o hrách viete všetko!

júl 2012



# DRAGON'S DOGMA

SPEC OPS: THE LINE - LEGO  
BATMAN 2 - THE WALKING DEAD

# OBSAH

## JÚL 2012

Nájdete nás...



twitter

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



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

### DOJMY&PREVIEW

004 Resident Evil 6

006 Dead Space 3

### RECENZIE

008 Dragon's Dogma

012 The Walking Dead: Episode 1 - A New Day

014 The Walking Dead: Episode 2 - Starved for Help

016 LEGO Batman 2: DC Super Heroes

018 Spec Ops: The Line

020 Steel Battalion: Heavy Armor

### HARDWARE

030 Novinky za mesiac Júl

031 Atypická myš s ventilátorom od Thermaltake



## ZAMYSLÉNIE

022 **Vojna proti peklu práve vypukla!**

024 **Príbeh ako na podnose**

026 **Zl'avy naše každodenné**

028 **Peniaze nie sú tam, kde sa skrýva hĺbka**

Resident Evil 6



004

The Walking Dead



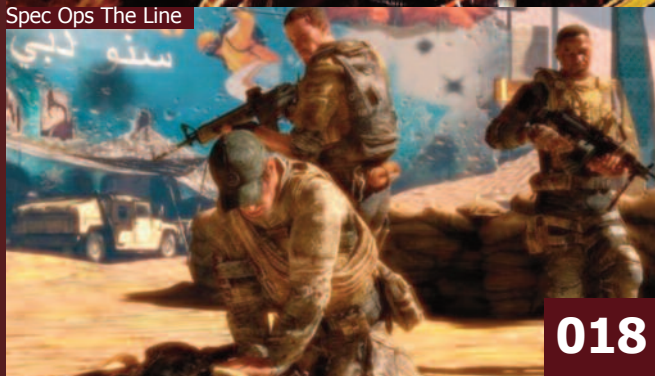
012

Dragon's Dogma



008

Spec Ops The Line



018

Steel Battalion



020

# RESIDENT EVIL 6

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

**DOJMY**

**INFO** \*Výrobca: Capcom \*Distribútor: Capcom \*Platformy: PS3, Xbox 360

\*Žáner: akčná adventúra \*Dátum vydania: 02-10-2012

*Niet pochýb o tom, že nový diel Resident Evilu je mimoriadne očakávaným titulom a aj keď sme sa v priebehu posledných mesiacov dočkali hneď niekoľkých gameplayov, stále sme akosi nemali predstavu o tom, ktorým smerom sa vlastne šesťka vydá. Bude to tradičný survival horor na štýl pôvodných častí, alebo nás čaká priamočiarejšia akcia, typická skôr pre Resiho 4, resp. 5? Nuž, dnes, po opätovnom dokončení exkluzívneho X360 dema, do ktorého sme sa ako majitelia capcomáckej Dragon's Dogmy zapojili, už máme v uvedenej veci viac menej jasno. Resident Evil 6 totižto nebude len úzko profilovanou žánrovkou, ale mixom toho najlepšieho, čo táto sága priniesla. Možno to teraz v textovej forme neznie až tak coološne, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať, avšak naše skúsenosti hovoria jasnou rečou - pokračovanie bude pecka a preto si istotne zaslúži, aby sme sa mu pozreli detailnejšie na zubok.*

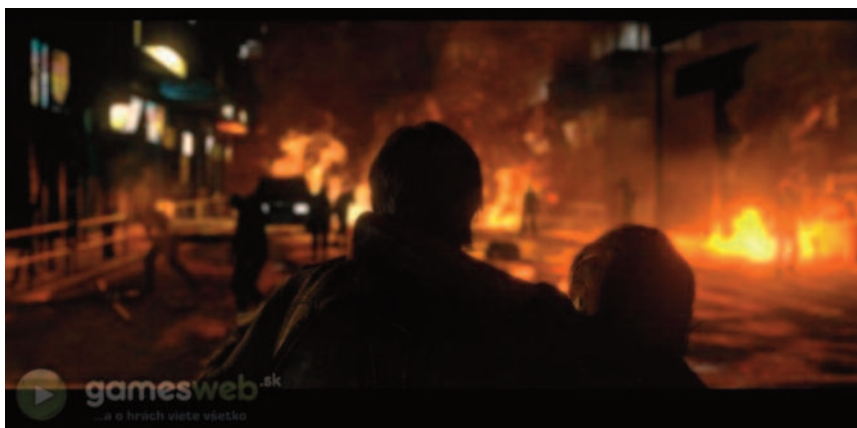
Ako sme už v predchádzajúcom odstavci uviedli, hratelná ukážka z hry je momentálne dostupná len majiteľom Xboxov a po obsahovej stránke ponúka na svoj "krátkometrážny formát" až prekvapivo veľa materiálu. V prvom rade je teda nutné spomenúť, že v deme sme dostali možnosť si zahrať za každú jednu postavu, ktorá vo finálnej verzii nafasuje svoju vlastnú kampaň. Pod ruky sa nám preto na obmedzený čas dostal ako Leon, tak aj Chris či Jake, čím nám autori vcelku elegantne naznačili, čo od jednotlivých kampaní očakávať. Z toho dôvodu preto nebudeme ďalej chodiť okolo horúcej kaše a začneme hneď tou prvou, ktorá na nás zrejme urobila zďaleka najväčší dojem - kampaňou za Leona S. Kennedyho.

Hratelný segment za uvedeného hrdinu je zasadený na univerzitnú pôdu, na ktorej došlo k bioteroristickému útoku. Ten vcelku rýchlo stihol väčšinu študentov zmutovať do zombíkov a aby toho nebolo málo, zombifikácii neunikol ani prezident USA, ktorý tam poriadal bližšie nešpecifikovanú (pravdepodobne po-volebnú) oslavu. Práve ten je aj prvým, koho hrdina v rámci úvodnej cut-scény odkrágľuje. Áno, čítate správne - demo začína tým, ako Leon spolu s novou postavou série, Helenou Harperovou, zasťrelí hlavu spojených štátov. Samozrejme, autori nám na tak krátkej ploche veľa vodítok ohľadom príbehu nedajú a tak sa po spomínanej cut-scéne konečne dostávame k hlavnému bodu pro-

gramu, teda gameplayu. Z hľadiska ovládania a kamery je titul štandardnou 3rd person akciou, takže pohyb a sledovanie Leona je viac menej identické s tým, čo sme mali možnosť vidieť u posledného Resiho.

Čím však herný segment za uvedeného hrdinu vyniká, je fantastická hororová atmosféra, ktorou sa vyznačovali naopak Residenti pôvodní. Poskromne osvetlené priestory internátnej budovy totižto zívajú prázdnotou a keď sa k tomu navyše pridá aj nepríjemná búrka, nemilosrdne bičujúca okolie univerzity, môžete si byť istí, že o strach budete mať po celú dobu hrania za Leona postarané. Pozvolné a ničím nerušené nasávanie hutnej atmosféry však netrvá dlho a na scéne sa objavujú prví zombíci. Ti -rovnako ako všetko ostatné- odkazujú na pôvodnú trilógiu, keďže ani jeden po headshote nemutuje do niečoho ďalšieho. Demo za Leona končí v garážach Campusu a ak máme byť úprimní, práve vďaka majstrovskej gradácii atmosféry v nás ukážka zanecháva naozaj skvelé pocity.

Úplne iným smerom sa ale vydáva hratelný segment za Chrisa Redfielda. Ten sa totižto svojim game-



playom až nápadne podobá na Resiho minulého, čo v praxi znamená, že prim tu hrá akcia proti hordám nových typov zombíkov, schopných nie len sa účinne kryť, ale dokonca aj strieľať zo zbrane či si regenerovať svoje ustrelené končatiny! Veru tak - fiktívna asijska metropola Lanshiang, do ktorej je Chris so svojim komandom nasadený, je domovom nového nebezpečného druhu nepriateľov, ktorí vďaka C-Vírusu predstavujú o dosť väčšie nebezpečenstvo než zombifikovaní kolegovia, videní v kampani za Leona. V rámci relatívne dlhého demo-segmentu za Chrisa sa taktiež ku slovu dostáva síce jednoduchý ale sakra efektný systém súbojov na blízko, ktoré sú síce v štýle QTE, avšak svojim prevedením vám istotne vykúzlia spokojný úsmev na tvári. Inak, čo sa týka náročnosti hry, nečakajte nič extrémne ťažké - zombíci sú síce docela inteligentní a nemajú problém k vám nabehnúť a jednu vám ľudovo povedané "vytnúť", avšak dostatok munície a granátov (ich hádzanie ale nie je namapované na samostatný button - teda musíte prepínať medzi zbraňou a nimi) nás len utvrdzuje v názore, že kampan za Chrisa bude 3rd person akciou, iba náznakovo doplnenou prvkami hororu. Teda, Resident Evil 5 v blede modrom.

Posledná hrateľná ukážka za Jakea (syn Alberta Weskera) je zrejme najkratšou zo všetkých prítomných a umožní vám si zabojovať proti jed-

nému z herných bossov, vzdialene sa podobajúcemu na Leona. Sluší sa povedať, že sekvencia sa odohráva v opustenej budove, takže graficky príliš neohúri - našťastie, boss samotný je nielenže hrozivo ozrutný, ale aj hrozivo smrteľný, takže naženie strach aj tomu najodolnejšiemu z vás. Konceptne nám kampaň za túto postavu prišla ako mix oboch predchádzajúcich, s tým ale, že skôr ma bližšie k Leonovi, než Chrisovi. Teda, má parádnu atmosféru ale nebráni sa ani akčným sekvenciám, vyžadujúcim si presnú mušku a dostatok nábojov v pištoľi. Jo a taký detail - bossa zabijete len tak, že ho doslova a do body ustrieľate. Žiadne QTE, ako je dnes štandardom.

RE6\_2 Inak samozrejme, nechýbajú žiadne známe proprietary tejto série ako inventár či kombinovanie rastlín, avšak Resident Evil 6 ich doplní o niekoľko noviniek, ktoré

určite stoja za zmienku. U Leona sme si tak napríklad všimli možnosť dual-wieldu (držanie pištoľí v oboch rukách), u Chrisa naopak prítomnosť nového kvázi-navigačného systému, až nápadne sa podobajúceho na detektívny mód posledných herných Batmanov. Na titule je skrátka vidieť, že autori z hľadiska jeho koncepcie a obsahovej náplne nehodlajú príliš experimentovať a vydávajú sa dobre vychodenou zlatou strednou cestou, tzn. cestou osvedčeného materiálu, iba okrajovo inovovaného tak, aby zodpovedal dnešným štandardom. Vadí to ale? Ani náhodou - hra si totižto podľa našich skúseností z dema dokázala udržať tú typickú residentácku atmosféru a feeling, takže aj keď po grafickej stránke až tak neexceluje (hlavne teda sekcia za Jakea), rozhodne už teraz je jasné, že fanúšikov ságy určite nesklame.



# DEAD SPACE 3

AUTOR: Lukáš "Dolno" Dolniak

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: Visceral Games \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360

\*Žáner: akčná \*Dátum vydania: 01-04-2013

*„Takto mal vyzerať Doom 3“, hovorilo sa, keď sa v roku 2008 objavil aspirant na najdesivejší sci-fi herný zážitok s prilihavým názvom Dead Space. V roli futuristického mechanika Isaaca Clarka sa herná verejnosť popasovala s možno najnechutnejším vesmírnym živočíšnym druhom, aký mala kedy možnosť pozorovať. Fenomenálny úspech podľa očakávaní spôsobil príchod ďalšieho dielu s podobne nemalým ziskom. Bol by v tom čert, keby sa nakoniec z Dead Space nevyklúla trilógia. Autori teda nezanechali značku po druhej časti a usilovne pripravujú tretie pokračovanie tohto sci-fi „hororu“.*

Slovo horor sa v anotácii nevyskytlo v úvodzovkách náhodou. Kto Dead Space a hlavne jeho druhý diel hral, istotne potvrdí, že napriek tomu, že hlavný hrdina síce nebol vojak, ale len priemerný opravár, stále mal dostatočný arzenál na hromadnú likvidáciu netvorov (v hre v podobe ľudí pretvárajúcej rasy nekromorfov). Fanúšikov pomaly sa zakrádajúcej hrôzy to rozhodne nepotešilo, a tak nepriatelovia namiesto strachu v hráčoch evokovali skôr odpor a chuť ich okamžite zlikvidovať. K tomu slúžil sofistikovaný systém odstraňovania končatín nebohým emzákom, kedy výhodnejšie, ako vystrieľať nepriateľovi celý zásobník do brucha bolo zbaviť ho nôh a podupať na zemi. V svedomí jedného z nás sa často objaví

otázka, prečo nás táto hra tak baví, ktorú umocňuje aj kampaň pred vydaním druhého dielu, kedy zábery z hry predviedli skupine matiek a zachytávali ich zdesené reakcie. Pripravovaný tretí Dead Space postupuje v naslutenom trende série a mnoho informácií naznačuje, že hororovosť bude potlačená do úzadia a väčšina náplne hry bude tvorená práve frenetickou akciou.

Hlavný protagonist, osudom mnohokrát skúšaný Isaac Clark, sa ani tentoraz nevyhne tvrdému náporu na jeho fyzické, rovnako ako psychické schopnosti. Tentoraz sa spolu so sympatickou Ellie, ktorá zohrala v minulom diely nemalú úlohu, vydáva k planéte Tau Volantis. Jeho motivácia je zatiaľ neznáma, pravde-

podobne tu buď chce raz a navždy zlikvidovať ohavných nekromorfov, alebo ide proste o útek, keďže po incidente v dvojke je prenasledovaný aj ľudskými jednotkami. Tak, či onak, ako to už v podobných príbehoch býva, pristátie neprebehne bez komplikácií a naša dvojica je hneď na úvod rozdelená. Aby toho nebolo málo, Tau Volantis je neobývaná planéta (ale zvyšky osídlenia tu evidentné sú) a jej povrch je pokrytý nepreniknuteľným ľadom a snehovou prikrývkou. Už teraz nám fantázia pracuje o sto šesť pri predstave, aké adrenalinové momenty nám autori v tomto prostredí pripravujú. Veľa informácií o príbehu Dead Space 3 zatiaľ nemáme, ale ako sme už naznačili, zasnežená planéta bude pravdepodobne kľúčová v boji proti nekromorfom.

Zmenami prešla aj hrateľnosť. Asi najväčšou novinkou v hre je pomerne nečakaný kooperatívny mód, aj keď sa autori dušujú, že Dead Space bol podľa nich už od začiatku stavaný na spoluprácu medzi hráčmi. No, akým spôsobom by v takom prípade udržovali desivú atmosféru je otázne, keďže dôležitým aspektom, ktorý spôsoboval husiu kožu u nejedného hráča, bol práve pocit ťaživej samoty v boji proti niekoľkonásobnej presile. Co-op režim bude prebiehať spôsobom drop in/drop out, kedy sa spoluhráč, v podobe sežanta





Johna Carvera, bude môcť kedykoľvek pripojiť, ak mu to zakladateľ hry dovolí. Čiže, ak vám spoločná hra v tomto titule nie je práve po chuti, nezúfajte, môžete si ho pokojne dokončiť aj osamote. V prípade, že sa však rozhodnete pre hru vo dvojici, čaká vás zopár úloh nadizajnovaných pre kooperáciu. Je ale potvrdené, že Carver sa občas objaví, ako NPC ak uprednostníte cestu samotára.

Ďalším aspektom, z ktorého usudzujeme ústup hororovej atmosféry, je povrch planéty. Z rozsiahleho gameplay videa je viditeľné, že snehové pláne sú dostatočne rozlhlé a často aj zaliate svetlom neznámej hviezdy, okolo ktorej Tau Volantis obieha. Keďže sa doteraz dizajn prostredia obmedzoval na uzatvorené a pomerne anonymné chodby obrovskej vesmírnej lode či o niečo rôznorodejšie interiéry futuristickej základne na Titane (jeden z mesiacov Saturna), nebolo vytvorenie tiesnivého pocitu až takým veľkým kumštom. Tu sa však vaše zorné pole a takisto aj plocha pre pohyb rozširuje, a tak bolo túto výhodu nutné niečím vykompenzovať. To majú na starosti extrémne veľkí nepriatelia ako akýsi snežný pavúk prezentovaný v zmienenom videu. Ak sa nejaký čas orientujete na hernej scéne, isto vám je táto scéna známa. Obrovské článkonožce v pancieri s malými zónami na tele, ktoré je možné zraniť, vyskytujúce sa v chladných podmienkach jasne odkazujú na japonskú sériu Lost

Planet. Inšpiráciu sa netaja ani samotní autori, ale nás neustále nahľadáva otázka, či je to v prípade tejto hry skutočne vítané. Visceral Games ale upokojuje vyjadreniami, že toto bude stále stopercentný Dead Space zážitok, na aký sme všetci zvyknutí. Existencia otvorenejších plôch samozrejme nijakým spôsobom nevylučuje, že sa opäť po čase ponoríme do temných klaustrofobických chodieb.

DS3\_2Vizuálnu stránku hry poháňa Visceral Engine, technológia použitá v prvých dvoch dieloch, s malými úpravami. Zo zverejnených videí pôsobí tretí diel graficky stále sviežim dojmom. Po hrateľnostnej stránke to bude opäť lineárna akcia s dôrazom na príbeh. Nebude chýbať obľúbená možnosť vylepšovania arzenálu, tentoraz s mnohými rozšíreniami. Klebetí sa aj o kombináciách účinkov rôznych zbraní. Tie potom okrem klasických nekromorfov použijeme aj proti ľudským protivníkom, dáme ruku do ohňa za to, že aj medzi týmito dvoma skupinami sa strhne nejedna ostrejšia konfrontácia.

Dead Space 3 je teda podľa autorov v jadre stále ten istý Dead Space, aký máme všetci radi, napriek tomu, že prináša nemalo noviniek. Ak sa teda tešíte na brutálny a filmovo epický zážitok, rovnako ako my, mala by byť táto hra prakticky stávkou na istotu. Dočkáme sa jej v apríli budúceho roka.





**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

**PLATFORMA:** Xbox 360

Mnoho ľudí prevažne mladšieho veku zvykne označovať hard-core RPGčko Dark Souls za neférovú hru. Hru, ktorá podvádza, hru, ktorá zvýhodňuje súperov na úkor samotného hráča. Je ale dôležité si najprv uvedomiť, čo to slovičko "neférový" znamená. V posledných rokoch sa totižto stalo zaužívaným pravidlom a štandardom, že rozdiel od nepriateľov má postava hráča väčšiu výdrž, viac životov či schopnosť autohealu, vďaka čomu dokáže čeliť aj takým výzvam, u ktorých by v prípade férového vyrovnania síl nemala najmenšiu šancu.

Dark Souls však toto podrazácke znevýhodňovanie NPCčiek lišiacky odstránilo, čoho výsledkom je fakt, že umrieť v tejto hre nie je problém ani v súboji s tým najzákladnejším protivníkom, aký sa vám postaví do cesty (na vlastnej virtuálnej koži overené :)). Samozrejme, spočiatku kritizovaný aspekt hry sa neskôr ukázal byť fantasticky motivujúcim elementom, takže niet divu, že o niečo podobné sa dnes pokúša aj ďalšia z rady open-world RPGčiek, bezosporu skvelo vyzerajúca záležitosť Dragon's Dogma. Či sa jej však podarilo okrem vyváženej obtiažnosti zaujať aj ostatnými hernými prvkami, to sa už dozvieme z nasledujúcich riadkov.

Príbeh, ktorý je obdobne ako u spomínaného Dark Soulsu viac-menej len akýmsi núteným spojivkom kľúčových in-game udalostí, rozhodne za silnú stránku Dračej Dogmy označiť nemožno. Našťastie, vzhľadom na open-world koncept hry to až tak nevádi, keďže o dosť výraznejší podiel na celkovej atmosfére titulu ma samotný herný svet ako taký. No a práve z tohto uhla pohľadu je hranie Dogmy minimálne rovnako pohlcujúcim zážitkom, ako je tomu v prípade uvedeného konkurenta. Autorom sa totižto podarilo svoje dielko obdať tak hmatateľnou a hustou fantasy aurou, že niektoré zóny hry budete prechádzať doslova so zatajeným dychom a sakra stis-

nutou prdelou. Uvedený herný svet, svojou veľkosťou sa približne rovnajúci polovici územia Skyrimu, síce neoslňuje mierou detailov, avšak po stránke variability dizajnu mu skrátka nemožno nič vytknúť. Lesy, rieky, pohoria, dungeony, ruiny... to všetko pôsobí nadmieru impozantne a istotne na vás všetky tie pestré scenérie urobia nemalý dojem. K skvelej atmosfére potom istotne prispieva aj striedanie dňa a noci, teda prvok, ktorý sa u dnešných RPG až tak často nevidí. A čo vám budem hovoriť - hrozivo strašidelná, ba priam až hororová atmosféra nočných výprav je natoľko psychicky vyčerpávajúcim zážitkom, že rada z vás radšej noc prečká kdesi v pohodlí dobre osvetlenej usadlosti, než aby sa vystavovala takému nervy drásajúcemu teroru.

Jedným z dôvodov, prečo je do tmy zahalená divočina tak nebezpečnou a desivou, je samotný dizajn a spracovanie monštier. Kludne sa môžete oháňať tým, že kreatúry Dračej Dogmy sú len prach-sprostým recyklatom, ale ja vám na to zvysoka kadím - forma vizualizácie, akou tvorcovia obdarili beštie typu chiméry, kyklopov, hydry či drakov, proste nemá v hernej sfére konkurenciu. Je proste "kulervoucí"! Naposledy som sa s niečím podobným stretol u Dark Souls, avšak Dragon's Dogma nejakým záhadným spôsobom ťaží z bájných kreatúr ešte viac, čo v konečnom dôsledku





znamená, že každý jeden súboj s takýmto tvorom vám utkvie v pamäti ako žiaden iný. Nekecám! Aj napriek tomu, že titul po grafickej stránke príliš neoslňuje, je prevedenie týchto (mini)bossov tak úžasným, až sa nebojím povedať, že je prakticky jedným z dôvodov, prečo si túto hru zadovážiť. Možno zo mňa teraz hovorí číre nadšenie a eufória, ale fakty sú skrátka nevyvrátiteľné - pokiaľ si chcete užiť súboje s protivníkmi, na ktoré budete spomínať ešte dlho po dokončení hry, rozhodne nemáte inú možnosť než

sa do Dračej Dogmy vrhnúť.

Vo vašom rozhodovaní, či do tejto hry ísť alebo nie, by pritom v najväčšej miere malo rozhodnúť samotné spracovanie ako RPG zložky hry, tak aj zložky súbojov. Aj napriek tomu, že titul vám v úvode ponúkne na výber len z trojice dostupných špecializácií, je vďaka benevolentnosti RPG systému možné neskôr svoj charakter vyprofilovať do úplne inej oblasti, než v akej ste hru započali. V praxi to teda znamená, že nie ste striktné nútení byť LEN jedným úzko

špecializovaným classom, ale môžete si neskôr vytvoriť hybridné povolanie, dokonale zodpovedajúce vašim požiadavkám. Osobne som tak napríklad s radosťou uvítal možnosť spraviť si z čistokrvného bojovníka mágiu ovládajúceho hybrida, ktorý dokázal čarovať ako v súboji jeden na jedného, tak aj v momentoch, kedy bolo zapotreby aj trošičku tých menej tradičných kúziel. V prípade súbojového systému potom istotne nesmiem opomenúť dynamiku a celkovú chytľavosť bitiek, ktoré očividne ťažia z pred-





chádzajúcich skúseností vývojárskeho štúdia (autori Devil May Cryov), takže potešia ako fanúšikov akcie, tak aj ľudí, hľadajúcich v RPG predsa len trošičku viac vzrušenia či napätia. Inými slovami, pokiaľ vám nevonía štýl Diabla 3 and Co., kedy vám k prevedeniu akcie stačí len tupo klikať, určite vám mechanizmus bitiek Dračej Dogmy ihneď padne do oka.

Zrejme najväčšou novinkou, akou sa titul snaží žánru RPG aspoň čiastočne inovovať, je prvok tzv. Pawnov, teda NPC spolupojovníkov, ktorých si je možné vypožičiavať od hráčov iných. Obdobne ako v prípade Dark Souls, ani Dragon's Dogma neobsahuje tradičný multipalyer ale namiesto toho umožňuje svojim hráčom zdieľať NPC postavy, ktoré tí vyexpovali v rámci svojich výprav. Na papieri to možno až tak lákavo či inovatívne neznie, avšak vďaka výbornej AI sú spolupojovníci v bitkách doslova k nezaplateniu a rozdiel v skúsenostiach a skilloch medzi postavou na základnej úrovni a postavou na úrovni pokročilej je sakra viditeľný. Navyše, aj napriek občas až prílišnej ukecanosti kolegov je počas hry cítiť, že vaša družina drží pokope a teda na všetky dobrodružstvá sa vydávate nie ako



jednotlivec, ale ako člen skupiny, na ktorú sa môžete v ťažkých chvíľach spoľahnúť. Možno aj to je dôvod, prečo vo mne každá jedná výprava za hranice mesta zanechala toľko nezabudnutelných spomienok - hra proste fantasticky imituje ten pocit, ktorý zažívajú hráči onlinoviek, keď sa s kamarátmi vydávajú do hlbín toho ktorého dungeonu či raidu. A to sa nedá inak ohodnotiť než hlasitým zvolaním "bravó, Capcom!".

Škoda len, že inak bezosporu skvelý gameplay kvári hneď niekoľko nepríjemných chýb, ktoré mu nedávajú vyniknúť tak, ako by som si prial. V prvom rade mi vadila neexistencia akéhokoľvek aspoň ako tak využiteľného quick-travellu. Čo je však ešte horšie, autori do hry zabudli zakomponovať aj prvok mountov (napr. koníkov), takže pokiaľ sa rozhodnete plniť naozaj všetky questy, vzhľadom na rozlohu hernej plochy sa v titule doslova a do bodky uchodíte. Druhým rušivým prvkom gameplayu je potom respawn protivníkov, ktorý si v prípade Far Cry 2 vyžral nemalú porciu kritiky a tu len opäť dokazuje, že po dizajnerskej stránke k hrateľnosti nielenže neprispieva, ale ju skôr nepríjemne narúša. Keď vás

totižto na jednej a tej istej ceste napadne po 10-raz tá istá tlupa goblinov, neubránite sa pocitom frustrácie. Samozrejme, všetky súboje idú v prospech vášho levelovania, avšak opakovať jednu konkrétnu bitku stále dookola prestane po čase baviť aj toho najvytrvalejšieho z vás. Posledné veci, ktoré mi znepríjemňovali hranie Dračej Dogmy, sú chvála Bohu už len technického charakteru - rušivé objavovanie sa protivníkov a objektov, screen tearing, poklesy framov, sem-tam haprujúce animácie, priemerný voice-acting.

DD2Viete čo ale? Fuck it - Dragon's Dogma ma aj napriek uvedeným nedostatkom bavil minimálne rovnako ako Dark Souls, ktorý taktiež dokázal svoje technické chyby dokonale vykompenzovať gameplayom, aj dnes predstavujúcim to najlepšie, čo žáner akčných RPG vie ponúknuť. Ak vám teda nevadia menšie technické chyby a hľadáte predsa len duchaplnejšiu RPG zábavu, je Dragon's Dogma pre vás jasnou voľbou. Garantujem vám, že po jeho dohratí si titul dáte s chuťou od znova! Ja som tak spravil a bavím sa pánečku kráľovsky! Tak teda, lovu drakov zdar!



#### PLUSY

- + atmosféra
- + dizajn herného sveta a monštier
- + súbojový systém
- + RPG mechanizmy
- + skvelá hrateľnosť

#### MÍNUSY

- problémy technického charakteru
- nezaujímavý príbeh
- respawn protivníkov

8.5

\*Výrobca: Capcom \*Distribútor: Capcom \*Platformy: Playstation 3, Xbox 360  
\*Multiplayer: nepriamy \*Lokalizácia: nie \*Web: www.dragonsdogma.com

# THE WALKING DEAD

## Episode 1 - A New Day

**AUTOR:** Lukáš "Dolno" Dolniak

**PLATFORMA:** XBOX 360

Pri zamyslení sa, prečo sú dnes kráčajúce hnijúce mŕtvolky, požierajúce všetko živé, také populárne, nám napadá zopár dôvodov. Oproti moderným metrosexuálnym a trblietajúcim sa upírom (Bram Stoker sa isto v hrobe obracia), predstavujú ich rozkladajúce sa telá skutočnú hrozbu a nevykúzlia na tvárach posmievačný úškrn (alebo rovno záchvat smiechu). Ocitnúť sa v dave zosnulých, ktorých jediným zmyslom života (?) sú vaše vnútornosti, je pre mnohých desivou nočnou morou. A keďže ľudia sa radi boja, vyhľadávanie tejto tematiky nie je ničím prekvapujúce. Pre iných je pohľad na masakrovanie hôrd zombíkov, ktoré nepredkladá žiadne morálne dilemy, dostatočným odreagovaním. Dôkazom je široká fanúšikovská základňa komiksov The Walking Dead a rovnako pomenovaného seriálu. Komiksu sa chytilo štúdio Telltale Games a rozhodlo sa preniesť toto bezpochyby zaujímavé univerzum do hernej podoby.

The Walking Dead je po vzore predchádzajúcich hier od Telltale opäť rozdelená na epizódy, a tak vytvára akýsi videoherný seriál. Autori nás budú jednotlivými časťami zásobovať postupne na Steame, Xbox Live Arcade či PSN, ale predpokladáme, že podobne ako napríklad v prípade Sam & Max na konci päťdielnej série vyjde v klasickom krabicovom vydaní. Autori už dopredu potvrdili ďalšiu sériu. Podme sa ale spoločne pozrieť na pilotný diel tohto ambiciózneho projektu.

V Telltale sú si pravdepodobne vedomí svojej pošramotenej povesti, vinou nie práve podarenej adaptácie Jurského Parku. Epizóda A New Day je totiž v každom aspekte lepšia ako zmienený Jurský Park. Napríklad zápletka, aj keď je jednoduchá, autori sa s ňou vedia celkom umne hrať. V úvode sa vám predstaví hlavný hrdina Lee Everett, sediaci v policajnom aute smerujúcom do väzenia, za vraždu milenca svojej manželky, nanešťastie zároveň senátora. Priebeh tohto zločinu je počas celej hry dosť

hmlistý a pravdepodobne si bude nutné počkať až do niektorej z ďalších epizód, kým bude zrozumiteľné, čo sa skutočne stalo. Starší policajt si, zaujatý svojím rozprávaním, nešíma po ceste prechádzajúcu postavu a len na poslednú chvíľu stočí volant a auto schádza z cesty. Lee sa prebúda v nepojazdnom vaku a zisťuje, že službukonajúci dôstojník je mŕtvy a čo je horšie, vrhá sa naňho s vražedným vreskotom. Po výstrele z brokovnice sa policajt konečne prestáva hýbať a Lee sa vyberá na svoju cestu hrou. V blízkom dome sa zoznami s osemročnou Clementine, ktorej rodičia sú s takmer stopercentnou istotou mŕtvi a vezme si ju pod svoju ochrannú ruku, možno aby odčinił hriechy minulosti. Postupom hrou sa konfrontujete s rôznymi, viac či menej priateľskými charaktermi. Až nakoniec objavíte „stálu zostavu“ v meste Macon, Leeho domove.

V interakcií s postavami tkvie hlavné čaro tohto počinu. Jednak sú dostatočne rôznorodé, stretnete



sa s rodinou s autoritatívnym otcom, mladou reportérkou alebo nevraživým starším mužom, ktorému od začiatku ležíte hlboko v žalúdku, na druhej strane svojím počínaním formuje protagonista ich vzťah k nemu. Už na úvod epizódy hra upozorňuje, že hráčovo správanie formuje celý „seriál“. V rozhovoroch sa takmer vždy môžete rozhodovať, aké repliky použijete, dokonca dôjde aj k výberu koho zachrániť, kým niekto iný umrie, čo sa pochopiteľne odzrkadlí aj v ďalších epizódach. Prílišné odchýlky v jednotlivých rozhodnutiach však napriek tomu nečakajte, hra sa nakoniec predsa len vždy dostane k pomerne podobným záverom, čo však nie je zápor. Kolektív postáv je veľmi sympatický a schopný pripraviť jednu vypätú situáciu. A tak sa The Walking Dead, namiesto vyvražďovania nemŕtvych, sústreďuje viac na vzťahy v skupine ľudí prežívajúcich apokalypsu, čo sa darí na výbornú hlavne vďaka vynikajúcim dialógom. Dúfajme, že podobný trend vydrží v celej sérii.

Náplň hry je klasicky adventúrna. Takže preskúmate okolie, riešite drobné logické úlohy, hľadáte vhodné predmety. Tu už ale neex-

celuje tak ako v prípade dialógov. Hranie je totiž nadmieru jednoduché a nikdy nespočínate pred úlohou, ktorú by ste za pár minút nedokázali vyriešiť. Najproblematickejšou časťou je asi nájsť baterky pre pokazené rádio, ktoré v tmavom obchode takmer nie je vôbec vidno, čo ale zvládnete jednoduchým preletením obrazovky kurzorom. Výčitka je to však pomerne relatívna, niekto, kto sa chce naplno sústreďiť na príbeh hry, by bol náročnými úlohami pravdepodobne frustrovaný, na druhej strane adventúrnemu odchovcovi zas príde občas primitívna náplň na smiech. V prípade, že si dokonca vyberiete automatického pomocníka pri hľadaní predmetov, už nebudete musieť riešiť takmer žiadny problém a hranie sa zmení na o niečo aktívnejšie sledovanie seriálu. Nemôžeme ale nepodotknúť, že aj tak je to omnoho väčšia zábava ako Jurassic Park The Game.

Technicky hra rozhodne nenadchne, ale ani neurazí. Vedeli by sme si predstaviť aj iný výtvarný štýl, ale komiksové ladenie je však tiež pomerne príjemné. Dabing je skvelý, pripravte sa ale na to, že bez znalosti anglického jazyka

môžete hru odložiť. Čo nás mierne zarazilo boli drobné „laby“, ktoré sa objavovali medzi prestrihmi scén, či už na PC alebo na Xbox 360. Vskutku nám hra nepripadá svojim spracovaním taká výnimočná, takže nevieme, čo by tieto technické problémy ospravednilo. Samozrejme nejde o nič príliš nepríjemné, ale kto by si potreboval do niečoho rýpnuť, pravdepodobne tu nájde vhodný podnet.

TWD2The Walking Dead: A New Day je príjemným prekvapením, ktoré zaujme nielen fanúšikov pôvodných komiksov alebo seriálu. Hlavne hráči, ktorí ocenia kvalitný scenár a možnosť voľby v herných rozhodnutiach si prídu na svoje. Hardcore adventúrní fanúšikovia však pravdepodobne oplačú jej jednoduchosť, kedy vás počas celých cca troch hodín hernej doby nepostaví ani pred jedinou skutočnou výzvou. Napriek tomu sa však na ďalšie diely tešíme a dúfame, že dopadnú aspoň takto dobre.

#### PLUSY

- + príbeh
- + dialógy
- + prostredie
- + možnosť voľby

#### MÍNUSY

- príliš jednoduché



# Episode 2 - Starved For Help

**AUTOR:** Lukáš "Dolno" Dolniak

**PLATFORMA:** XBOX 360

Telltale Games nesklamalo a servíruje nám druhú epizódu svojho nového videoherného seriálu, inšpirovaného komiksovým The Walking Dead. Príbeh Leeho a ďalších preživších zombie apokalypsy je veľmi sľubne nakopnutý prvou epizódou a my sa môžeme pozrieť, či autorom neodošli dobré nápady a či úvodný diel neslúžil len na nalákание ľudí na inak úplne nezaujímavú sériu. A to by sme im rozhodne nedarovali.

Obavy ale bokom, čo sa týka Starved For Help sú úplne neopodstatnené. Epizóda na začiatok nenadväzuje len príbehom, ale aj kvalitatívne, výborným spracovaním. Dalo by sa povedať, že dokonca nad prvým dielom v tesnom závесе vyhráva. Dej sa odohráva tri mesiace po udalostiach minulej epizódy. Skupina hrdinov sa zabývala v motoreste a na benzínovej pumpe, kde je dostatočne opevnená pred nájazdmi hladných nemrŕtych. Tí však nie sú jediní, kto hladuje, skupine v ich provizórnej pevnosti dochádzajú zásoby jedla a o posledné zvyšky sa často strhne nejedna hádka. Okrem toho Lee v lese nachádza dvoch študentov s učiteľom, z ktorých však prežije len jeden, čiže máte o hladný krk viac. V jednej z úvodných sekvencií napríklad máte rozdať denný prídel jedla, na všetkých ale nevyjde, a tak si musíte dať veci v hlave poriadne dokopy, komu by bola potrava najpotrebnejšia a na druhej strane, u koho by ste si ňou mohli vylepšiť reputáciu. Okrem toho sa dozvedáte, že pravdepodobne všetci sú nakazení a po smrti sa z každého stane zombie bez ohľadu na to, či bol pohryzený alebo nie.

Na príslub vykúpenia z nelichotivej situácie hrdinovia nemusia dlho čakať. Z ničoho nič sa zjavujú

bratia St. Johnovci, ktorí tvrdia, že za trochu benzínu všetkým môžu ponúknuť dostatok jedla aj prenocovanie na ich farme a mliekarni, oplotenej elektrickým plotom. Pre obyvateľov čerpacej stanice je takáto ponuka viac, než výhodná a hneď sa púšťajú s neznámymi mužmi prešetriť, či nejde o hlúpu lož. Na farme však všetko vyzerá dobre, všetci sú priateľskí a každý triezvy hráč si ihneď povie, že tu rozhodne niečo nehrá. A nemýli sa... Príbeh je opäť najsilnejšou devízou tejto epizódy k tomu posilnený kvalitnými dialógmi, pokojne by obstál aj v hranom prevedení. Hlavne bližšie vzťahy jednak medzi hráčom a postavami a charaktermi medzi sebou vytvárajú pocit, ktorý sa dostavuje pri sledovaní kvalitného seriálu. S tým rozdielom, že v televíznom seriály do deja nemôžete zasahovať.

Možnosť rozhodovania sa je tu zachovaná s ešte väčším dôrazom, ako v prvom diely, čo si zaslúži oceniť. Opäť platí, že príbeh sa nakoniec vždy dostane do toho istého bodu bez ohľadu na vaše činy, ale tentoraz silnejšie ovplyvňujete vzťah ostatných k vám a rozhodne tu dnes nezostanete so všetkými zadobre. Vaše rozhodnutia sa preniesli z minulého dobrodružstva do tejto epizódy a tvoria pôdorys veľkého množstva dialógov. Zvedavé



otázky: „Čo by sa stalo, keby...?“, ženú chuť hrať znova, a tak sa dve hodiny hernej doby môžu pokojne zdvojiť či strojnásobiť.

TWD1 Herné mechanizmy sú prakticky identické ako v jednotke, odporúčame preto prečítať si minulú recenziu. Hra vám pomáha na každom kroku, nejaký extrémnejší zásek nehrozí. Spracovanie je o niečo pestrofarebnejšie, v závislosti od toho, že je jeseň a väčšinu času sa nachádzate na farme a priľahlých lesoch.

Starving For Help je opäť výborná adventúra. Platí pre ňu prakticky všetko, čo sme napísali minule. Ak vás predošlý diel zaujal, nebudete sklamaní. Aj keď je číselné hodnotenie rovnaké, táto epizóda je o máličko lepšia.

#### PLUSY

- + všetko, čo minule
- + možnosť voľby
- + prostredie
- + dialógy
- + príbeh

#### MÍNUSY

- stále jednoduché

# LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

**AUTOR:** Richard „gulath“ Bojničan

**PLATFORMA:** PLAYSTATION 3

**To, že sa z kociek skladá svet, vedia všetci hráči Minecraftu, no z Lego kociek sa skladá hneď niekoľko rozličných svetov. Star Wars, Harry Potter, Indiana Jones a Batman. A práve z Gotham u bude táto recenzia.**

Ak mám byť hneď zo začiatku úprimný, tak hneď po nadšenom rozbalení zásielky z redakcie som zvažoval, či som dostal hru za trest. Síce som Battleship dal málo bodov, ale tak zase snažíme sa predsa byť féroví a písať o hrách to, čo si o nich naozaj myslíme. Tak prečo som zase dostal Lego hru??? PREČO??? Čo som komu urobil??? Veď naposledy, to už bolo takmer utrpenie. Ale život redaktora je krutý a šéfredaktor vie byť prísnejší než božie mlyny a pekárne a.s.. Teda hlavne rýchlejší. So silným sebazapieraním som teda vložil disk do mechaniky, spustil hru a začal hrať. A tu niekde som pochopil, že Tt dokázali niečo, čo už dlho nikto pred nimi. Priniesť niečo nové do Lego sveta, priniesť zaujímavý príbeh, vybalansovať postavičky a ešte aj niečo navyše, ale podme pekne po poriadku.

Dej hry sa netýka žiadneho comixu, ktorý by som postrehol, že by vyšiel. Lex Luthor sa chce stať kongresmanom a na pomoc si prizve niekoľkonásobného víťaza Gothamského kola súťaže „vtipnejší vyhráva“ - Jokera. To sa nepáči nie len Batmanovi, ale problémy tuší dokonca aj sám Superman. A

pokiaľ sa trochu vyznáte vo svete DC a niekde v podvedomí sa vám vynára JLA, tak vás môžem už teraz uistiť, že áno! Príbeh nás prevedie postupne 15timi kapitolami, kde najskôr máme pod kontrolou iba Batmana a Robina a zoznamujeme sa s ich oblekmi a schopnosťami ktoré nimi získavajú (dajú sa prezliekať na špeciálnych miestach), postupom v hre sa pod kontrolu nášho ovládača dostane sám Superman, a ako som už spomínal, úplne perfektne načasovano a kúsok pred samotným vyvrcholením sa dostaneme k celej Justice League of America.

Samozrejme, že herný mechanizmus sa v podstate nezmenil. Stále sa bavíme o behačke a skákačke, rozbíjaní všetkého z Lega a zbieraní bodíkov, ale predsa len je tu niečo nové. Počas celej hry som vôbec nebojoval s kamerou a tým, že niečo niekde nevidím. Ak som aj zostal visieť pri logickej hádanke, nebolo to nikdy na nekonečne dlhú dobu, ale po niekoľkých pokusoch som si všimol kde mi niečo uniká. Dostaním Supermana pod kontrolu sa hra mení, pretože ako všetci vieme, on je nezraniteľný, vie lietať, má laser a mrazivý dych. A v hre ich





naozaj má. Všetky tieto jeho vlastnosti sú výborne využité pri ďalších hlavolamoch. No a asi najväčšou novinkou je, že okrem dejových misií máme celý Gotham. Áno, otvorené celé mesto, v ktorom sú ďalšie úlohy, hádanky, dokonca aj ďalší bossovia. Pohybovať sa môžeme v batmobile, alebo iných batmanových približovadlách. A keď už odomkneme supermana, môžeme voľne lietať nad celým mestom a kochať sa nádhernými scenériami. A naozaj je čím. Lego Gotham je spracovaný úplne perfektne.

Po hudobnej stránke tiež nie je hra

čo vytknúť. Motívy sa jednoznačne držia filmov o Batmanovi, a keď ovládame Supermana, tak sa hlavná melódia primerane zmení. Novinkou v Lego hrách je aj fakt, že postavičky sú nadabované. Nevydávajú len citoslovcia, ale normálne vyslovujú celé vety a aj tým príbeh získal na kvalite. Jednoducho hrdinovia DC sveta sú viac sami sebou, keď môžu mať svoje štandardné obľúbené hlášky.

Ako som už písal na začiatku. Hru som začínal hrať s nechuťou, ktorá sa postupne prerodila v záujem, neskôr som sa pristihol, že sa pri hraní výborne bavím a ku koncu

som sa nevedel dočkať, kedy sa dostanem z práce domov, aby som mohol pokračovať v Batmanovi. Je to naozaj výborná hra, a dúfam, že nasledujúce Lego tituly si z nej zoberú príklad a vytvoria podobne zaujímavé a zábavné Lego svety.



- PLUSY**
- + výborná kamera
  - + skvelý príbeh
  - + otvorené mesto
  - + Justice League of America
  - + skvelé logické hádanky

- MÍNUSY**
- žiadne nie sú

\*Výrobca: Tt Games \*Distribútor: Warner \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: N/A

# SPEC OPS THE LINE

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

**PLATFORMA:** XBOX 360

.....

Ďalšia z rady všedných 3rd person cover-based akcií. Asi tak nejakô môže na bežného hráča zapôsobiť najnovší projekt nemeckého štúdia Yager, taktická záležitosť Spec Ops: The Line, ktorá hneď z kraja útočí na zmysly tak klišéovitým scenárom a gameplayom, až sa človeku spočiatku nechce veriť, že niečo tak zúfalo trápne a generické sa vôbec predáva za taký peniaz. V podstate je možné povedať, že pokiaľ nie ste dostatočne trpezliví a chcete byť hrou pohltení hneď od začiatku, radšej to s novým Spec Opsom neskúšajte. Autori totižto vcelku prekvapivo odhalujú svoje najväčšie esá len veľmi pozvoľne, pričom až niekedy v polke hry naplno oceníte, že tento ich zjavne netradičný prístup k žánru, má svoje jasné pozitíva. Problém však nastáva v momente, kedy sa do všetkých tých náznakov originality montujú dizajnérske prvky, patriace skôr do kategórie béčkového braku. Čo mám pod tým na mysli? Tak to sa už dozviete z nasledujúcich riadkov.

Pred rozpitvaním problematických aspektov hry však musím v prvom rade vyzdvihnúť niečo, čo sa v žánri 3rd person strelačiek len tak často nevidí - skvelý príbeh. Mesto Dubaj, kedysi perla Spojených Arabských Emirátov, je po sérii zdruvujúcich piesočných búrok doslova odrezané od sveta a tak je na evakuáciu jeho obyvateľov (na vlastnú žiadosť) vyslaný plukovník Konrad spolu s 33. práporom (alebo niečím takým - na vojne som vďaka bohu nebol, takže vojenská hierarchia mi nič nehovorí). Evakuácia sa však akosi vymkne spod kontroly a po jednotke Johna Konrada sa zlahne zem. Ubehne niekoľko týždňov a keď už sa zdá byť, že 33. prápor v Dubaji zahynul, preruší mŕtvolo ticho rádiová správa, v ktorej uvedený plukovník iba stroho skonštatuje, že evakuácia sa nevydarila a že počty obetí sú obrovské.

Armáda US, prekvapená touto správou, preto

bleskurýchlo nasadzuje do tajnej operácie trojčlennú jednotku Delta, ktorej hlavnou úlohou je vypátrať, čo sa vlastne s Konradovým plukom stalo. Ako už správne tušíte, túto výpravu povediete vy ako skúsený kapitán Nathan Drake...errr Martin Walker (s hlasom Nolana Northa), ktorý sa s nezvestným veliteľom zhodou okolností aj veľmi dobre pozná a teda zákonite by za neho dal aj ruku do ohňa. Samozrejme, v duchu "nič nie je také, aké sa na prvý pohľad zdá" sa spočiatku relatívne jednoduchá prieskumná misia behom krátkého okamihu zmení nie len na misiu záchrannú, ale aj na vnútorný boj s vlastnou psychikou a morálkou, spôsobený čoraz desivejšími výjavmi, ktorým Delta v rámci svojej výpravy bude musieť chtiac nechtiac čeliť. A verte mi - pri mnohých scénach (najmä s fosforom) sa nepríjemnému pocitu v žalúdku nevyhnete ani vy.

Nechcem teraz zbytočne prezradiť viac než by bolo zdravým, avšak ak mám vypichnúť jeden prvok príbehu, ktorý mi utkvел veľmi silno v pamäti, tak je to jednoznačne uveriteľný a nepríjemne mrazivý duševný vývoj hlavných hrdinov. Spočiatku pozitívne naladená grupa totižto pod ťarchou hrozivej beštiálnosti činov svojich kolegov začne postupne morálne upadať, pričom je to práve váš hrdina, Walker, ktorý to na sebe dá zďaleka najviac poznať. Aby ste si to vedeli dobre predstaviť, uvediem krátky príklad - úvodné kapitoly sa Walker bude pokúšať stoj čo stoj brániť ľudské životy. Akonáhle si však prejde peklom (z ktorého som bol mierne povedané dosť na s\*áčky), prvého protivníka, ktorý ho prekvapí zo zálohy, nemilosrdne dopichá s tým, že nemal inú možnosť než ho zabiť. Následne mu jeho čin odobrí aj jeho kamarát. Ak budete príbeh sledovať pozorne, ten prerod z klasického amerického hrdinu na impulzívnu a život si nevážiacu trosku mu zozeriete aj s navi-jákom. Tak dobre ho autori vykreslili.

Je preto nanajvýš smutným, že obdobne vysokú kvalitatívnu úroveň si hra nechráni aj vo svojich ostatných aspektov, hlavne teda v oblasti gameplayu a herných mechanizmov ako takých. Osobne ma taktiež sklámalo aj samotné spracovanie Dubaja (to čo je v hre je len VELMI POVRCHNOU imitáciou onej metropoly) ale nakoľko ste sa doň mnohí z vás v reáli nepodívali, nebudem vás touto subjektívnou výtkou zaťažovať. O dosť fatálnejším ale z pohľadu hráča je, že hra aj napriek tomu, ako silne evokuje spomienky na milión ďalších 3rd person akcií, akosi nie a nie baviť. Dôvodov je hneď niekoľko a začnem tým, ktorý ma z hľadiska hrateľnosti vytácal zrejme zďaleka najviac - a síce systémom krytia sa. Nech som sa totižto v hre snažil akokoľvek prístupovať k prekážkam tak, aby moja postava nemala absolútne žiaden problém sa za ne schovať, v drvinej väčšine prípadov tak neurobila. Jednoducho Walker ostal stáť a

tým to haslo - až jeho odstúpením od múriku mi hra opätovne ponúkla možnosť sa za neho skryť, čo ale samozrejme nie vždy fungovalo tak ako malo. Proste, cover systém je v titule maximálne náhodnou veličinou a rozhodne vám odporúčam sa na neho nespoliehať.

Druhým dôvodom, prečo titul aj napriek osvedčenému konceptu nudí, je tuposť vašich protivníkov. V prípade, že bojujete proti väčšiemu počtu súperov (čo sa deje prakticky stále), hra z neznámych príčin u niektorých z nich vypne AI, následkom čoho tieto postavy ostanú stáť a absolútne si vás prestanú všimáť. Kebyže sa mi to stane pri jednej, dvoch prestrelkách, tak to neriešim. Ale keď som na ignorantných protivníkov narážal so železnou pravidelnosťou, veľmi rýchlo ma to začalo nasierať. Do tretice, vrásky na čele mi vyvolávalo aj sústavné recyklovanie schémy, využívajúcej neutíchajúce hordy protivníkov k tomu, aby ste v tej ktorej lokácii pobudli čo možno najdlhšie. Proste 90 percent hry je na štýl "nabehnete do miestnosti, hra na vás pošle XY vojakov, tých vystriete a ide sa ďalej". Možno teraz reagujem až príliš prehnane, ale vzhľadom na to, že až na príbeh nemá Spec Ops prakticky nič, čo by ho robilo originálnym či aspoň ako tak odlišným, mi tieto očividné školácke chyby a dizajnérske idiotizmy vadili viac, než by bolo zdravým. Na druhú stranu je ale pravda, že samotné prestrelky, zbrane a všetky tie cool veci akčného žánra tu v pohode poskytujú ten dobre známy fun factor, takže pokiaľ budete od hry očakávať relatívne ľahko strávitelnú akciu, určite z výsledku nebudete sklamaní.

Spec Ops: The Line, ako je už dnes prakticky tradíciou, ponúka popri singleplayerovom ťažení aj relatívne obstojný multiplayer, obsahujúci prakticky všetko to, čo je u multiplayerov dnes štandardom (classy, unlocky, módy a pod.). Jeho problém je však očividný - nikto oň nejaví záujem. Prekvapivé? Ani

náhodou! Čo však prekvapivým do istej miery je, je zúfalo nudný grafický kabát hry. Až na pár výletov do exteriérov totižto väčšinu herného času strávite v do oči bijúcich koridoroch a interiéroch, ktoré nie sú ani atraktívne, ani nijako zaujímavé na to, aby vám dali na známosť, že sa nachádzate v toľko proklamovanom Dubaji. Dokonca aj ten všadeprítomný piesok je len obyčajnou textúrou a až na pár naskriptovaných sekvencií nezohráva v titule absolútne žiadnu úlohu. Proste, je to len 2,5D placka s oranžovou farbou - nič viac ani nič menej. O trochu lepšie si ale v hre počína audio zložka, ktorá síce neohúri množstvom priestorových detailov, ale minimálne z hľadiska výberu doprovodnej hudby si nájde nejedného obdivovateľa. Skrátka a dobre, technická stránka titulu je vzhľadom na exotické reálie, do ktorých je hra zasadená, rozhodne sklamaním, keďže z onoho prostredia sa istotne dalo vyťažiť nepomerne viac.

SO2Spec Ops: The Line teda ani zďaleka nenaplnil naše očakávania a až na kvalitnú story neponúka nič, kvôli čomu by ste mu mali dať prednosť pred hociktorým iným žánrovým zástupcom. Na jednej strane operuje s nadmieru inteligentnými myšlienkami, na strane druhej však tieto myšlienky zadupáva nudným a maximálne repetitívnym gameplayom, ktorý svojou tuctovosťou ubije aj toho najhúževnatejšieho z vás. Samozrejme, keďže nám nastala uhorková sezóna, môže nový Spec Ops sláviť aspoň aké také komerčné úspechy, avšak s príchodom augustového Gamescomu sa naň s takmer 100percentnou istotou zabudne. A musím dodať, že plným právom.

#### PLUSY

- + príbeh
- + vykreslenie charakterov
- + niektoré pekné scenérie
- + hudba
- + ako jednohubka neurazí

#### MÍNUSY

- nudný a ničím nevynikajúci gameplay
- stupidná AI
- haprujúci cover systém
- nevyužitý potenciál Dubaja a piesku

\*Výrobca: Yager \*Distribútor: 2K Games \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360

\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: www.specopstheline.com

# STEEL BATTALION HEAVY ARMOR

**AUTOR:** Lukáš "Dolno" Dolniak

**PLATFORMA:** XBOX 360

V imaginárnej súťaži „Kto vymyslí originálnejší postapokalyptický svet?“ tu máme ďalšieho zúčastneného. Okrem pomerne originálneho príbehového pozadia prináša aj herný systém, o akom sme doteraz neslýchali. Podarí sa mu obstať v tak silnej konkurencii, či ide len o spôsob ako na publikum zapôsobiť, zatiaľ čo na ostatných frontoch prehráva?

Ak ste sa po ohlásení tretieho dielu série Steel Battalion, s podtitulom Heavy Armor, tešili, neboli ste rozhodne jediný. Simulácia futuristického mecha vo fiktívnej vojne, ovládaného, ako klasickým xboxovým gamepadom, tak aj pohybom cez Kinect, pôsobila veľmi pútavo. Mnohí uverili, že ide konečne o prvú „serióznu“ hru pre toto pohybové ovládanie. Keďže ste už aj tak pravdepodobne zascrollovali na výsledné hodnotenie, zistili ste, že nám to nakoniec vlastne vôbec nebolo treba. Steel Battalion skončil presne tak ako sa skeptici obávali, Kinect jednoducho pre hru tohto razenia neponúka vhodné podmienky.

Príbeh sa odohráva v roku 2082, ale na prvý pohľad to vyzerá akoby sme sa preniesli o asi päťdesiat rokov do minulosti. V roku 2020 sa totiž objavil druh mikróba, ktorý sa živí kremíkom a začal požírať procesory počítačov. Namiesto vytvorenia novej technológie sa ľudstvo vrátilo späť k starým dobrým elektrónkam. Okrem toho OSN, tentoraz vedená čínskymi komunistami, začala kolonizovať Spo-

jené štáty. A že si to Amíci len tak nenechajú je samozrejme a začínajú pripravovať protiofenzívu. V roku 2082 je obľúbeným kusom armádnej techniky vozidlo VT, takzvaný vertikálny tank. Ide o kráčajúceho mecha podobného stroju AT - ST z Hviezdnych vojen. A práve komandérom takého sa stanete v tejto hre.

Do tejto chvíle je všetko ružové, renderované príbehové videá sú veľmi prepracované a ničím nezaostávajú za konkurenciou. Potom sa hráč dostáva do víru diania a hneď tu niečo nesedí. Napríklad, keď vás privíta člen vašej posádky a podáva vám ruku, hneď vám bude čudné, prečo je taký problém podať mu ju naspäť. Rýchlo si ale uvedomíte, že pri hraní máte väčšinu času sedieť, snáď aby bol zážitok, čo najrealistickejší (ale v prípade toho podania ruky, vaša postava v skutočnosti stojí...). Po zvítaní sa so zvyškom tímu nasadáte do vozidla, ktoré bude vašim domovom po takmer celý zvyšok hry. Popritom si obzeráte celkom peknú grafiku, skvele stvárnené postavy a prepracovaný interiér vášho

vozu. Všetko je zatiaľ ešte v poriadku. A zrazu problémy vypuknú a skončia pravdepodobne až po tom, ako bude z vášho okna letieť Xbox, Kinect, televízor a za nimi pravdepodobne aj vy sami. Teda v prípade, že sa hru budete skutočne snažiť dohrať a riskovať vaše psychické zdravie. Aby nás príliš nehrýzlo svedomie, priznáme sa, že nám sa to nepodarilo a rozhodne necítíme ani najmenšie nutkanie to napraviť. Priblížme si teda dôvody prečo.

Prvým a najpodstatnejším problémom tejto hry, kvôli ktorému ju možno ukončíte skôr, ako ju vôbec poriadne začnete hrať, je ovládanie. Ako sme v úvode uvádzali, ide o kombináciu hraničiacu gamepadom, ktorým ovládajú pohyb vášho stroja a vnútri kabíny všetko prebieha ovládané vašim pohybom pred Kinectom. V prvom prípade je všetko v poriadku, ak si odmyslíte, že stroj sa občas sám od seba otáča, ovládanie a strelba prebiehajú pomerne spoľahlivo. Nemôžeme však označiť za klad, že funguje štandardné ovládanie. A už vôbec nie ak jeho druhá časť nespĺňa to, čo by ste od nej očakávali a na čo bola vytvorená. Po prepnutí pohľadu do vnútra mecha sa totiž hra mení na nefalšovanú nočnú moru. Prístrojová doska obsahuje kopec páčok a tlačidiel, ktoré bude nutné pre plnohodnotný priechod hrou ovládať. Tu teda ovládač odkladáte a spoliehate sa len na pohyb rúk a vašu priestorovú predstavivosť. A že to rozhodne stačiť nebude snáď nemusíme dvakrát uvádzať. Tak



napríklad sa pokúsíte pohnúť pákou ovládajúcou rýchlosť vozu a hneď ako ruku zložíte, hrdina ju potlačí na rovnaké miesto, ako predtým. Takisto, keď sa snažíte kabínu vyvetrať musíte vysunúť bočný panel a potiahnuť na ňom umiestnenú páčku. Z nejakého neznámeho dôvodu ho občas postava opäť vráti na pôvodné miesto, skôr ako ste vôbec niečo stihli urobiť. V čase keď stojíte na mieste a nič výrazné sa okolo vás nedeje sa to ešte celkom dá prežiť. Keď však nutne potrebujete počas tvrdého boja niečo prepnúť v interiéri a namiesto toho sa otočíte na kolegu, ktorý na vás vrieska, čo to robíte, a nemôžete sa zrazu otočiť naspäť, budete sa cítiť mierne frustrované. Keď sa vám to nakoniec podarí, ale namiesto požadovanej akcie zrazu zatiahnete okienko, najskôr vyskočíte z miesta našťvaní a to si potom postava otvorí poklop na streche a začne čumieť von. Zmienená akcia sa samozrejme rovná smrti. Po zamyslení sa, ktorá akcia v hre je úplne na-

jmenej vyladená nám napadá zmena pohľadov, kedy musíte rýchlo vystrčiť obe ruky pred seba, to však má ale v 80% prípadov nulový účinok.

Okrem odfláknutého ovládania objavíme v Steel Battalion ešte jeden obrovský problém. Ten tkvie v náročnosti, hra pred hráča predkladá výzvy, ktoré sú takmer nadľudské. To sa prejavuje už od prvej misie. Úrovne nie sú dlhé za to ich náplň ich pokojne môže natiahnúť na celé popoludnie. Nepriateľské jednotky, vrátane SB2ých peších, sú ohromne náročné na porazenie a nie raz sa stane, že na úspešné zdolanie úlohy sa musíte doslova nabíliť ich pozície. To v kombinácii s nefungujúcim ovládaním vytvára skutočne vražednú zmes a radíme si veľmi dobre rozmyslieť, či sa do tejto hry chcete pustiť.

Steel Battalion: Heavy Armor je obrovské sklamanie, niekto by povedal, že zlý vtíp, keď sa však pozrieme, aké sumy nalial Capcom do autorov, je veľmi pravdepodobné, že to mysleli vážne. Smutné je takisto, že Kinect asi nikdy nebude vhodným prostriedkom pre čosi hlbšie ako nekonečné závodné, tanečné, či iné arkádové záležitosti.



- PLUSY**  
+ celkom pekná grafika
- MÍNUSY**  
- nefungujúce ovládanie  
- obtiažnosť

**3.5**

\*Výrobca: From Software \*Distribútor: Capcom \*Platformy: Xbox 360  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: N/A

# Vojna proti pecku práve vypukla!

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

## Ako bojovať s horúčavami, ktoré nás v týchto letných dňoch postihli?

Je 34 stupňov a môj počítač má aj napriek minimálnej záťaži problém udržať sa v prevádzky-schopnej teplote. Dôvod je prostý - bývam pod strechou a teda už aj bez fachčiaceho compu tu mám taký hic, žeby som kludne na parapete mohol ugrilovať šťavnaté, v mede marínované rebierko. Nevadí - vysoké teploty patria k letu a aj keď mi horúčava v značnej miere znemožňuje dlhodobé konzolové hranie, ako šťastlivý majiteľ nielen PS Vity, ale aj iPhone a iPadu si viem gamesky užijť aj mimo môjho tradičného brlohu. Na moje prekvapenie tak ale nerobím a radšej volím únik. Únik do reality, ktorá je najmä v letnom období pre mňa o dosť atraktívnejšou, než dajme tomu čas strávený nad expením postavy. Ak sa teda sami potýkate s rovnakým "klimatickým" problémom ako aj ja, možno vám pár nasledujúcich riadkov dá tipy na to, ako prežiť letné mesiace bez toho, aby ste si privodili nejaký ten nepríjemný úpal či inú, s letom spojenú piagu.

A začnem tipom, ktorý všetci istotne veľmi dobre poznáte - pite veľa vody. Samozrejme, základná formulácia tejto rady až tak zábavnou nie je a preto sa ju pokúsím trošičku doplniť a zatraktívniť. Tak teda - "pite veľa tekutín (nie len vodu!), najlepšie v kruhu priateľov a niekde, kde vám nesmaží slnko na hlavu". Osobne mám v kolónke "favourites" hneď niekoľko lokálnych miest a podnikov (tí z vás, ktorí sú z Košíc, ma regulárne nájdu oproti elektrotechnickej priemyslovke - názov miesta schválne neuvádzam, aby neboli problémy s neoprávneným robením reklamy) kde trávim tieto horúce dni, avšak viem si veľmi dobre predstaviť aj minimálne rovnakú pohodku na verande či balkóne, v spoločnosti friendov a zlatistých či inak sfarbených mokov. A čo vám budem hovoriť - taká orosená 12ka poteší vyprahnutú hubu hráčovú určite viac než nejaká chlórovaná voda, ktorá pred tým než sa stala pitnou, istotne prešla nejakým vylučovacím systémom. Ok, aj pivo túto "sto-percentne čistú a pramenitú" vodu obsahuje, ale aspoňže chutí nepomerne lepšie, však? Však?? Či si to len nahovárám? Ehm.. podme my ďalej.

Ako som už v predchádzajúcom odstavci naznačil, perorálne prijímanie tekutín je pre zachovanie si vedomia v lete mimoriadne dôležitým a kto pitný režim nedodržiava, veľmi ľahko môže skončiť v poli porazených, inak povedané v stand-by móde. Ochladzovanie organizmu z vnútra by však malo byť dopĺňané aj ochladzovaním telesnej schránky z vonku. Tzn. kúpaliská, prírodné vodné plochy, rieky či iné stojaté vody... to všetko je v letných mesiacoch neoceniteľnou záchrannou brzdou pred totálnym uškverením sa a aj keď ja osobne príliš preplnené aquaparky nemusím (upred-

nostňujem komfort v podobe vlastného bazénika :-)), určite každému jednému hráčovi odporúčam, aby popri pravidelnom popíjaní či už vychladeného alka alebo nealka ten svoj kabát zvaný koža taktiež občasne ovlažil. Pozor! Neodporúčam vám sa v stave rozhorúčenia hodiť do studenej vody - pokiaľ ste kardiaci (vypestovať si niečo podobné hraním hovadských hier nie je problém!), obrovský teplotný šok môže organizmu priviesť infarkt. A to by ste vzhľadom na to, aké herné pecky nás na jeseň čakajú, asi neradi docielili, však?

Samozrejme, istotne existuje nemalé percento z vás, ktoré nie je vode až tak naklonené a tak mám pre takýchto z vás alternatívny tip - chata kdesi v lese, najlepšie na úpätí nejakých hôr. Horská klíma je totižto zvyčajne o niekoľko stupňov chladnejšia než klíma kdesi v kotlinách a preto sa mnoho ľudí tieto horúce dni utieka do oblastí, ktoré cez zimu slúžia predovšetkým ako rezorty pre široké spektrum zimných športových aktivít. Pobyt na takejto chate (a že ich nie je málo - stačí googliť a istotne nájdete takú, ktorá vyhovie vašim požiadavkám), zvyčajne na samote, v krásnej prírode a v kruhu priateľov... nuž, život vie byť lahoda aj bez akýchkoľvek výpočtových strojov. Navyše, v horách vám po väčšinu času nehrozí žiaden úpal a preto je aj príjem ladovo vychladených tekutín menej nebezpečný pre zdravie, než je tomu v prípade slnkom zaliatych kúpalísk a pláží. Na druhú stranu ale, je jedno riziko, ktoré robí z horských lokalít miesta, kde by ste mohli potenciálne prísť aj o svoj vlastný život. Tým rizikom je všaková lesná háveď - rys, vlci, medvede či pumy :), to všetko sa v poslednom čase v horách akosi premnožilo a tak vám silno odporúčam si do batohu pribaliť poriadnu rambo-kudlu, aby ste v prípade, že budete čeliť statnej mečke, aspoň ako tak zahnali trápný pocit prázdnych rúk.

Tak si to teda nejako zhrňme - príjem veľkého množstva tekutín, minimum fyzickej námahy a pravidelné ochladzovanie telesnej schránky. Trio rád, ktoré by vás mali v pohode dostať cez tie najväčšie horúčavy, je výsledkom dlhoročných skúseností a pokiaľ to myslíte s hraním naozaj vážne, v tieto horúce dni si od neho dáte pauzu. Zdravie je totižto vždy až na prvom mieste a určite by ste boli neradi, keby vám vysedávanie pred PC či telkou privodilo kolaps. Lebo viete... úpal zo slnka je jedna vec, kolaps z prehriatia organizmu, vec druhá. Tak teda, pivo do jednej ruky, pivo do druhej ruky, flip-flopy na nohy... a hor sa do vody. Alebo do hôr. Alebo do krčmy. Alebo tam, kde sa dokonale schladíte...



# Príbeh ako na podnose

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

**Niekedy je to škoda... Škoda keď hra má smer, má dobrý nápad a zaujímavé príbehové podhubie, ale schováva ho pred bežným hráčom. Nepustí ho k sebe a nedovolí mu plne si vychutnať svoju zvláštnu logiku. Obvykle to býva, keď autori nezvládnu tú časť, ktorú nazývame rozprávanie príbehu.**

Problém, ktorý má z posledných hier, napríklad Dragon's Dogma. Ak si len tak hráte, lietate po svete hore - dole a snažíte sa niekam dostať, nedostanete sa nikam. Vlastne, dostanete na koniec hry. Len vám potom ostane podivný pocit, že tu niečo chýba. Niečo nie je dobré, skrátka je tu medzera, ktorú ktosi zabudol vyplniť. Pritom ak sa budete pozeráť lepšie, budete sa rozhliadať po svete, ktorý je vám k dispozícii, všetko začne mať oveľa jasnejšie kontúry. Zistíte, že pod tým zjavným chaosom sa skrýva zaujímavé podhubie. Keď som niečo na tejto hre na začiatku kritizoval, bol to jej príbeh, nedostatočné podanie sveta, v ktorom sa nachádza vaša postava. Je to oprávnená kritika, pretože skutočne sa hra (resp. autori) nesnažia, aby ste sa dozvedeli niečo o priestore, v ktorom sa nachádzate. Zabudnite na Elder Scrolls. Nič také tu nie je. To však neznamená, že by bol svet okolo vás nedokonalý. Postupom času zistíte, že oná (na prvý pohľad) japonská zvláštnosť má svoju vlastnú vnútornú logiku. Svoju vlastnú funkčnosť, ktorá je skutočne odôvodnená v rámci samotného sveta.

Na prvý pohľad výzorom západná hra, na pohľad druhý jasne japonská a na pohľad tretí, finálny zaujímavý poňatá hra. Môže sa zdať prázdna, ale opak je pravdou. Drak má svoj význam a účel na pleciach sveta. Rovnako ako je - v rámci samotného sveta - vysvetlená funkcia a existencia pawnov. Nakoniec zistíte, že zabiť draka nemusí stačiť. Problém príbehu Dragon's Dogma nie je jeho neexistencia, či povrchnosť - jeho problém tkvie v tom, že ho je veľmi ľahké minúť. Čo je možno jedna z najhorších chýb, ktorú môžu autori RPG urobiť. Alebo... v kontexte samotnej hry to bol možno autorský zámer.

S príbehmi však býva celkovo problém. Nieкто volá



po originalite a keď ju dostane, tak ju nevidí. Príbeh nemusí byť originálny aby bol dobrý, aby dokázal človeka osloviť. Myšlienka, ktorú som načal v prípade Chains of Satiav. Príbeh si užijeme, keď sa v ňom cítíme dobre. Prípadne, pokiaľ nám brnká na našu strunu. Nálady, sčítanosti, skrátka nášho všeobecného kultúrneho rozhladu. Hry niečo nahrádzajú, dopĺňajú a bavia. Max Payne 3 a jeho nedokonalý, ťažko amatérsky príbeh, ktorého rozprávanie navyše absolútne ničí hru. Na strane druhej... Red Dead Redemption. Iný kraj, iný mrav. Oveľa dospeliejšie pôsobiaci príbeh a oveľa lepšia hra. Zaujímavé je, že obe hry vznikli - takpovediac - pod krídlami jednej spoločnosti. Napriek tomu sú, čo sa rozprávania týka, absolútne odlišné. Alebo je to celé len môj názor, ktorý so mnou nezdieľa väčšina?

Hry zo svojej podstaty nepotrebujú príbeh. To sme si už povedali v nejednom príspevku. Hry sú skrátka hry. Hrajú sa alebo sa s nimi hráme. Náhoda, čísla, hádanky, postreh, pozornosť, výzvy, pokorenie výziev - k tomu príbeh nepotrebujeme. Stačí vedieť pravidlá a hrať. Pokúsiť sa ich porušiť. Oklamať. Obtočiť si ich tak, aby vyhovovali mne. Vyhrať nad tvorcami hry. Ale po príbehu ani stopy. Hovorí sa, že prirodzenosť hry nie je v príbehu. V rozprávaní, ktoré sa odvíja od jedného konca, pomaly sa zamotáva, preplieťa, aby nakoniec vyústilo v uspokojujúci koniec. Nie, to je prirodzená vlastnosť literatúry, filmu, či divadla. Nie hry. Tak prečo sme potom toľko posadnutí hodnotením príbehu v hrách? Prečo sa na to nevykašleme? A vlastne, prečo ho do tých hier cpú? Pretože príbehy máme v krvi. Príbehy sú ľudskou prirodzenosťou. Radi ich prežívame, počúvame a tí šikovnejší i rozprávajú. Príbeh sa tvorí aj tam, kde tvorca hry žiaden ne napísal - nech sa na mňa ludológovia nehnevajú. Na druhej strane však, zlý príbeh dobrú hru len sotva pokazí. Nechá trochu horkastú pachuť, ale hru nezničí.

Ako je to teda s tými príbehmi? Každý by mal chcieť od svojej hry len to najlepšie. Ale podstatný je výsledný pocit. Atmosféra, skrátka výsledok činnosti, ktorú nazývame hranie. Sú totiž ľudia, ktorí nechcú vo svojich hrách hľadať príbeh, nezáleží im na ňom, ani v tom najmenšom. Podstatné je pre nich, napríklad, skóre. Body, achievementy, najlepšie





umiestnenie v tabuľke celosvetových herných výsledkov, ktoré jediné je výsledkom ich hernej zábavy. I na lopate by takýmto hráčom mohli podávať príbeh, nikdy ich zajímať nebude. Môžem s tým nesúhlasiť, nemusí sa mi to páčiť, ale to je tak všetko čo s tým môžem urobiť. Mimochodom, preto je hodnotenie hier tak strašne subjektívna záležitosť. I napriek objektívne zhodnotiteľným veličinám, je tu vždy tá najdôležitejšia, nemerateľná a tou je zážitok. Do jeho výsledku vstupuje toľko silno osobnostných premenných, že nebude nikdy jednoduché objektívne povedať, ktorá hra sa vám bude páčiť, či nepáčiť.



Má Daggerfall príbeh? A jéje a ešte k tomu aký! Má Morrowind príbeh? Výborný! A kde? Spýta sa odrazu istá skupina hráčov. Avšak, nič im netreba vysvetľovať. Zbytočné, ak niekto raz príbeh nevidí, nechce vidieť alebo ho nedokáže nájsť... Prečo sa namáhať? Nakoniec, má Oblivion príbeh? Taktne mlčanie. Skyrim? Slabé povzdychnutie. Alebo je to všetko úplne inak a príbehy Oblivionu a Skyrimu sú rovnako dobré a kvalitné, tak ako nám ich poskytol Minecraft, či predchádzajúce diely. Je príbeh a príbeh. Každý je trochu iný, ale vo svojej podstate sú to stále príbehy. O ich podstate, však, nechám už čitateľa rozjímať samého...

# Zľavy naše každodenné

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

## Aký je ich hlavný význam?

Povedzte si na rovinu - kto nemá rád zľavy? 20, 30, 50 či niekedy až 70-percentné zníženie cien produktov síce na jednu stranu vyvoláva otázku, prečo tie veci stoja tak veľa keď na nich autori zarobia aj pri cene x-krát nižšej, avšak v momente kedy uvidíme vysnívaný tovar za zlomok toho čo stál, neváhame a ihneď sa po ňom vrháme. A nemusí ísť pritom len o batinky či handry - rovnakému zľavovému ošialu momentálne čelí aj digitálna zábava, pričom obzvlášť trojica Steam-GOG-GreenManGaming dnes ponúka tak šialené množstvo lacných hier, že nevybrať si z tej hromady peciek môže naozaj len človek, ktorému nič nevyhovuje. Z pohľadu konzumenta je to teda doslovná herná žatva a klamal by som ak by som povedal, že sa na tejto žatve nezúčastním. Opak je totižto pravdou - len pred pár hodinami som na Steame a GOG zakúpil azda tučet hier, ktoré síce nemienim v dohľadnej dobe hrať, avšak "za ty prachy" sa to nedalo odmietnuť. Možno ma teraz niektorí označíte za nenásytníka, resp. človeka čo má zbytočne veľa peňazí, avšak musím sa voči takémuto obvineniu brániť. Dôvod, prečo som behom krátkej chvíľky tak impulzívne a nerozvážne investoval do nemalej porcie digitálneho "materiálu" ma korene niekde úplne inde. Kde? Tak to si rozoberieme v rámci tejto pondelňajšej témy.

A začnem hneď tým, čo zohráva v procese "oblbovania" ľudí zľavami zďaleka najväčšiu rolu - agresívna a krajne sugestívna reklama. Veď to poznáte sami - spustíte si Steam, resp. otvoríte si GOG a prvé, čo vám udrie do očí, sú akcie. X-percentá zľava na to alebo hento, top-sellery, super-výhodné bundle, free-bonusy a podobne frázy vás ihneď - či chcete alebo nie- upútajú a iba totálny ignorant by im nevenoval pozornosť. Firmy totižto veľmi dobre vedia, že človek je tvor ekonomicky a pokiaľ si niečo nemôže dopriať hneď, mile rád si to dopraje neskôr. No a práve v okamihu, kedy takáto osoba objaví žiadaný titul s prijateľnou cenovkou, nevedome prechádza do stavu nadšenia, počas ktorého je mimoriadne náchylná na rozhadzovanie peňazí. No a presne do takéhoto stavu vás štúdia chcú zľavami dostať - vedia totižto, že pri tak nízkyh cenách neostanete len u jedného titulu ale do "koša" prihodíte ešte niečo, čo ste pôvodne ani nemali v pláne zakúpiť. Veď predsa, 3-4 Eurá nie je žiadne hausnumero, tak prečo by ste konečnú sumu nezaokrúhlili na nejakých 10 Eur? Toho Stalkera ste aj tak raz chceli NIEKEDY kúpiť (aj keď to nie je vaša šálka kávy), tak prečo tejto zľavy nevyužiť? Však sa teraz mnohí z vás po prečítaní familiárne znejúcich riadkov usmievate, nemám pravdu?

Druhou veľkou zbraňou štúdií v boji za čo najvyššie zárobky, sme potom samozrejme aj my samotní - dnes, kedy je väčšina hráčov navzájom digitálne poprepájaná prostredníctvom sociálnych sietí, nie je problém spustiť domino efekt tým, že jeden z nich si nejakú zlacnenú hru kúpi, pričom ihneď to roztrúbi na inter-

nete. Sám som sa stal obeťou takéhoto javu - jedna dobrá duša postla na twitteri update, v rámci ktorého sa pochválila, že vďaka akcii na Steame si rozšírila svoju digitálnu hernú knižnicu a hneď niekoľko skvelých titulov. Samozrejme, ako tvor skúmavý, rozhodol som sa jeho tvrdenie "o skvelých zľavách ktorým neodolám" overiť na vlastnej koži a tak som na spomínanú platformu zavítal. Asi už tušíte, ako moja prieskumná misia dopadla. 3 hry, cca 18 Eur, spokojný úsmev na tvári... a to pritom ani jednu z uvedených gamesiek nemám v pláne v dohľadnej dobe hrať. Kúpil som ich tak povediac impulzívne - proste mi v daný okamih prišlo maximálne racionálnym ich zaradiť do mojej zbierky. Inak povedané, stal som sa obeťou davovej psychózy, ktorá mi na moment zatemnila myseľ a tak som kúpil niečo, čo hrať asi tak skoro nebudem (a teda k šťastiu som to rozhodne nepotreboval) ale v daný okamih mi to prišlo ako sakra výhodný deal.

Azda na tomto mieste nemusím zdôrazňovať, aký účel takéto masívne akcie majú. Nie, nie je to vidina rýchleho zbohatnutia ale snaha zabezpečiť platforme dlhodobý záujem zo strany hráčov, čo v reči biznismenov znamená stabilný príjem po dobu niekoľko nasledujúcich týždňov, mesiacov, rokov. Inak povedané, ak už raz na onen digitálny distribučný kanál zavítate, prostredníctvom akcií si jeho majiteľ bude snažiť udržať vašu priazeň tak dlho, ako to len bude možné. Samozrejme, mnohí z vás takúto čiste pragmatickú a na kontinuálny príjem orientovanú politiku označia za prachsprostý hyenizmus, avšak ruku na srdce - kto by odolal zľavám? Veď predsa, na rovnakom princípe fungujú (a krásne na ňom ryžujú) aj iné oblasti obchodu, či už sa jedná o potravinársky priemysel alebo priemysel odevný. Je to skrátka iba veľmi účinná forma sugestívnej manipulácie zákazníkov, voči ktorej je väčšina z nás z dlhodobého hľadiska bezbranná. Jasné, jeden večer si možno poviete, že tú či ktorú zlacnenú hru nepotrebovujete, avšak príde druhý večer a už svoj názor prehodnocujete.

Možno predchádzajúci text vyznieva až prehnane kriticky, ale nenechajte sa zmiasť - v skutočnosti takéto zľavy oceňujem, keďže práve vďaka nim si môžu aj tí chudobnejší z nás zahrať prakticky všetky významnejšie herné pecky, aké sa v sfére digitálnej zábavy za posledných niekoľko rokov urodili. Čo na tom, že štúdiá takýmito zľavami nehľadia na blaho hráčov ale na blaho svoje? Veď nie nadarmo sa dnes homo-sapiens častejšie označuje pojmom homo-economicus - každý si totižto najprv hľadá svojho prospechu, takže ja osobne na tom nevidím nič zlé. Čert to vem, že nás firmy takýmto spôsobom oblbojú - ako fanúšikovi hier mi to je úplne ukradnuté. Prečo? Lebo ako fanúšikovi mi v prvom rade ide o hry. A ak si viem najväčšie skvosty kúpiť za zlomok ceny (nech už k nim prihodím seba-menšiu blbosť), vždy je to pre mňa deal, ktorý časom určite ocením.



# Peniaze nie sú tam, kde sa skrýva hĺbka

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

**Variabilita. Pestrosť a mnohosť herných typov. To by sa mnohým hráčom iste páčilo. Problém však je, že „mnohým“ nestačí. „Mnohým“ je vo svete počítačových hier málo. Mnohí hráči nemajú práve v láske DLC hneď prvý deň k novej hre. Má to svoje logické opodstatnenie, má to svoje známe dôvody, ale „mnoho“ nie je dosť na to, aby dokázali presvedčiť manažérov veľkých herných spoločností o opaku. Mnohým sa nepáči ako veci fungujú, lenže... opakujúca sa pesnička. I mnoho je niekedy málo.**

Aspoň tak sa nám to niekedy zdá. Zdanie je totiž veľmi klamlivé a nespoľahlivé. Pokiaľ sa pohybujete v komunite ľudí s podobným „cítением“ a vkusom, potom sa vám zdá, že je všetko úplne inak, než v skutočnosti je. Poznám množstvo ľudí, ktorí vývoj herného odvetvia vidia podobne ako ja - pomaly hnujúca, tlejúca kôpka, ktorá čoskoro bude musieť naraziť na druhé dno, druhý veľký videoherný krach. Áno, trochu prehánam, ale nie moc. Hry sú také a onaké. Biele a čierne, modré so žltozeleným nádychom. Skrátka, sú. A ľudia ich naďalej kupujú. Tu prihodí nejaký dolárík, tu nejaké euro. Tam zase pár desiatok. Peniaze sa sypú a veľkým herným spoločnostiam sa to vypláca. Všetko to zlé na čo tak často nadávame. Pretože, aj keď si myslíme, že nás je v našej názorovej skupine mnoho, oproti platiacej väčšine je nás až žalostne málo. Kým sa bude herným spoločnostiam vyplácať tvoriť klasický spotrebný, konzumný tovar, dovtedy nám ho budú predávať. Nechcem ďalšie Call of Duty, nuž tak si ho nekúpim, aj keby to v očiach mojich hrajúcich kamarátov zavaňalo padaním na hlavičku. Bum. Nepáči sa mi, že do mojej novej hry zase prihodili hneď v prvý deň vydania DLC? Nekúpim si ho. Nechcem ho...aj keby ma mohlo zaujímať. Nakoniec, či by som si v prvom rade mal takú hru kupovať? Prezентuje spoločnosť svoju hru ako hru s kopou DLC? V tom prípade mi tu čosi smrdí a o takú hru nemám záujem. Budem trpieť - ak je to potencionálne zaujímavá hra, ale nič iné mi neostáva. Nechajte si svoje nekompletné hry! Staré-dobré časy mali svoje výhody. Digitálna doba je im iba pre škodu. Paradoxne.

Problém je, že i neoriginálna, tuctová hra s plnou náručou DLC môže byť pre mnohých tou jedinou zábavou, o ktorú im ide. Masa si nevyberá. Vlastne, to bola smrť, ale na to predsa príliš nezáleží. S hrami je to ťažké. Sú mnohoraké, mnohoznačné a nie jednoducho uchopiteľné. A začínať tu základným poznatkom, o tom čo je vlastne hra, ani príliš nemá zmysel. Hra je činnosť, zábava, odreagovanie, únik, médium a produkt. Tovar v mašinérii neúprosného trhu. Každá je iná, každá sa tvári inak...a je určená pre iného človeka. S iným prístupom a vnímaním vecí. Activision, EA, Blizzard, všetko spotrebný tovar na jedno použitie. Na strane druhej Amanita Design, Tale of Tales - možno... Inak, iné hry. Otázkou ostáva, či i pre iné publikum. Iného hráča. Veľké spoločnosti, malé spoločnosti. Jablká a hrušky. Kompóty. Ale momentík, nie sú to

predsa všetko len hry? Hra maková, hra lekvárová, bio-hra. Chutí a materiálov máme dostatok. Len si vybrať. Máme možnosť si vybrať a volíme svojimi peňaženkami. I autori hier musia z niečoho žiť. Biznis. Avšak, už zo spomenutých príkladov je jasné, že medzi týmito hrami je rozdiel. Nielen v množstve peňazí, ktoré sa okolo nich točia. Ale i v prístupe autorov k hre samotnej. Na jednej strane je len snaha zarobiť, na strane druhej aj niečo hráčovi odovzdať. Niečo viac, než čistú zábavu. Zábava je fajn. Nespútaná a prázdna tiež. Problém je, že jedného dňa sa niektorí jedinci podobnej prázdnej zábavy prejedia. A potom? Je tu predsa veľa iných vecí ako hry. Hry sú len prázdna zábava.

Ja dúfam, a verím, že nie sú. Za ten čas, čo sa nimi zaoberám som narazil na množstvo takých, nad ktorými ich tvorcovia rozmýšľali a skrze ne nútli rozmýšľať aj svojich hráčov. Aspoň trochu, aby to ešte stále bola zábava, ale zároveň vám ten nádherný únik priniesol aj čosi viac. Mnohovrstevnú mozaiku pocitov, zážitkov a možno i nových znalostí. Nie na podnose, ale cez svoju vlastnú formu - formu hry.

Na hry padá váha trhu, ako na všetko ostatné. Avšak, keď chceme hrať dobré hry, hry s dušou a výraznou autorskou linkou, potom sa musíme i my správať trhovo. Dávať peniaze tam, kam chceme aby hry smerovali. A ak nás je náhodou málo, príliš málo, potom si už musíme len veľmi dobre vyberať. Ostatne, plakať môžeme stále. Všetko ako hovorí klasik, zlatý komunisti... Uhm alebo to radšej nie!

Ale aby som nekončil príliš negatívne. Treba si uvedomiť, že všetko je hypotetické. Ak sa pokúšate rozdeliť nejakú entitu, teoreticky ju opísať, vždy narazíte na problém, že v skutočnosti nič nie je tak jasné a jednoznačné, akoby ste to potrebovali dať na papier. Všetky prvky sa vám zlievajú, prekrývajú. Samé o sebe možno vyznievajú negatívne, ale v skutočnosti tvoria jeden zaujímavý celok. Celok, ktorý nie je ani čisto konzumný, ani čisto umelecký a z neho si vyberáme ako sa budeme baviť. Hrami, filmom, hudbou, literatúrou, či divadlom - všade nájdeme nejakú časť z konzumného i nekonzumného. Len, ja mám občas pocit, že pri hrách je z toho konzumného v poslednej dobe podstatne viac. :-)



# Hardware

## NOVINKY ZA MESIAC

# JÚL

**V dvadsiatom siedmom týždni sa predstavila kompaktná PC skrinka, herná myš s netradičným prípravkom a svoje vlastnosti nám prezradil aj nový GPU chladič.**

Začneme ďalšou počítačovou skrinkou typu Mini-ITX, ktorú pod označením Elite 120 Advanced uviedol výrobca Cooler Master. Je rozmerov 24,0 x 20,7 x 40,1 cm, ale bez problémov sa do nej dá umiestniť ATX zdroj, prípadne grafická karta dlhšieho rozmeru ako napríklad HD 7990 alebo GTX 690. Skrinka je vyrobená s prihliadnutím na celkové chladenie a tak disponuje systémom tvoreným trojicou ventilátorov, ktoré majú poskytnúť dostatočný prietok vzduchu. Inak obsahuje aj USB 3.0 port a päť pozícií pre HDD alebo SSD disky. Čo sa týka jej dizajnu, ten je vskutku elegantný a moderný, pričom najlepšie vyzerá predná časť, ktorá je vyrobená z brúseného hliníka. Nová PC skrinka menom Cooler Master Elite 120 Advanced bude k dispozícii koncom júla za odporúčanú cenu 44,95 €.

Následne sa v skromnejšom duchu uviedol chladič grafickej karty od spoločnosti Colorful. Ide o model Shark Bionic, ktorý je s najväčšou pravdepodobnosťou určený výlučne pre grafickú kartu GeForce GTX 670 iGame Ares X. Konštruktéri sa vraj pri jeho výrobe inšpirovali žralokom, čo si môžeme všimnúť napríklad aj pri pohľade na lopatky ventilátorov, ktorých tu mimochodom nájdeme dva, oba majú rozmer 80 mm. Ich dizajn má podľa Colorfulu zabezpečiť nižšiu hlučnosť. Základom chladiča je samozrejme pomerne veľká poniklovaná medená základňa, z ktorej teplo prechádza na deväť heat pipes s priemerom 8 mm a pokračuje do troch hliníkových pasívov.

Ponuku tohto týždňa tvorila aj nepochybne klasická herná myš, na ktorú je ale možné namontovať malý ventilátor, ktorý má za úlohu pomôcť hráčom počas horúcich dní. Ventilátor však nie je umiestnený vo vnútri myši, takých

modelov sme už spoznali viacej, táto je však výnimočná umiestnením aj napájaním ventilátora, ktoré sa realizuje pomocou USB konektora nachádzajúceho sa v prednej časti. Model nesie pomenovanie Black Element Cyclone a vyrába ho Tt eSPORTS, čiže herná divízia známej spoločnosti Thermaltake. Tento kúsok vychádza z uverejneného modelu Black Element Gaming Mouse (MO-BLE001DTF), obsahujúceho nastaviteľný laserový snímač s rozlíšením 100 - 6500 dpi, disponuje 128 kb pamäťou a deviatimi plne programovateľnými tlačidlami, ktoré možno využiť pri herných žánroch ako MMORPG či RTS.

Je rozmerov 123,8 (dĺžka) x 66,7 (šírka) x 41,6 (výška) mm, jej váha je však prispôsobiteľná vďaka piatim závažiam, každé má váhu 4,5 gramov. Nechýbajú spínače OMRON, ktoré vydržia päť miliónov stlačení, pripojenie zaisťujú 1,8-metrový USB kábel s pozláteným konektorom. Tt eSPORTS ju vybavila podsvietením, pričom je na výber červené, modré, zelené, ružové a svetlo modré osvetlenie myši. Týmito vlastnosťami však nie je hľadavec Black Element Cyclone výnimočný. Táto myška dostala do viackrát malý ventilátor s rozmermi 30 x 30 x 10 mm, ktorý vyprodukuje maximálny prietok vzduchu o hodnote 2,7 CFM,



príčom výrobca informuje o hlučnosti 21,7 dB. Rýchlosť ventilátora je  $\pm 15\%$  6 000 RPM, predpokladaná životnosť je 50 000 hodín. Je našťastie odpojitelný, čo je značnou výhodou, pretože jeho riešenie, resp. umiestnenie nie je veľmi vhodné. Najväčšiu nevýhodu vidíme v nedomyšlenom chladení. Pri hraní sa totižto potí najmä dľaň, kde sa

ochladený vzduch nemá veľkú šancu dostať. Oceníte ho zrejme jedine vtedy, ak túžite po ofukovaní vrchnej časti ruky. Údaje o dostupnosti a cene nepoznáme.

**Pár nových komponentov a jedna periféria v podobe herného headsetu. Tak znie ponuka 28. hardvéru týždňa, ktorý si teraz pripomenieme.**

Je tomu presne mesiac, čo sme vás naposledy informovali o nejakých operačných PC pamätiach. Naposledy tak učinila spoločnosť Patriot Memory, ktorá patrí medzi známych dodávateľov vysokovýkonných pamätí. Ich nová séria nesie modelové pomenovanie Intel Extreme Masters Limited Edition a chystá sa zaujať predovšetkým nadšencov hrania, pre ktorých prisľúbila zabezpečiť solídny výkon a stabilitu. Cenu a ani dôležitý údaj o časovaní siete Patriot neposkytol, ostatné informácie poznáme. Tieto pamäte budú disponovať kapacitami o veľkosti 8 GB, 16 GB a 32 GB, takže si vyberie naozaj každý užívateľ. Samotné modely sú potom kompatibilné s platformami Intel 6 & 7 series, disponujú certifikáciou Intel XMP 1.3 a budú dostupné vo frekvenciách 1600 MHz, 1866 MHz a 2133 MHz. Ako možno vidieť na obrázku, obsahujú heatspreader Viper III, ktorý sa má postarať o efektívny odvod tepla.

Spoločne s druhou správou tohto týždňa sme spoznali novú verziu série grafických kariet Radeon HD 7950 DirectCU II od výrobcu Asus. Ide v podstate o kozmetickú inováciu, pričom zmeny sa dotkli PCB a rovnako tak aj chladenia. Nový, vylepšený chladič tak po novom bude pozostávať z hustejšieho hliníkového rebrovania, šiestich heat pipes (pôvodne ich bolo päť) a dvoch ventilátorov. Prečo takáto zmena? Podľa zistených informácií sa firma Asus skrátka rozhodla odlíšiť dve grafické karty, ktoré disponovali rovnakým dizajnom (HD 7950 a HD 7970 DirectCU II). Menované vylepšenia by sme teoreticky mali spozorovať na oboch verziách karty Radeon HD 7950

DirectCU II, teda ako na karte štandardnej, tak aj na modely TOP.

Štandardný model disponuje frekvenciou jadra o hodnote 800 MHz, grafická karta s označením TOP ponúkne užívateľom GPU naktované na 900 MHz. Vylepšenia sa dočkali aj zobrazovacie rozhrania, pričom na pôvodné rozloženie tvorené z jedného DVI výstupu, jedného rozhranie typu HDMI a dvoch mini-DisplayPort výstupov, môžeme zabudnúť. Aktuálne to totižto bude vyzerať trochu inak, a síce nasledovne: dva DVI DL výstupy, jedno HDMI a jeden DisplayPort. Zaujímala nás samozrejme aj cena, žiaľ odpovede sme sa nedočkali. Viaceré zdroje však uvádzajú, že nižšiu cenu aká je u terajších grafických kariet HD 7950 DirectCU II čakať nemáme.

Záverom nás zastihlo oficiálne predstavenie headsetu pre hráčov menom Lychas HS-G550, pripravovaným spoločnosťou Genius. Jedná sa o model, ktorý doplní radu produktov GX Gaming Series. Spolu s oznámením nám boli ponúknuté aj pomerne bohaté údaje o vlastnostiach a špecifikáciách. Vlastnosti týchto slúchadiel s mikrofónom sú tvorené otočnými reproduktormi, pričom nemožno zabudnúť na tu prítomný skladací dizajn. Disponujú ďalej 50 mm meničmi s neodýmovými magnetmi, pozláteným 3,5 mm konektorom, individuálnym ovládaním hlasitosti pre každý kanál a centrálnym ovládaním hlasitosti a stlmenia mikrofónu cez ovládač na kábli.

Čo sa týka špecifikácií, impedancia je 32 ohm, meniče sú ako už vieme 50 milimetrové, frekvenčná odozva je 20 Hz ~ 20 KHz a citlivosť 102 dB +/- 3 dB. Mikrofón je všesmerový a disponuje citlivosťou -56dB +/- 3dB, má frekvenčnú odozvu 100 Hz ~ 10 KHz, pričom impedancia je 2,2 kohm / 2 VDC. Z ostatných údajov vyberáme dĺžku kábla, ktorá je 2,5 m, headset váži 360 g a je rozmerov 200 x 80 x 185 mm. Dodávame, že výrobca Genius sľubuje neuveriteľne hlboké basy. Pokiaľ vás produkt LYCHAS HS-G550 oslovil, môžete si ho už zakúpiť aj u tuzemských predajcov.



## Atypická myš s ventilátorom od Thermaltake

**Spotená ruka rozhodne na pôžitku z hrania nepridáva. Ako túto situáciu riešiť?**

V prvom rade treba upozorniť, že toto jednoznačne nie je prvá myš na svete s ventilátorom. Takýchto modelov je už viac, avšak vždy sa jednalo o vetracie zabudované vo vnútri myši. A práve tento zaužívaný systém sa spoločnosť Thermaltake rozhodla pozmeniť na nasledovné riešenie, ktoré je síce originálne, čiže prichádza s unikátnym dizajnom, vychádzajúcim z už uverejnenej periférie, ktorá je doplnená o ventilátor, pripojiteľný k zariadeniu prostredníctvom USB konektora nachádzajúceho

Jej váha je prispôsobiteľná pomocou populárneho riešenia cez miniatúrne závažia, pričom tu nájdeme päť závaží, každé má pritom 4,5 g, takže hmotnosť myši možno zvýšiť o 22,5 gramov. Je rozmerov 123,8 (dĺžka) x 66,7 (šírka) x 41,6 (výška) mm. Vo výbave nechýbajú spínače OMRON, ktoré vydržia päť miliónov stlačení. O pripojenie sa stará 1,8-metrový USB kábel s pozláteným konektorom. Podsvietenie je už dnes pri herných perifériách takmer neodmysliteľné. Tento produkt nemôže byť výnimkou a spoločnosť Tt eSPORTS ho preto vybavila hneď viacfarebným systémom, ponúkajúcim červené, modré, ze-



sa v prednej časti, ale každopádne je otáznou, či je takéto riešenie vôbec šťastné. Minimálne vidíme problém vo vzduchu prúdiaceho z ventilátora, ktorý síce môže celkom slušne ochladiť hornú časť ruky, avšak čo sa týka dlane, tam je už dosiahnuteľnosť ochladeného vzduchu horšia. Nehovoriac o možných problémoch reumatizmu, ale nakoľko nie sme lekárske konzílium, na túto tému sa vyjadrovať ďalej nebudeme.

Ako sme uviedli vyššie, hľadavec s pomenovaním Black Element Cyclone vychádza z pôvodného modelu, nesúceho pomerne známe modelové označenie Black Element Gaming Mouse (MO-BLE001DTF). Ide o hernú myš patriacu pod krídla firmy Thermaltake, alebo teda presnejšie pod jeho hernú divíziu Tt eSPORTS. Je vybavená nastaviteľným laserovým snímačom s rozlíšením 100 - 6500 dpi, disponuje 128 kb pamäťou a deviatimi plne programovateľnými tlačidlami pre herné žánre ako MMORPG alebo RTS.

lené, ružové a svetlo modré osvetlenie myši. Požiadavky na systém sú skromné, postačí rozhranie USB a operačný systém Windows 7/Vista alebo XP. Čím je ale tento produkt výnimočný sme si ešte bližšie neopísali. Výrobca k tejto myši pribalil aj (pochopiteľne) malý ventilátor s rozmermi 30 x 30 x 10 mm, ktorý podľa dostupných údajov vyprodukuje maximálny prietok vzduchu o hodnote 2,7 CFM, pričom výrobca informuje o hlučnosti 21,7 dB. Rýchlosť ventilátora je ±15% 6 000 RPM, predpokladaná životnosť 50 000 hodín.

Trhák to ale podľa nás nebude, skôr naopak. Myška vyzerá po stránke špecifikácie celkom dobre, veľkou výhodou je možnosť odpojenia vetráča, ktorý nebude každému po chuti. Produkt Tt eSPORTS Black Element Cyclone Edition bol predstavený už v máji, no s väčšou intenzitou je výrobcom propagovaný až teraz. Informácie o dátume vydania a cene nie sú k dispozícii ani na oficiálnych stránkach.

