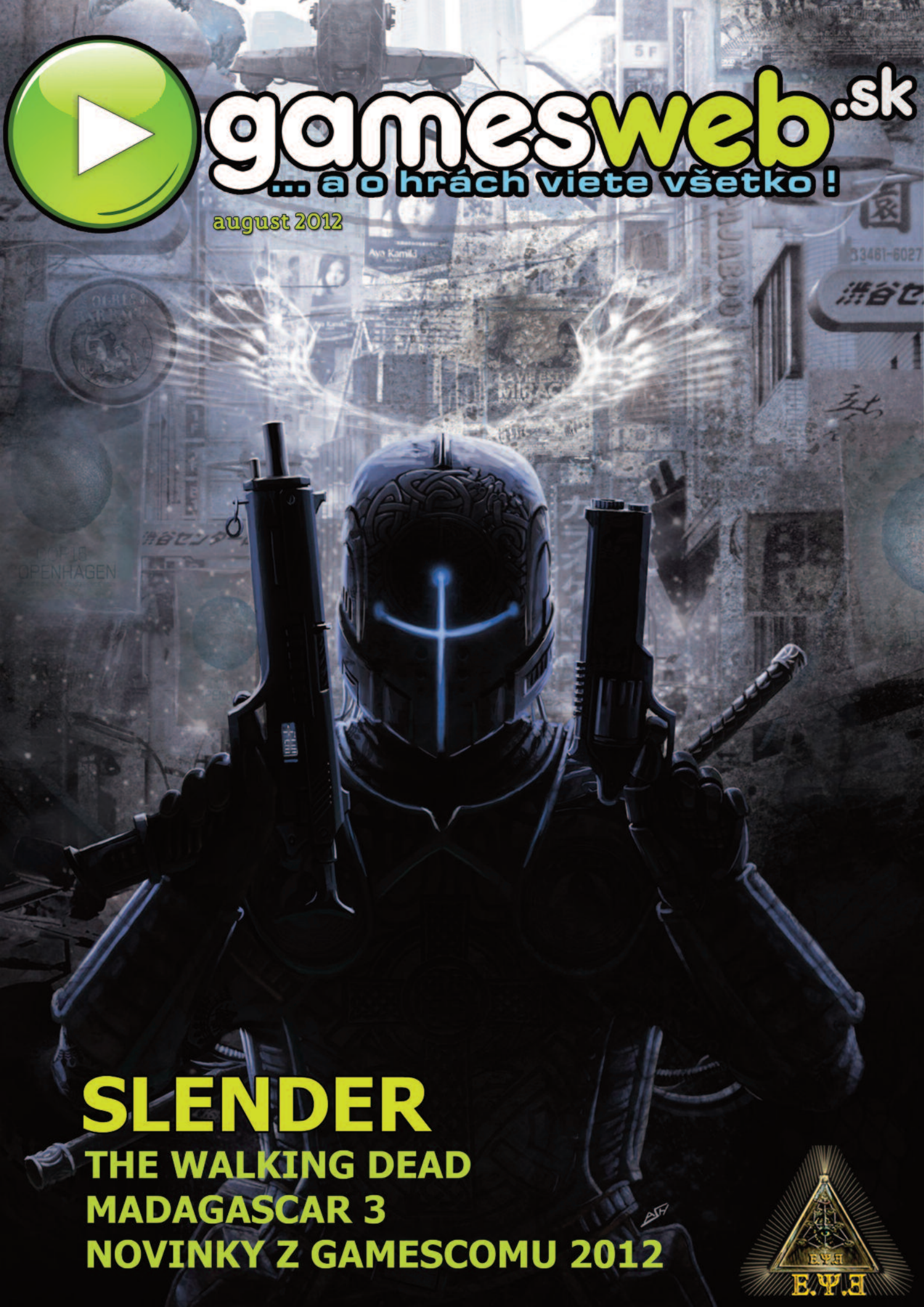




# gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!

august 2012



# SLENDER

THE WALKING DEAD

MADAGASCAR 3

NOVINKY Z GAMESCOMU 2012





# OBSAH

## AUGUST 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

- 006 Remember Me
- 008 Gamescom - Konferencia EA
- 010 Gamescom - Konferencia SONY
- 014 Assassin's Creed: Liberation
- 016 Assassin's Creed 3
- 018 Crysis 3
- 020 Gears of War: Judgment

### RECENZIE

- 022 Madagascar 3
- 024 The Walking Dead: Episode 3 - Long Road Ahead
- 026 Slender

### HARDWARE

- 030 Novinky za mesiac August
- 031 Mad Catz S.T.R.I.K.E. 7 - výstredná hráčka klávesnica
- 032 Challenger Gaming Keyboard Pro



# ZAMYSLÉNIE

004 Čo je to ten Kickstarter?

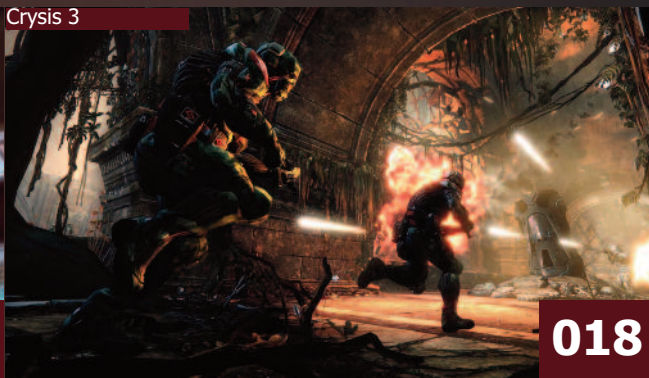
028 Pozitívny vplyv +1

Remember Me



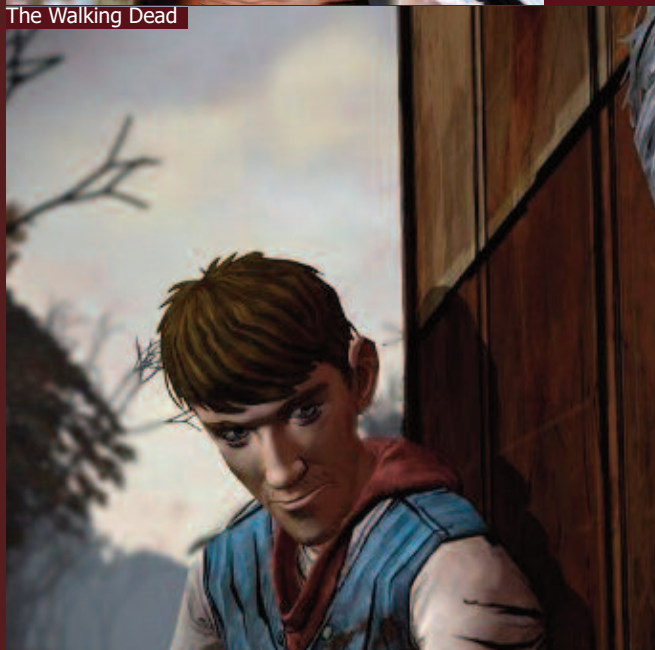
006

Crysis 3



018

The Walking Dead



024

Slender



026

Challenger Gaming Keyboard Pro



032



# Čo je to ten Kickstarter?

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov

Všade sa o ňom hovorí, všade sa o ňom píše. Prečo tomu tak je?

Založená v roku 2008, platforma zvaná Kickstarter zasiahla hernú scénu ako blesk z čistého neba. Dôvod jej rýchleho úspechu bol pritom jednoduchý ako facka - herným developerom ponúkla toľko potrebnú alternatívu k štandardnému, distribútorom zastrešenému financovaniu, čím si ihneď získala pozornosť predovšetkým tých subjektov a štúdií, ktoré si výraznejšie dotovanie svojich projektov z vlastného vrecka nemohli dovoliť. Dnes, kedy sa ku Kickstarteru utieka prakticky každé jedno čo i len trošičku ambicióznejšie indie (ale nie len indie!) štúdio, môžem smelo konštatovať, že niečo podobné sfére digitálne zábavy chýbalo doslova ako soľ. Malé vývojárske tímy už totižto nemusia zapredávať duše veľkým molochoch typu EA alebo Activision, ale v prípade, že o úžasnosti svojej myšlienky presvedčia hráčsku obec, môžu svoje vysnívané tituly vyvíjať v duchu svojich pôvodných plánov a predstáv. V praxi teda môžem povedať, že práve Kickstarter "nakopol" hernú scénu do novej, nepredvídateľnej fázy evolúcie a preto nebude od veci, ak vám aspoň na pár riadkoch priblížim, v čom tkvejú pozitíva a negatíva tejto dnes mimoriadne populárnej a vyhľadávanej formy financovania.

Najprv si ale teda objasníme základné princípy fungovania Kickstarteru. Prvým a zrejme najzásadnejším pravidlom je, že pokiaľ projekt nezíska tvorcom vytýčenú sumu do určitého termínu, všetky dovtedy poslané peniaze sa vracajú späť "investorom", pričom projekt ostáva bez dotácií. Ak sa projektu podarí vyzbierať stanovenú sumu v termíne, projekt získava financie na svoju realizáciu. U úspešných verejných zbierok si Kickstarter strháva 5 percent z

vyzbieranej sumy peňazí, ďalších 3-5 percent si potom strháva aj Amazon Payments, cez ktorý sa platby realizujú. Kickstarter ako taký nevlastní žiadne práva na projekty cez neho financované - to znamená, že taktiež neručí ani za ich následnú realizáciu, ani za to, či vôbec niekedy uzrú svetlo sveta. Teda laicky povedané - ťarchu dôvery zveruje do rúk investorom, ktorí sami musia zväziť, do čoho peniaze investujú. Platforma je zatiaľ dostupná len v rámci Spojených Štátov a momentálne je čo sa týka financovania herných projektov na trhu jednotkou (aj keď, v tejto oblasti čelí nemalej konkurencii - spomeniem napr. fundageek, artistshare, fondomat a pod.).

Výhody takejto relatívne jednoduchej formy získavania dotácií, sú myslím si viac než očividné - malé vývojárske štúdio spraví nejaké jednoduché demo či pár obrázkov, načrtne hrubý koncept titulu a následne prostredníctvom prostriedkov masmediálnej komunikácie o svojom projekte poinformuje širokú hráčsku verejnosť (aspoň teda, tak by som to spravil ja :-)). Tá potom podľa subjektívnych dojmov rozhodne, či onen projekt podporí, alebo nie. Čiže, meno si tu "robí" firma samotná, ktorá tak musí dôsledne zväziť, čím zaujme svojich potenciálnych investorov. Samozrejme, naháňanie si popularity väčšinu drobných vývojárskych tímov značne vyčerpáva, avšak odmenou za úspech v Kickstarteri je úplná sloboda vo vyvíjaní, teda niečo, čo pod záštitou nejakej veľkej distribučnej spoločnosti nehrozí. Nemožno sa preto čudovať, že mnohé začínajúce štúdiá hľadajú financie pre svoje prvotiny práve prostredníctvom Kickstartera - nechcú totižto, aby im do roboty ustavične kafrala banda kravaťákov, ktorí v hrách vidia len čísla a nič iné.

Všetko pro má ale aj svoje proti a výnimkou z tohto pravidla nie je ani uvedená platforma. Ako som už spomenul v úvode článku, Kickstarter neručí za výslednú kvalitu produktu, ba ani za to, či bude vôbec niekedy dokončený. Už teraz sa tak na verejnosť dostali prvé prípady podvodníkov a scamerov, ktorí buď nedodali to, čo sľúbili, alebo dodali plagiát, za čo boli náležite potrestaní. Nedá sa však vylúčiť, že ľudia nájdu spôsob ako tento systém efektívne zneužiť a osobne práve v alibizme Kickstarteru vidím najslabší článok služby. Článok, ktorý

**KICK  
STARTER  
.COM**



# Planetary Annihilation - A Next Generation RTS

by Uber Entertainment Inc

Home

Updates 6

Backers 25,858

Comments 4,656

Kirkland, WA

Video Games



25,858

backers

\$1,109,994

pledged of \$900,000 goal

11

days to go

môže v prípade väčšieho škandálu ukončiť to, čo dnes vyzerá ako najschodnejšia cesta pre financovanie originality v hrách. Ježiš... ani nechcem pomyslieť na to, koľko tunelov by pod Kickstarterom viedlo, keby bol dostupný aj u nás. Boh chráň, aby ho USA pustilo za svoje hranice!

Samozrejme, netreba byť prehnane pesimistický - tých niekoľko drobných káuz je dnes zabudnutých, keďže momentálne sa Kickstarter teší popularite a dôvere, o ktorej môže aj taký Babráck Obama len tíško snívať. Môžu za to samozrejme viaceré zvučné mená a značky (Tim Shafer a jeho Double Fine Adventure, InXile a ich Wasteland 2 či koncept androidáckeho handheldu Ouya), avšak vzhľadom na to, aký rapidný nárast záujmu o Kickstarter momentálne je, možno do budúcnosti očakávať, že sa naň obrátia ďalšie a ďalšie zvučné mená. Je síce pravda, že zatiaľ nám tento model financovania žiaden väčší projekt nepriniesol, avšak treba byť trpezlivý - ktovie, možno už o pár týždňov nám nejaké no-name štúdio prostredníctvom Kickstarteru prinesie hru, z ktorej sa všetci zoserieme. Ten potenciál tam totižto je a môže za to predovšetkým sloboda, ktorá dáva úspešným "kicksterteristom" prakticky voľnú ruku v tom, čo a ako vyvíjať. A to je v dnešnej ére pošliapavania onej slobody na každom kroku výsada na nezaplatenie!





# REMEMBER ME

AUTOR: Lukáš "Under4" Kollár

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: Dontnod \*Distribútor: Capcom \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Žáner: akčná \*Dátum vydania: 2013

*Capcom spolu s francúzskym developerom Dontnod entertainment dnes na svojej tlačovej konferencii v nemeckom Kolíne nad Rýnom predstavil celkom nový počín, ktorý okorení hernú sci-fi pôdu o novučičkú akciu, odohrávajúcu sa v dobre známej európskej metropole. Čím bude výnimočná a čo prinesie sa dozvieme v nasledovných riadkoch.*



Hoci sa GamesCom 2012 ešte prakticky ani nezačal, už vám môžeme poskytnúť ako informácie, tak i celkom slušný audiovizuálny materiál novej hernej značky, ktorej meno by ste si mali zapamätať - volá sa totiž Remember Me. A to nie len tak pre nič za nič, spomienky budú v tomto novom titule hrať poprednú úlohu. Čo poviete na online obchodovanie s myšlienkami? Bude

to v budúcnosti reálne? Akčná adventúra Remember Me sa nám to chystá v plnej sile demonštrovať.

Píše sa rok 2084 a nie len v Paríži (zvaný tiež Neo-Paris), kde sa bude táto hra odohrávať, ale i na celom svete kvitne čierny trh s digitalizovanými myšlienkami ľudí. Vzniká tak akási elita vyvolencov, ktorí majú obrovskú moc nad ostatnými jedincami. Celú

situáciu má oficiálne pod kontrolou korporácia Memoryeyes, ktorá vyrába Sen-Sen implantáty pre ľudí, snímajúce všetky spomienky, ktoré následne „pre každý prípad“ uchováva. Tento stav je ale všeobecne známy, preto sa nemožno diviť, že vznikla skupina rebelov, ktorí si hovoria The Errorists. Ide pritom o niekoľko člennú organizáciu, aktívne bojujúcu proti menovanej spoločnosti. Jej členom je aj hlavná postava, ktorá má svoj špecifický životný príbeh. Zdá sa vám tento koncept trochu povedomí? O Remember Me ste už mohli počuť. Bolo to na GamesCome 2011, presnejšie pod kódovým označením Adrift, prípadne Rain.

Vráťme sa ale späť k hlavnej postave, ktorú stvárni napohľad vsuktku atraktívna ženská hrdinka menom Nilin, ktorú môžete vidieť nielen na oficiálnom videu ale aj na pomerne dlhom gameplayi, ktorý okrem iného predstavuje krásy futuristického Paríža, drsné boje, ktoré zväzda Nilin s nepriateľmi. Nebude pre ňu problém liezť po stenách, či iných objektoch. Jej hlavným tromfom je ale vlastnosť Memory Remix, s ktorou nebude problém zmeniť spomienky iným ľuďom - to môžete názorne vidieť aj v dnes uverejnených záberoch z hrania. Nilina minulosť je zahalená rúskom tajomstva. Jej pamäť bola vymazaná a nevie o





sebe takmer nič. RM2 Počas hernej doby sa tak pravdepodobne bude o sebe postupne dozvedať a objavovať samú seba. Po prezretí dostupného video materiálu nám dáte za pravdu, že sa jedná o akýsi mix Batmana a titulov ako Uncharted, Deus Ex či Syndicate, nakoľko predmetom tejto hry bude i hacking.

Akčná adventúra Remember Me vyjde na trojicu hlavných platforiem, teda PC, PS3 a X360 v máji 2013. Nevieme ako sa na to pozriete vy, ale my v redakcii dávame tomuto titulu pomerne veľké šance preraziť a budeme doslova slintať po každom materiály, ktorý Capcom sprístupní.





# KONFERENCIA EA

**AUTOR:** Boris "Blade" Kirov



*S čím všetkým zaútočil EA na EU hráčov?*

Konzervatívna a maximálne predvídateľná. Asi tak by sa dala v skratke zhrnúť poobedňajšia pre-gamescom konferencia spoločnosti EA, ktorá v základoch ponúkla presne to, čo sa od nej očakávalo. Teda, všetky už dobre známe herné pokračovania a značky, ponúkajúce len minimum priestoru pre invenciu či novátorstvo. Samozrejme, mnoho skalných fans bolo z eventu nadšených, my ako skutoční herní fajšmekri sme však predsa len čakali viac. Prečo? Nasledujúce riadky vám snáď dajú dostatok pádných argumentov na zamyslenie sa:

Konferenciu odštartovalo nedávno ohlásené pokračovanie akčnej 3rd person série Army of Two, ktoré sa blyso najprv podareným trailerom, aby nám neskôr jeho tvorcovia, Visceral Games, priblížili aj jeden konkrétny segment z hry. Titul nám -ako už vieme z nedávneho ohlásenia- zverí do rúk novú dvojicu hrdinov (alfa a bravo), ktorí sa pokúsia v drogovej vojne kdesi v Mexiku vystopovať Riosa a Salema, teda pôvodné postavy série. Gameplay samotný samozrejme zaujal parádnu deštrukciou (Frostbite 2), avšak sklamala nás prílišná linearita, v mnohom čerpajúca z osvedčeného modelu zvaného Call of Duty. Každopádne ale, nad titulom nelámeme palicu a rozhodne veríme, že nám Army of Two: Devil's Cartel nakoniec ponúkne predsa len o čosi lepšiu zábavu, než jeho nie príliš podarený predchodca.

Peter Moore, šéf celého EA, ktorý

celú konferenciu viedol, nám následne začal sypať z rukáva klasickú spršku PR kecov, avšak než nás stihol uspať, na scéne sa znenazdajky objavil Dean Richards, hokejista a developer v jednej osobe, aby nám priblížil nové NHLko. To sa na trh dostane už 13. septembra a fanúšikom ponúkne ako vylepšenú fyziku, tak aj nový dynasty mód, ovládaný aj pomocou špeciálnej aplikácie pre mobily. Titul zaujal naozaj výborne spracovanými kontaktami medzi hráčmi, takže ak vám u minulých dielov vadili krčovité animácie postáv, NHLko 13 vás v tejto oblasti naozaj milo prekvapí.

V oblasti športu konferencia pokračovala aj nasledujúcim príspevkom, ktorým nebolo nič menšie než racingovka Need For Speed: Most Wanted. Tá nás hneď z úvodu uzemnila vskutku úderným trailerom, v mnohom ale pripomínajúcim posledný Burnout, taktiež pochádzajúci od Criterionu. Samozrejme, autori hodľajú svoj osvedčený koncept značne vylepšiť a tak sa môžeme tešiť na nielen pestrejšiu paletu závodníckych výziev, ale aj na pecku v podobe všetkých áut dostupných od začiatku hry či nový autolog vo verzii 2, sľubujúci ešte prepracovanejší online multiplayer, než ktorý nám priniesol Hot Pursuit. Nakoniec nás potešila aj fičúra zvaná cloud compete, umožňujúca multiplayerové zápolenie naprieč platformami, vrátane PS Vity. NFS: Most Wanted vychádza 1. novembra.

FPS okienko EAu otvoril nový

Medal of Honor, ktorý sa blyso multiplayerovým trailerom, v ničom sa však neodlišujúcim od toho, čo nám ponúka konkurenčná séria Call of Duty. Zaujala nás len ponuka až 12 špeciálnych jednotiek, takže pokiaľ ste obyvateľmi niektorej z tých západnejších krajín, istotne na svojich spec-ops nedáte dopustiť. Žiaľ bohu, naši kukláči tam nebudú, takže zabudnite na raziu v Elektre alebo zásah proti "masovému vrahovi" Harmanovi.

Casual sekciu, ktorá dosť kruto narušila inak slušné tempo pressky, naštartoval nový Simpsons titul, ktorý bude free-2-play budovateľskou stratégiou, určenou výlučne pre mobilné zariadenia. Simpsons Tapped vychádzajú už budúci mesiac a zatiaľ sa na hru môžu tešiť majitelia iOS zariadení.

Samozrejme, EA sa nám po sérii herných prezentácií rozkecalo na margo ich platformy Origin. V rámci honenia si ega tak padli rozličné čísla ako 21 miliónov užívateľov či 500 dostupných titulov, pričom vynášanie Originu do nebies bolo zakončené ohlásením dostupnosti tejto digitálnej distribučnej alternatívy k Steamu aj na počítačoch značky Mac. Bez akejkoľvek prestávky sa ale téma presunula k mimoriadne atraktívnej stratégii SimCity, ktorá sa predstavila ďalším "glass-box" tech videom, približujúcim predovšetkým technickú vyspelosť jednotlivých socio-ekonomických zložiek hry. Titul sa objaví na trhu budúci február a dočkajú sa ho aj majitelia Applov.





Druhá FPSka, momentálne patriaca k hlavným dojným kravám EAu, Battlefield 3, nesmela chýbať ani na Gamescomáckej konfere a tak sme sa dočkali ako masívnej reklamy platenej Premium služby, tak aj priblíženia dvojice posledných DLC, ktoré sa pre titul objavajú: Armored Kill (september 2012) a Aftermatch (december 2012). Druhý menovaný sa v rámci odprezentovaného traileru predstavil len na pár záberoch, avšak vieme, že nám ponúkne nie len nové vozítka (motorky), ale predovšetkým sériu nových máp, "zdecimovaných" zemetrasením. Skrátka a dobre, content, ktorý by si fanúšikovia hry nemali nechať ujsť.

Pre mnohých zúčastnených zrejme zlatý klinec show, Crysis 3, sa najprv prihlásil o slovo skvelým teasarom, aby nám následne na to autori na gamepalyi priblížili nový multiplayerový mód zvaný hunter. V ňom sa hráči rozdelia do dvoch tímov, pričom tím dobre vyzbrojených vojakov bude musieť v určitom časovom limite dôjsť k miestu extrakcie. Zabrániť im v tom bude musieť druhý tím, ktorý bude "nahodený" do nanosuitov, takže bude mať taktickú (a nie palebnú) prevahu. Vtip módu spočíva v tom, že modrý tím začína o počte jedného hráča, pričom svoje počty rozšíri tím, že zo súperiaceho tímu postupne odstráni protivníkov. Sluší sa doplniť, že odprezentované gameplay-demo vynikalo ako skvelou grafikou, tak aj rovnako sil-

nou atmosférou, takže pokiaľ si Crytek ustrieha stabilitu kódu a obsahu, čaká nás naozaj parádny kus FPSky.

Bioware, ktorý nám pred rokom s veľkým nadšením na konferencii prezentoval SW: The Old Republic, sa tento rok zmožil len na "slávnostné" ohlásenie prechodu hry na model free2play, pričom údajne firma túto formu poplatkov od začiatku plánovala (vraj!). Skrátka a dobre, nádejný projekt kľučí na kolenách a urobí všetko preto, aby si získal vašu pozornosť. Vráťane orálu.

Dead Space 3, pokračovanie skvelo etablovanej hororovej série, sa nám v rámci konferencie predstavilo až v jej závere, pričom sme sa dočkali ako traileru, tak aj krátkeho gameplayu, odohrávajúceho sa na rozpadajúcej sa vesmírnej ťažobnej stanici. Na nej hlavný hrdina spolu s kolegom hľadal Ellie, teda hrdinku minulej časti. Sluší sa doplniť, že obe videá boli viac menej záznamom jednej dlhšej predskriptovanej sekvencie, avšak po stránke atmosféry im rozhodne nebolo možné nič vytknúť. Dead Space 3 vychádza 8. februára a už teraz vieme s istotou povedať, že fanúšikovia série nebudú sklamaní. Jo a taký detail - hra bude obsahovať novinku v podobe craftingu zbraní. Teda, ak vás základná laserová puška nebude baviť, budete si vedieť zmixovať weaponku presne podľa svojich predstáv.



Tešíme sa!

Úplný záver pressky bol venovaný poslednému veľkému športu od EA Sports, teda Fife 2013. Ten nám ponúkne okrem (už tradične) vylepšeného vizuálu aj novinku v podobe Fife seasons a match day, teda novej formy online hrania, priamo prepojenej s tým, čo sa deje vo futbalovom svete reálnom. To znamená, že do hry sa budú premietiť zásadné udalosti zo svetových líg, vrátane takých prkotín ako zranenia futbalistov, ich prestupy, zmeny ich výkonu a pod. Skrátka, hra sa ešte viac pokúsi imitovať dianie vo svete, takže nikdy nebudete mať istotu, že vaša dráha je pevne stanovená. Fife 2013 vychádza 28 septembra.