



gamesweb.sk
... a o hrách víete všetko!

september 2012



OBSAH

SEPTEMBER 2012



Nájdete nás...



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

DOJMY&PREVIEW

004 XCOM

RECENZIE

006 Sleeping Dogs

010 Deadlight

HARDWARE

012 Novinky za mesiac September

014 EIZO FORIS FS2333

015 ASUS PC ROG TYTAN CG8890



XCOM



004

Deadlight



010

Sleeping Dogs



006

Hardware novinky - September



012



XCOM

AUTOR: Lukáš "Dolno" Dolniak

PREVIEW

INFO *Výrobca: 2K MARINE *Distribútor: 2K GAMES *Platformy: PS3, Xbox 360
*Žáner: akčná *Dátum vydania: N/A

To, že svet (pochop USA) čelí v pripravovanej akčnej hre invázii mimozemšťanov asi nikoho neprekvapí. Keď však napíšeme, že sa píše rok 1962, prezidentom je John F. Kennedy a všetko je ladené v napohľad celkom odľahčenej retro atmosfére, mladému a patrične nevzdelanému čitateľovi možno srdce poskočí od vzrušenia, že niekto vymyslel tejto otrepanej zápletke aspoň originálne kulisy. My múdrejší však jeho nadšenie musíme na moment uzemniť. V tomto období v Amerike takéto „príbehy“ leteli snád ešte viac ako dnes. Či už to bolo na zosmiešnenie skutočných pozorovaní UFO vládou, alebo len z vypočítavosti filmových producentov, nie je predmetom tohto článku, ale aspoň vidíme, kde autori z 2K Marin našli inšpiráciu pre svoju novú hru.

Ak sa hrdo hlásite medzi pamätníkov hernej zábavy doby kamennej (v tomto prípade tak okolo 20 rokov dozadu), určite nedáte dopustiť na nezabudnuteľnú strategickú sériu X-COM (UFO) a pravdepodobne ste zaregistrovali aj jej nasledujúci diel, nazvaný jednoducho XCOM. Nepochybne vám neušiel fakt, že namiesto klasickejšieho poňatia je hra tentoraz FPSkou. Ak ste teda proti tomu neprotestovali a nevyhlásili vývojárov za zradcov značky (a pravdepodobne teraz ani nečítate tento článok a tešíte sa na, opäť strategický, XCOM: Enemy Unknown) mohli ste si takisto všimnúť aj to, že sa o nej už akosi nehovorí. Dokonca mala vyjsť už pred piatimi mesiacmi a v čase ohlásenia bol dátum vydania stanovený ešte na rok 2011. Dnes je už známe, že sa jej nedočkáme ani počas tohto roka. Momentálne presný dátum známy nie je, ale špekuluje sa, že by to malo byť niekedy medzi aprílom 2013 a marcom 2014 (no to sme vám teda pomohli...). Dôvod je prostý, keďže na jeseň vychádza spomínaný strategický sequel, vydavateľia nechcú, aby bol trh tematikou mimozemšťanov presýtený, a tak odsunuli XCOM na druhú koľaj. Takisto sa klebetí o tom, že v 2K Marin majú s vývojom problémy. Bolo by však škoda



na túto hru zatiaľ zabudnúť, a tak vám prinášame zhrnutie dostupných informácií.

XCOM je názov akejsi, na svoju dobu, nekonvenčnej organizácie, ktorá zgrupuje najinteligentnejšie hlavy USA na výskum mimozemskej technológie a boj proti nej. Keďže votrelcov je v období, kedy sa hra odohráva, na Zemi až podozrivo mnoho, invázia je len otázkou času. Úfóni teda nemajú v úmysle nič iné, než obyvateľstvo planéty vyhladiť a terraformovať ju (aj keď je tento, autormi hojne využívaný, výraz trochu nevhodný), aby si na nej mohli pokojne nažívať. V roli agenta Williama Cartera sa teda budeme pokúšať dianie zvrátiť. O príbehu toho veľa známe nie je, ale autori sa zaprisahávajú, že ho

určite neodfláknem a hráč sa sám bude chcieť dozvedieť nové súvislosti okolo invázie. Okrem toho, v čase medzi misiami sa bude nachádzať na tajnej základni XCOMu, kde bude môcť viesť rozhovory s ostatnými členmi organizácie a komentovať dianie v misiách, plánovať taktiku do budúcnosti, či iným spôsobom nadväzovať vzťahy, ktorých hĺbka bude vraj veľmi rôznorodá.

Avizovali sme, že najpodstatnejšou zmenou bude odklon od taktickej stratégie, v top-down pohľade, k strieľačke. Taktické možnosti sú napriek tomu silnou súčasťou hrateľnosti a bez nich sa rozhodne nezaobídete. Na úvod každej misie si vyberiete obmedzený počet spolubojovníkov a patrične ich vybavíte

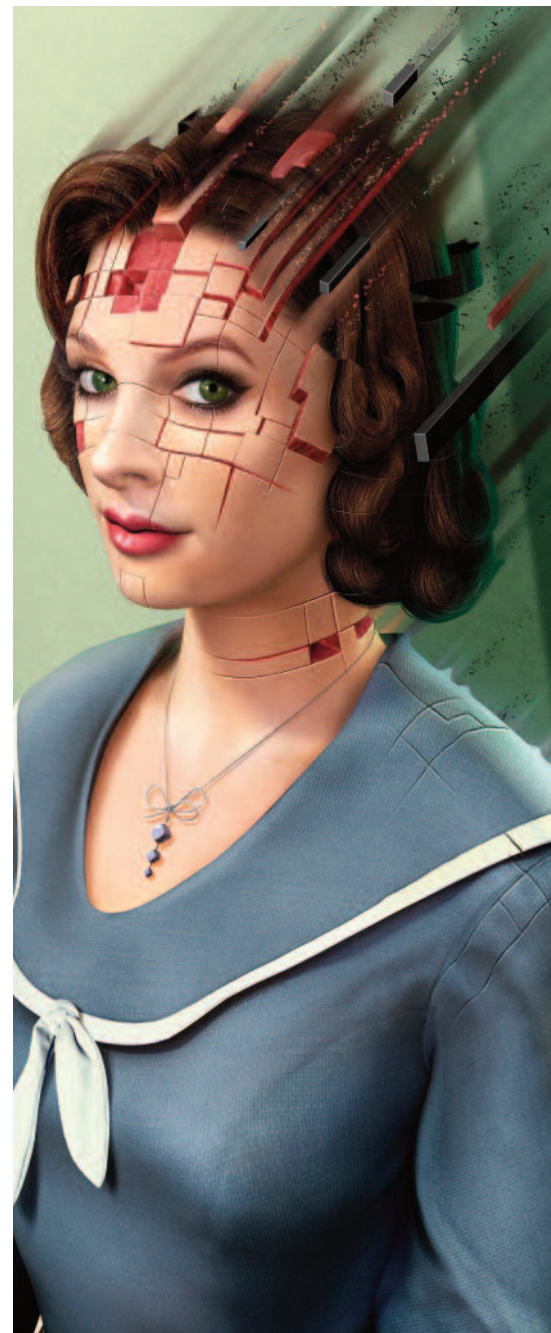


inventárom, ktorý by im závidel aj McGyver. Od klasických zbraní, charakteristických pre dané obdobie sa prepracujete k zariadeniam kombinujúcim prvky ľudskej a mimozemskej technológie. Napríklad rôzne silové štíty, či naopak deštruktívne gadgety sú len malou ukázkou toho, čo vo finálnej verzii uvidíme. S plne vybaveným tímom už nič nebráni tomu, aby ste sa vybrali do akcie. Tu sprvu všetko pripadá ľahko zameniteľné s konkurenciou. To však len do chvíle, ako sa stretnete s prvým nepriateľom, čo vďaka maskovaciemu zariadeniu vyzerá úplne ako vojak z vašich radov. Emzák ale rýchlo ukáže svoju pravú tvár vo veľmi efektnej animácii a boj sa začína. Zatiaľ sme mnoho nepriateľom nemali možnosť vidieť, ale podľa slov autorov ich bude niekoľko druhov, od konkrétnych humanoidných až po komplexné abstraktné štruktúry. Spomínaný nepriateľ je napríklad príslušníkom radov akejsi živej technológie, nie je zatiaľ známe, či sa stretneme aj s organickými nepriateľmi, ale dizajn týchto je veľmi pôsobivý a len ťažko ho k niečomu prirovnáť.

Hranie samotné vyzerá veľmi zaujímavé, aj keď nie dvakrát originálne. So svojím tímom prečesávate ulice a zúčastňujete sa súbojov s nepriateľmi, kde rozdáte príkazy a snažíte sa protivníkov trebárs

obehnúť, či inak prekvapiť, kým ich vaši spolubojovníci kropia palbou. Niečo podobné sme videli trebárs v Brothers in Arms. Ďalej môžete využiť špeciálne schopnosti kumpánov, čo sa zas ponáša na Mass Effect. Ich kombináciou zas dosahujete podobné výsledky ako v Bioshocku (2K Marin mimochodom stoja za druhým dielom tejto skvostnej akcie). Pôvodným prvkom hry tak je asi len zabavovanie mimozemských zariadení a výber, či ich poslať na rozbor na základňu, alebo použiť priamo v akcii a riadiť podobne ako vašich spolubojovníkov. Rozhodnutie je to pomerne zásadné, pretože na základni sú zapracované prvky získané od ET do vašich zbraní schopní rozšíriť váš XCOM_2 arzenál všelijakými zaujímavými kúskami. Priamo počas misie sú ale tieto pomôcky nezameniteľne užitočné, ak vás prečíslenie nepriateľmi zatlačí do kúta.

Nedá nám neobávať sa o budúcnosť tejto skvelo vyzerajúcej záležitosti, keďže vydavateľ dal prednosť práve druhej pripravovanej hre. Na druhej strane viac času autorom rozhodne poslúži na zdokonalenie mechanizmov v hre a prípravu zážitku, na ktorý sa nezabúda. Ostatne majú k tomu vykročené. Podivné ticho okolo celého vývoja však môže znamenať všeličo...



SLEEPING DOGS

AUTOR: Boris "Blade" Kirov

PLATFORMA: XBOX 360

Kráľ je mŕtvy, nech žije kráľ! Asi takto trefne by sa dali zhrnúť moje dojmy z open-world akcie Sleeping Dogs, ktorá herný svet zasiahla ako blesk z čistého neba a momentálne si užíva takú pozornosť, že aj GTAčko bledne závišťou. Áno, presne to GTAčko, ktoré bolo touto hrou zosadené z trónu, presne to GTAčko, ktoré zo svojho nového dielu nie a nie ukázať aspoň jeden čo i len solidnejší trailer. Viete čo - fuck GTA! Sleeping Dogs totižto jasne dokazujú, že Rockstar na mestské akcie ani vonkoncom nevlastní patent a s troškou umu a citu je možné vyprodukovať titul, ktorý sériu GTA nie len že kvalitami dorovná, ale dokonca aj predčí. Jasné, mnoho skalných fanúšikov si teraz na margo mojej osoby neberie servítky pred ústa, avšak nemám inú možnosť, než ešte raz zopakovať "kráľ je mŕtvy, nech žije kráľ!".

Chcete vedieť ten najkľúčovejší dôvod môjho rúhania? Hong Kong. Teda presnejšie, jeho virtuálna napodobenina. Nikdy som v onom Azijskom meste nebol (ale jedného dňa tak spravím) avšak miera detailov, s akou mi ho priblížili autori Sleeping Dogs, proste robí z Liberty City totálne generický a zúfalo nezáživný bullshit. Yop... stačí sa v koži hlavného hrdinu prejsť po niektorej z bočných uličiek a pochopíte, že korením atmosféry nie je rozmer mesta, ale miera detailov, s akou sú jeho zákutia spracované. A práve v tejto oblasti odviedlo štúdio United Front tak fenomenálnu prácu, že akokoľvek sa budete v hre snažiť využívať dopravné prostriedky, podvedome väčšinou vždy siahnete po pešibuse. Sám som tak robil. Ak sa nejaká misia nachádzala niekde poblíž, jednoducho som sa k nej prešiel a po pritom si užíval všetky tie skvelé detailíky navôkol. Samozrejme, vzhľadom na prepracovanosť jednotlivých mestských štvrtí (hra pozostáva zo 4 hlavných, navzájom dialnicami poprepájaných distriktov) nečakajte rozlohu onoho Liberty City, ale ako vravím, tá fantastická atmosféra, všadeprítomná architektonická prirodzenosť a životom prekypujúce ulice vám to

dokonale vynahradia. Skrátka a dobre, virtuálny Hong Kong zasiahne vaše hráčske srdiečka rovnako mocne, ako to svojho času spravilo prvé trojrozmerné GTA. Kto to zažil na vlastnej koži, vie o čom hovorím!

Krajne pohlcujúci a dychberúci dojem z digitálneho Hong Kongu potom v nemalej miere umocňuje aj samotný hlavný hrdina a jeho príbeh. Autori sa pri písaní scenára zjavne inšpirovali mnohými azijskými filmovými klasikami a tak ak sa v tejto oblasti kinematografie vyznáte, budete z hernej story mať ustavične úsmev na tvári. Wei Shen, policajt v prestrojení, ktorý po návrate z USA infiltruje najprv nižšie ranky Triád, aby sa neskôr vyšplhal až na samotný vrchol, totižto rieši rozličné životné situácie nie ako egoistický Američan, ale ako člen skupiny, v ktorej je si každý navzájom akousi rodinou. Toto nie je svet individualít, ale svet uzavretých spoločenstiev, ktoré svoju silu dávajú najavo práve vďaka svojej jednotnosti. Práve tá zásadná odlišnosť v ponímaní hierarchií robí z príbehu tak atraktívny materiál na sledovanie - vy skrátka podvedome cítite, že nesledu-



jete ďalšiu z rady "emerických" gangsteriek, ale niečo, čo je od onej šablóny na míle vzdialené. Navyše, vďaka skvelému scenáru čelí hrdina postupne čoraz väčšiemu rozkolu v tom, na ktorú stranu sa pridať a môžete mi veriť, že rozhodne to pre neho nebude ľahká situácia. Jednoducho povedané, príbeh sa náramne vydaril a s kludom Angličana ho viem zaradiť medzi hlavné dôvody, prečo by ste Sleeping Dogs mali dať šancu.

Z hľadiska samotného herného konceptu však titul v ničom nevybočuje zo zabehnutého žánrového štandardu. Máte tú sériu primárnych úloh za triády a políciu, máte tu pestrú paletu misií sekundárnych a potom sa samozrejme môžete realizovať aj v rozmanitých nepodstatných bokovkách či aktivitách, vylepšujúcich či už vaše konto alebo niektorú z vašich reputácií. Práve tie sú zrejme najväčšou inováciou kampane - v závislosti od toho, ako si počas misií počínate, získavate body k policajnému alebo "mafiánskemu" skóre. Po dosiahnutí nového levelu následne dostávate možnosť sa naučiť jeden nový skill. Za ochrancov zákona sa jedná skôr o ofenzívne schopnosti, naopak, za triády sa dočkáte skôr defenzívnych abilit. Okrem nich si potom počas hry zvyšujete aj tzv. Face reputáciu (hlavne teda pomáháním miestnym

obyvateľom), ktorej dosiahnutá úroveň určuje dostupnosť niektorých vozidiel a typov oblečenia v lokálnych shopoch. No a ako špeciálny bonus potom slúži zbieranie vzácnych sošiek, ktoré po navrátení pôvodnému majiteľovi, učiteľovi kung-fu, vám dajú možnosť naučiť sa niektorý z obzvlášť účinných a zdrvivých bojových hmatov.

Apropo, súboje. Aj napriek tomu, že v neskorších fázach hry sa ku slovu dostanú aj zbrane, sú pouličné bitky jednoznačne najväčším highlightom gameplayu. Silne inšpirované poslednými hernými Batmanmi, súboje bavia vďaka dvom kľúčovým prvkom - výbornej variabilite hmatov a schopnosti využiť okolité prostredie na odstránenie súpera. Ja viem, to druhé znie ako banalita, ale keď budete stáť proti desiatim týpkom, z čoho dobrá polovica bude "špeciálov" (rozumej silnejších bitkárov, schopných vás napr. držať), rozhodne vám príde vhod, keď budete môcť niektorých z nich otrieskať o telefónnu búdku či oskalpovať na neďalekom vetráku. Za špičkové možno taktiež označiť realistické animácie všetkých tých úderov a kopancov, ktoré sa s pojmom "brutalita" príliš nepáru a keď po prvý krát vyvoláte kombo, v rámci ktorého váš hrdina zlomí súperovi nohu, neubránite sa miernemu pocitu znechutenia. V úvode spomínané prestrelky

potom zaujmú hlavne skvelo využitým slow-motionom, ktorý najmä vo verzii za volantom vozidla dáva vzniknúť tak efektným a divokým naháňackám, že sa ich proste nenabažíte ani po x-tom raze. Je teda zbytočným polemizovať nad tým, ktorá zo zložiek akcie je lepšia - obe totižto fungujú naozaj na jednotku a poskytnú vám hrateľnosť, ktorá vás doslova a do bodky nadchne.

Inak, čo rozhodne nesmiem v rámci herných prvkov opomenúť, je jednak samotné jazdenie mestom a jednak všetky tie serepetičky, ktoré vám život na uliciach rôznym spôsobom spestrujú. Najprv sa teda pozrime na dostupný vozový park - i keď sa v titule žiadnych lietadiel nedočkáte, autori na počte a variabilite či už áut, motoriek alebo lodí rozhodne nešetřili. Rozličné krabice od topánok, sedany, mini-vany či rýchle športiačky brázdia cesty virtuálneho Hong Kongu (taký detail - v hre sa jazdí ako v UK - na druhej strane ;) a vy máte pocit, že v danom meste si je možné kúpiť tátoša naozaj podľa svojich predstáv. Skvelý dojem vo mne taktiež zanechal originálne spracovaný efekt rýchlej jazdy či samotný jazdný model, ktorý síce fanúšikom Forzy či GTčka príliš neulahodí, avšak nám ostatným rozhodne vráska na čele nevyhodí. Samozrejme, kvitujem negatívne reakcie PCčkarov na margo ovládania vozi-



diel, avšak vzhľadom na to, že som testoval konzolovú verziu, mi gamepad na bezproblémové jazdenie sem a tam v pohode postačoval.

Pýtate sa, čo je ďalej možné v takejto metropole robiť? Tak napríklad randiť s hneď niekoľkými ženami, ktoré vám za vašu milú spoločnosť na oplátku sprístupnia zobrazovanie collectibles na minimape. Tých je pritom v hre hneď niekoľko typov, takže zbierať je možné nie len poskrývané kufriky s peniazmi (a inými goodies), ale napríklad aj špeciálne sety oblečení, po skompletizovaní ktorých vaša postava dostane nejaký bonus či už k zdraviu alebo iným skillom. Na uliciach postávajú rozličné stánky s fast-foodom, čajovne či masérky, všetci pridávajúci hlavnému hrdinovi nejaký ten užitočný buff. Pre tých, čo hľadajú trochu toho adrenalínu, je tu potom možnosť za jazdy prepadať obrnené vozy znepriateľených frakcií či kradnúť vytipované vozidlá, za ktoré samozrejme dostávate adekvátnu finančnú odmenu. Nechýba ani to pre aziatov tak povestné karaoke, takže jediná vec čo zamrzí, je nemožnosť sa v lokálnych baroch naliať poriadnou dávkou saké. Nevadí...

otvorím si reálne a problém je vyriešený :)

Sleeping Dogs nezlyhávajú ani v oblasti technického spracovania - prekrásne spracované reálie Hong Kongu ustavične vyrážajú dych a keď sa k tomu navyše pridá aj skvelo namixovaný audio-mix či výborný výber hudby v rámci lokálnych rádio staníc, nemôžem audio-vizuálnej stránke hry vytknúť absolútne nič. Azda len jediná vec ma trápi - rozloženie checkpointov počas misií nie je ideálne a neraz tak budete musieť zabíjať tú istú 20ku protivníkov x-krát za sebou len preto, že daná misia akosi nemá žiaden záchytný bod v jej strede. Každopádne ale, akonáhle si zvyknete na súbojový systém a jednotlivé herné mechanizmy, budete zomierať v hre naozaj len ojedinele, takže aj táto drobná výtka neskôr stratí na význame. Nech sa teda snažím ako môžem, lásku, akou som zahorel k tomuto titulu, nedokážem skryť. Sleeping Dogs sa skrátka podarili a po dlhom čase sa opäť jedná o skvost, ktorý by si nemal nechať ujsť skutočne žiaden hráč. Tak teda, na čo ešte čakáte? Takúto exkluzívnu a exkvizitnú exkurziu do podsvetia Hong Kongu vám len tak hocijaká hra neponúkne!



PLUSY

- + príbeh
- + spracovanie mesta
- + hrateľnosť
- + hromada herných možností
- + technické spracovanie

MÍNUSY

- nie príliš ideálne rozloženie checkpointy

9.5

*Výrobca: United Front Games *Distribútor: SquarEnix *Platformy: PC, PS3, Xbox 360

*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: <http://www.sleepingdogs.net/>



DEADLIGHT

AUTOR: Branislav "chinaski" Hujo

PLATFORMA: XBOX 360

Kedysi dávno, keď 70% z tých, ktorí teraz čítajú tieto riadky ešte, buď neboli na svete, alebo ak aj na svete boli, ich najväčšou dennou starosťou bolo naplniť plienku dostatočne vhodnou náplňou, existovala žuvačka Pedro. Bola to fakt super vec, mala fakt dobrý obal, vnútri bomba obrázkov a bola sladká jak sviňa, čo pre v tých časoch párročného krpca značilo dokonalosť. Mal som ju vážne rád, a zožral som ich tony, to mi verte, ale časom som prišiel na to, že táto žuvačka chutí len asi 3 minúty, obrázok je na nekvalitnom papieri a ten obal... no, škoda reči. A tak je to žiaľ aj s Deadlightom.

Asi sa nemusím hanbiť za to, že som túto "arkádovú" záležitosť, dnes šírenú len cez Xbox LIVE za 1200 MS points, očakával s veľkými očami. Trailery bol úžasný a obrázky také dokonalé, až bolo ťažké uveriť, že ide o hru od mladého štúdia, ktoré doteraz na svojom triku nemá vlastne nič. Kráľ je mŕtvy, nech žije kráľ, vravel som si sám pre seba, keď som Deadlight sťahoval a myslel samozrejme na Shadow Complex, ktorý Deadlight svojim spracovaním výrazne pripomína. Ale rovnako tak bolo na hre badať aj inšpiráciu inými hrami, mojím milovaným Limbom začínajúc a pôvodným Princom z Perzie končiac. Toto jednoducho nemôže dopadnúť zle. 2D plošinovka s 3D grafikou poháňaná Unreal enginom. Dokonalosť sama o sebe.

A spočiatku to ani zle nevyzerá, aj keď to, že aby ste si naplno vychutnali úvod a vlastne celú atmosféru hry, musíte najskôr prečítať 60!!! (fakt nekecám) stránkový denník hlavného hrdinu, ma trochu primälo k trudným myšlienkam o tom, že autori majú trochu problém vysvetliť stručne dej. Ale

prečítal som a pustil sa do hry. Pod ruky sa mi dostal Randall Wayne, absolútne ničím z priemeru nevybočujúci chlapík, akých v sobotu stretnete v nákupnom centre za naplnenými vozíkmi desiatky. Wayne pôvodne pracoval ako strážca v prírodnej rezervácii, no po začiatku celej apokalypsy sa samozrejme na stráženie vykašlal a vydal sa hľadať svoju rodinu, bezpečie atď, atď, veď to poznáte. Ak ste nedávno hrali I am Alive, tak sa vám príbehy budú preplatať tak, že o nejaký ten čas z toho budete mať jednu hru...

Prvých pár desiatok minút budete hrou nadšení. Všetko vyzerá tak ako v traileroch. Seattle (kde sa celý dej odohráva) je zdevastovaný, ovzdušie zamorené, nebo temné a okrem beznádeje vás chcú dostať zombie, v Deadlighte nazývané Shadows. Práve Shadows dávajú hre ten potrebný esprit a trocha výnimočnosti, pretože inak by som autorov vážne podozrieval z plagiátorstva McCarthyho knihy The Road. Pri súbojoch s nimi (a nielen s nimi - ale spoilerovať nebudem) máte vždy na výber, môžete sa



biť, neskôr môžete strieľať, ale najčastejšie je aj tak jediným rozumným riešením vziať nohy na plecia a utekať preč (neskôr tak budete robiť aj preto, lebo je to rýchlejšie). Jeden, alebo dva tiene, nie sú pre nášho borca vyložene problém, ale väčšia skupina väčšinou značí smrť a môžete byť vyzbrojení lepšie ako Rambo, to mi verte. Pri súbojoch vás totiž limituje viacero vecí, ak preferujete boj zblízka je to predovšetkým Stamina, ktorá sa behaním, zúrivým máchaním čímkoľvek jednoducho míňa a keď vám dôjde, neubránite sa ani predškolskému tieňu. Pri strelných zbraniach (je ich minimum) zasa logicky dochádzajú náboje a keďže tých sa v hre vyskytuje asi rovnaký počet ako úprimných slz Vila Rozborila, dobre si rozmyslite kedy budete strieľať.

Spočiatku všetko toto + dobrá atmosféra spoľahlivo funguje a hra vás baví. Dokonca sa tvorcovia rozhodli prihodiť do pléna aj pár logických hádaniek, takže zapojíte aj mozgové závitky, ale netreba sa báť, tieto hádanky by rozlúštili aj účastníci našich kvalitu naberajúcich reality show, takže ich treba brať len ako spestrenie neustáleho behania, poskakovania a likvidácie zombíkov. Žiaľbohu asi v tretine hry zistíte, že sa začínate nudiť a hoci sa tvorcovia fakt snažia a

dávkujú vám raz zbesilý únik, raz logickú hádanku a tiež trochu toho príbehového pozadia, nepomáha to. A vy časom zistíte prečo, jednoducho im celú túto hru prestanete veriť. A môže za to amatérske spracovanie príbehu. Ten je síce sám o sebe klišé, ktoré nemožno skaziť, no jeho podanie vo forme komiksových cut scén, veru nie je bohviečo. A čo žiaľ zráža príbeh najviac je dabing postáv, mal som pocit akoby to autori hry nahrávali u jedného z nich počas nedelného obeda. Hlasy sú nevyrazné, k jednotlivým postavám sa nehodia a nejakú emóciu by ste fakt skôr našli u toho, už spomínaného nešťastníka uvádzajúceho Modré z neba. Toto v kombinácii s repetitívnosťou herného zážitku a nepresným ovládaním ničí hru ako rakovina. Pri tom ovládaní sa pristavme. V hrách ako je táto je ovládanie postavy kľúčovým faktorom. Tu je však vyslovene odfláknuté a najviac to cítiť v pasážach, kedy je potrebné niekam rýchlo prebehnúť, niečo prekopnúť, niekam presne skočiť a podobne. Jednoducho to sem tam nejde, hra niekedy na vaše stlačenie tlačítka nereaguje. A verte mi, nevymýšľam si, pri jednej takejto seanse som si zúrivým mačkaním ulomil button B na gamepade. A aj tak sa stále tváril, že som ho nestlačil.

Je to škoda, na hre sa výrazne pre-

javila neskúsenosť jej tvorcov + zrejme dosť napätý rozpočet. Navyše keď už si ako tak začnete na všetky nešvary zvykať a predsa len sa prinútite sledovať dej, hra zrazu skončí. Po cca 3-4 hodinách je koniec a vy neviete či máte byť znepokojený koncom hry, alebo nahnevaný z krátkeho zážitku (i keď v kontexte s repetitívnosťou herných mechanizmov je krátka herná doba skôr výhodou).

Na druhú stranu nechcem, aby vás recenzia odradila od hrania, čomu zodpovedá aj výsledná známka hry. Autori urobili aj veľa dobrých vecí, bravúrne striedajú atmosferické momenty, prostredie je jednoducho nádherné a potešia aj také vychytávky ako lákanie zombíkov do vopred pripravených pastí. Len mi je ľúto, že hra s takýmto potenciálom skončí zabudnutá. A ona skončí, či chcete, alebo nie. Nie je to žiaľ druhý Shadow Complex, ani Limbo je to len sľubný krok do budúcnosti pre jedno štúdio a priemerná zábava pre nás hráčov. Nič viac a nič menej.

PLUSY

- + Grafika je úchvatná
- + Dobre sklbené okopirované mechanizmy z iných hier
- + Pocit z apokalypsy

MÍNUSY

- Ovládanie
- Zvuková stránka hry
- Dĺžka hry

6.5

*Výrobca: Tequila Works *Distribútor: Microsoft *Platformy: Xbox 360
*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: www.deadlightgame.com

Hardware

NOVINKY ZA MESIAC

SEPTEMBER

Tridsiaty piaty hardvér týždeň započal netradičnou PC skrinkou, pokračoval odhalením zaujímavého herného tabletu, skončil predstavením nového monitora od EIZO.

Zväčša píšeme len o konvenčných hráčskych počítačových skrinkách, ktoré síce vždy niečím zaujmú, no v podstate sa ich tvar nijak prevratne nemení. S radikálnou zmenou však prichádza výrobca AeroCool, ktorý nám prezradil celkom slušné množstvo detailov o skrinke s názvom Strike-X Air, ktorej vzhľad je pomerne ojedinelý. Ide o otvorený model, vhodný predovšetkým pre nadšencov, ktorí chcú mať rýchlejší prístup k jednotlivým častiam svojho miláčika. Podporuje aj základné dosky typu XL-ATX s desiatimi rozširujúcimi slotmi, nachádzajú sa tu tri 5,25" a rovnaké množstvo 3,5/2,5" pozícií s možnosťou funkcie „hot-swap“.

Je tu priestor pre dlhé napájacie zdroje a samozrejme i pre grafické karty s dĺžkou až 33 cm. HD audio konektory sú samozrejme, predný panel pritom disponuje aj USB 2.0 portom a trojicou USB 3.0 portov so štandardnými hlavičkami. Zaujímavosťou je časť, ktorá sa dá otvoriť, keď sa potrebujete dostať k základnej doske a komponentom. Je do nej vložený veľký 200 mm ventilátor. Cena oznámená nebola, jej dostupnosť ale známa je. Skrinka AeroCool Strike-X Air bude s najväčšou pravdepodobnosťou na trhu dostupná začiatkom októbra.



Potešilo nás oznámenie nového tabletu určeného pre hráčov. Postará sa oň spoločnosť Archos, ktorá mu dala ľahko zapamätateľný názov GamePad. Síce nepoznáme veľa údajov, vieme to najpodstatnejšie. Nazreli sme pod kapotu, poznáme jeho výzor. V prvom rade vám do očí vbije veľký displej s veľkosťou 7". Chod má na starosti operačný systém Android 4.0 Ice Cream Sandwich, dvojjadrový procesor s frekvenciou 1,5 GHz a štvorjadrový grafický čip Mali 400MP. Novinka z dielne Archosu uzrie svetlo sveta niekedy ku koncu októbra. Podľa viacerých zdrojov bude dostupný za prijateľnú cenu, ktorá by nemala prekročiť 150 €.

Napokon EIZO oznámil dostupnosť herného monitora FORIS FS2333 pre slovenský a zároveň i pre český trh.

Ide o 23" monitor (má 58 centimetrovú uhlopriečku), s pomerom strán 16:9, ktorý je Full-HD s rozlíšením 1920x1080 pixelov. Predstavený model FS2333-BK disponuje čiernym farebným prevedením. Ponúka maximálny jas 250 cd/m², pričom aj pri znížení na minimum je vraj stále zaistený zreteľný obraz. Je vybavený IPS-LCD panelom s energeticky úsporným podsvietením typu LED. Výrobca sa chváli dvojicou technológií, menovite sa jedná funkcie Smart Insight a Power Gamma. Prvá z nich bola vyvinutá v spolupráci s popredným svetovým herným tímom Fnatic, ktorý pomáhal s optimálnym nastavením pre žánre FPS a RTS. Optimalizuje tmavé scény a zvýrazňuje ich obsah, Power Gamma sa zameriava na zvýraznenie nízkych kontrastov a robí tak tmavé partie obrazu lepšie viditeľnými. EIZO si pre hráčov pripravil niekoľko prednastavených režimov, režim Game samozrejme nemohol chýbať. Poteší aj pribalený diaľkový ovládač.

Modul IPS zaručuje veľký pozorovací uhol (až 178°), stabilné farebné tóny a kontrast. Ako si možno všimnúť na obrázku, v prednej časti sa nachádzajú dva vstavané reproduktory. Maximálna spotreba energie je 42 W, typický príkon je pritom 22 W. Čo sa týka pripájacích konektorov, našli by sme tu dva HDMI, jeden konektor typu DVI-D





a DSub. Monitor sa dá výškovo nastaviť v rozsahu 60 mm, celková váha s podstavcom je 5,4 kg. Jeho dizajn si môžete mierne upraviť. V balení totiž dostanete červený, modrý a sivý dekoračný pruh. Herný monitor EIZO FORIS FS2333 je štandardne ponúkaný s päťročnou zárukou na elektroniku aj LCD panel. Na našom trhu sa objaví v priebehu septembra.

Ponuku 36. hardvérového týždňa tvorila dvojica počítačových skriniek. Jedna z nich bola dokonca po zuby ozbrojená!

Po boku troch už oznámených PC skriniek od AeroCoolu bol predstavený nový prírastok tejto jesene s poradovým číslom štyri. Ide o model Mechatron Black Edition, ktorého povrchová úprava je zrejme už z názvu. Je typu ATX mid-tower, výrobca použil 0,6 mm SECC oceľ a poskytuje slušnú porciu priestoru, do ktorého vložíte nielen väčšie CPU chladiče s maximálnou výškou 175 mm, ale i grafické karty dlhé trebárs i 330 mm. Taktiež je dostatočne veľká aj spodná časť, kde sa zmestí dlhší PSU.

Inak je skrinka rozmerov 534 mm x 226 mm x 502 mm, disponuje predným panelom s dvojicou USB 3.0 portov, pričom sú prítomné aj audio porty. Nechýba niekoľko 2,5", 3,5" a 5,25" pozícií. Čo sa týka chladenia, buďto sa spoľahniete na klasický systém ventilátorov alebo vsadíte na vodné chladenie. Otvory sú už nachystané. Skrinka AeroCool Mechatron Black Edition sa na trhu objaví v priebehu októbra 2012.

Na poskladané PC zostavy priamo výrobcom sa stále spolieha slušné množstvo užívateľov. My sme sa zamerali na novinku z dielni Asusu. Toto delo dostalo pomenovanie ROG TYTAN CG8890 a prichádza s mimoriadne výkonným, kvapalinou chladeným,



šesťjadrovým procesorom Intel Core i7-3960X, ktorý jediným kliknutím pretaktujete na priam čarovnú frekvenciu 4,2 GHz. Ani grafická zložka nie je zanedbaná a ponúka sa nám tak najnovšia grafická karta NVIDIA GeForce GTX 690 so 4 GB pamäťou, podporujúcou štyri monitory a režim hrania NVIDIA 3D Vision Surround. Ak by sa vám táto „hračka“ javila ako zbytočná, môžete si do PC nechať zakomponovať variant grafickej karty GTX 680 s 2 GB DDR5 pamäťou. Sú tu 4 pamäťové sloty, kde možno nainštalovať 4 až 16 GB DDR3 pamäte.

Do konfigurácie ďalej patria napríklad dva 128 GB SATA3 SSD disky v RAID 0, prinášajúce až štyrikrát vyššiu dátovú rýchlosť v porovnaní s klasickými HDD. Kvalitný zvuk zaisťujú prítomná zvuková karta ASUS Xonar DX, ktorú poháňa technológia Dolby Home Theater. Výkonný procesor môže pracovať na viacerých úrovniach, a to vďaka funkcii Turbo Gear, s ktorou ho možno ľahko

pretaktovať. V prvom móde s označením Startup mode, pracuje CPU na frekvencii 3,8 GHz a indikuje ho modré LED osvetlenie. Turbo Gear prepne osvetlenie na červenú farbu, pričom vtedy procesor tika na 4,0 GHz. Počas najvyššieho režimu (Turbo Gear extreme) je opäť k dispozícii červené podsvietenie, ale v tom prípade procesor dosahuje takt o hodnote 4,2 GHz. Celý systém je poháňaný 64-bitovým operačným systémom Windows 7 Home Premium.

Výrobca nezabudol ani na štipku originalnosti. Skrinka obsahuje netradičný chladiaci systém. V režime Turbo Gear dôjde k pretransformovaniu, ktoré sa prejavuje tak, že sa otvorí horný panel aj bočné panely. Následne sa vysunú ventilátory, ktoré už vedľa, čo majú robiť. Tento systém je však doplnený aj o zložito konštruované ventilačné otvory, nachádzajúce sa pozdĺž skrinky. Viac informácií k dispozícii nie je, čiže nepoznáme cenu ani dostupnosť.

EIZO FORIS FS2333

AUTOR: Lukáš "Under4" Kollár

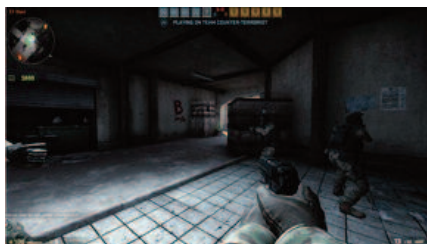
„Čo nie je vidieť nemôžete poraziť.“ Výrobca EIZO preto vyvinul inteligentnú technológiu, optimalizujúcu tmavšie scény, ktorých obsah následne zvýrazní.

Spoločnosť EIZO v priebehu septembra 2012 uvedie na slovenský a český trh nový multimediálny monitor EIZO FS2333, dopĺňujúci sériu FORIS. Na globálnej oficiálnej stránke je prezentovaný predovšetkým ako herný model, hoci nájde uplatnenie aj v iných segmentoch, napríklad si ho môžu osvojiť amatérski fotografi, možno ho ale použiť aj pre domáce spracovanie videa.

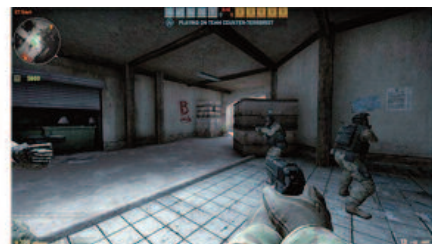
Skôr než si povieme, čím je výnimočný sa zameriame na základné parametre produktu. Momentálne je predstavený len model FS2333-BK s čiernym farebným prevedením. Ide o 23" monitor (58 centimetrová uhlopriečka) s pomerom strán 16:9, ktorý je Full-HD s ideálnym, resp. odporúčaným rozlíšením 1920x1080 pixelov.

Disponuje maximálnym jasom 250 cd/m², pričom aj pri znížení na minimum, čo v tmavom prostredí šetrí zrak, je stále zaistený zreteľný obraz. Je vybavený IPS-LCD panelom s moderným, energeticky úsporným podsvietením typu LED.

Modul IPS zaručuje veľký pozorovací uhol - až 178° (horizontálny i vertikálny), ako aj stabilné farebné tóny a kontrast, takže uspokojí nároky viacerých divákov, ktorí obraz sledujú z rôznych uhlov. Rozhranie pre PC a dvojica HDMI konektorov zaistí širokú škálu možných pripojiteľných zariadení, ak by sme mali byť konkrétni, nájdeme tu už spomínané dva HDMI konektory, jeden konektor typu DVI-D a DSub. Rozsah nastavenia výšky je



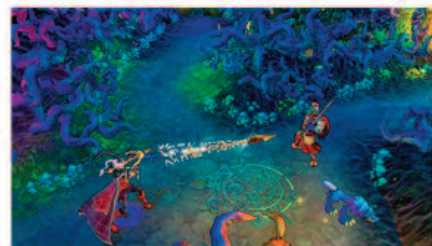
Smart Insight off



Smart Insight on



Smart Insight off



Smart Insight on

60 mm, celková váha, čiže aj s podstavcom je 5,4 kilogramov, bez neho 4,2 kg. Zahrňa maximálnu spotrebu energie 42 W, typický príkon je pritom 22 W. Samostatnú pozornosť si zaslúži aj tzv. potlačenie odleskov, ktorým podľa oficiálnych informácií tento monitor disponuje. Leštené a hladké plochy zhoršujú pozorovanie, zobrazovacia plocha s ktorou FS2333 prichádza vraj bráni vzniku rušivých odleskov a zaisťuje úspešné potlačenie nechcených odrazov. V konečnom dôsledku potešia aj vstavané reproduktory, nachádzajúce sa vpredu na oboch stranách.

Monitor disponuje hneď niekoľkými zaujímavými technológiami. Nás však zaujímajú tie, ktoré zúžitkujeme najmä pri hraní. Zrejme najväčším tromfom sú funkcie Smart Insight a Power Gamma, ktoré sa starajú o dokonalé zobrazenie každého detailu. Smart Insight optimalizuje tmavé scény a zvýrazňuje ich obsah, Power Gamma sa zameriava na zvýraznenie nízkych kontrastov a robí tak tmavé partie obrazu lepšie viditeľnými.

Tolko ospevovaná technológia Smart Insight bola vyvinutá v spolupráci s popredným svetovým, profesionálnym herným tímom Fnatic, ktorý pomáhal s optimálnym nastavením pre žánre FPS a RTS. Do vienkia dostal viacero prednastavených režimov, nechýba samozrejme režim Game alebo Cinema. Pribalený je aj diaľkový ovládač. Monitor sa dá mierne pozmeniť pomocou dekoračných pruhov. Na výber je červený, modrý a sivý.

FORIS FS2333 od firmy EIZO je štandardne ponúkaný s päťročnou záručnou dobou na elektroniku aj LCD panel.



Smart Resolution off



Smart Resolution on



TYTAN CG8890

RISE OF THE SUPERWEAPON

Gaming Desktop PC

ASUS desktops – Leading in overall satisfaction with reliability
Based on PCWorld USA 2011 Reliability and Service Surveys
Source

ASUS PC ROG

TYTAN CG8890

AUTOR: Lukáš "Under4" Kollár

Desktop vhodný pre najnáročnejších hráčov.

Spoločnosť Asus uviedla prostredníctvom tlačovej správy počítač ROG TYTAN CG8890 s kvapalinou chladeným šesťjadrovým procesorom Intel Core i7-3960X s funkciou Turbo Gear, umožňujúcou okamžitým pretaktovaním dosiahnuť maximálnu frekvenciu o hodnote 4,2 GHz. Výbavu tvorí grafická karta NVIDIA GeForce GTX 690 s monštruóznym výkonom a 4 GB pamäťou. Ide o najnovšiu kartu s podporou pre štyri monitory, ktorá zaručuje plynulé hranie pri zachovaní najvyšších herných nastavení. Navyše, výrobca udáva možnosť hrania aj v režime NVIDIA 3D Vision Surround.

Zákazník si však môže vybrať aj variant grafickej karty GTX 680 s 2 GB DDR5 pamäťou. Tento 32,4 kg vážiaci (aj s krabicou) „maco“, je rozmerov 300 x 530 x 630 mm a poháňa ho napájací zdroj s max. výkonom 900 W. Disponuje štvoricou pamäťových slotov s možnosťou inštalácie DDR3 pamätí s veľkosťou 4 až do 16 GB. Chod systému zaistí 64-bit operačný systém Windows 7 Home Premium.

Dva 128 GB SATA3 SSD disky v

RAID 0 prinášajú až štyrikrát vyššiu dátovú rýchlosť v porovnaní so štandardnými HDD. Kvalitu zvuku zabezpečuje zvuková karta ASUS Xonar DX, poháňaná technológiou Dolby Home Theater, ktorá nám podľa Asusu poskytuje až 35-krát čistejšiu audio kvalitu (116dB SNR), ako kodeky na základnej doske.

Spomínaná Turbo Gear technológia umožňuje procesor jednoducho pretaktovať na troch úrovniach. Potrebujete k tomu len jedno jediné kliknutie, pričom celý proces prebehne bez nutnosti reštartu počítača. Záleží len na vás, aký mód považujete za najvhodnejší a uprednostníte ho. Prítomný DEFCON indikátor prezrádza aktuálny mód pomocou LED osvetlenia v modrej alebo červenej farbe.

Prvý mód nesie názov Startup mode. Disponuje modrým podsvietením, procesor je v tomto prípade pretaktovaný na frekvenciu 3,8 GHz, nasleduje Turbo Gear mode s červeným podsvietením, kedy je CPU pretaktovaný na 4,0 GHz. Posledný, tretí režim Turbo Gear extreme mode je taktiež rozpoznateľný vďaka červenému podsvieteniu, no tentoraz procesor dodáva najvyšší výkon s pracovnou frekvenciou až 4,2 GHz.

Pri každom z týchto režimov uvidíte v príslušnej farbe osvetlené aj ROG logo, elegantne dopĺňujúce zaujímavý vzhľad tejto hernej skrinky.

Opisovaný výkon pochopiteľne potrebuje aj adekvátny systém chladenia. Kvôli maximálnej stabilite sa skrinka dokáže netradičným spôsobom pretransformovať, a to tak, že v móde Turbo Gear dôjde k otvoreniu horného aj bočných panelov. Tu už nastupujú na scénu mohutné tmavočervené ventilátory, majúce za povinnosť uchrániť a predĺžiť životnosť komponentov, jednak tak, že vyčerpajú horúci vzduch zo skrinky, samozrejme zároveň aj dodajú do systému chladný vzduch. Celkovému chladeniu prispievajú aj zložito konštruované ventilačné otvory, nachádzajúce sa pozdĺž skrinky. V súčinnosti s tichým a efektívnym kvapalinovým chladením procesora je tento model ideálnym herným desktopom.

Dostupnosť ani cenu zatiaľ Asus nepredložil. Každému však už teraz môže byť jasné, že počítač ROG TYTAN CG8890 rozhodne nebude lacným špásom. Kvôli použitým komponentom si sumu odhadnúť netrúfame.

