



# gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!

november 2012



# OBSAH

## NOVEMBER 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>

### REPORT

010 Next Gen Expo 2012

### RECENZIE

004 Doom 3 BFG Edition

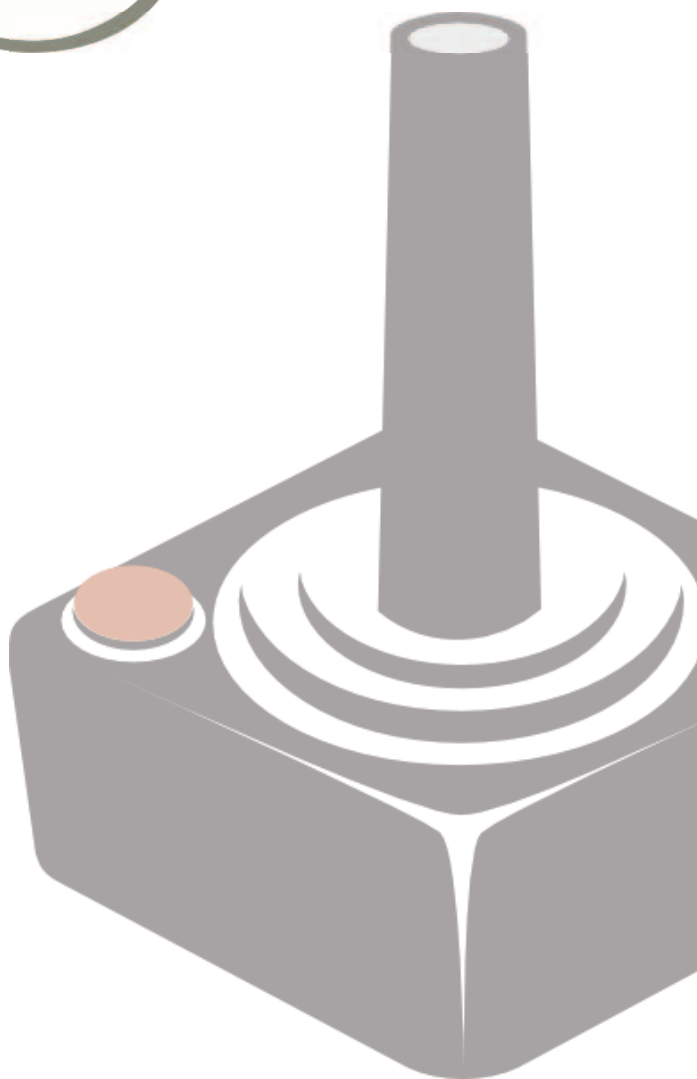
006 Assassin's Creed 3

### HARDWARE

014 Novinky za mesiac November 2012

### ZAMYSLENIE

012 Zlý Molyneux kradne deti!





Doom 3 BFG



004

Assassin's Creed 3



006

Next Gen Expo 2012

24.11. - 25.11.2012  
NÁRODNÉ TENISOVÉ CENTRUM V BRATISLAVE  
VIANOCE BUDÚ TENTO ROK O MESIAC SKÔRI!

010

# BFG EDITION DOOM 3

**AUTOR:** Lukáš "Dolno" Dolniak

**PLATFORMA:** PC

Je to už nejaký čas, čo boli na nás pekelné súženia pod vedením id Software v ich ikonickej sérii Doom vypustené poslednýkrát. Schválne, zamyslíte sa, ako vyzeral váš život v čase, keď tretí diel vyšiel, aké boli vaše priority, čo ste očakávali od podarenej hry a ako sa to zmenilo s pribúdajúcimi rokmi. A položte si ešte jednu zásadnú otázku: Môže vás Doom 3 dnes ešte niečím zaujať?

Osem rokov je, v tak rýchlo sa rozvíjajúcej oblasti ako sú videohry, veľmi dlhá doba. O to dlhšia, pokiaľ ide o prostú strieľačku, ktorá, priznajme si to, stavala svojho času primárne na revolučnom grafickom spracovaní. Dnes sa Doom 3 vracia, ale akosi sa zdá, že skutočne slúži len na nadojenie zopár (tisícok) dolárov z nadšených fanúšikov. Samotná enumerácia súčasti BFG Edition tak ale vôbec nepripadá. Veď za cenu jednej hry dostanete legendárne prvé dva diely, trochu menej legendárny tretí diel a jeho rozšírenie Ressurrection of Evil a keby sa vám ešte náhodou mánilo, autori pripravili celkom novú kampaň pozostávajúcu zo siedmych úrovní, nazvanú Lost Missions. K tomu je tretí diel hrateľný vo full HD rozlíšení s podporou 3D stereoskopického zobrazenia. Vychádza na klasické trio platforiem: PC, Xbox 360 a PS3. Aby sme ešte priblížili jeho vek, spomenieme, že posledné dve zmienené, v čase, keď Doom 3 vyšiel ešte neboli v predaji.

Recenzent má pri posudzovaní takejto edície trochu

náročnú úlohu. Hodnotiť totiž osemročný titul, ktorý väčšina hráčskej populácie pozná, z hľadiska modernej produkcie by bolo rozhodne neuvážené a v konečnom dôsledku aj neprofesionálne. Na druhej strane, núka sa pozrieť na jeho konkurencieschopnosť v momentálnej situácii. My si teda priblížime jednotlivé časti edície všeobecne a zhodnotíme len proklamované novinky. Pustime sa teda do toho.

Doom 1 a 2 sú každému pamätníkovi určite známe. Netrúfneme si odhadnúť, koľko hráčov jeden z nich dodnes hrá v multiplayeri a stále ich upravuje. Ich prítomnosť v BFG Edition nám prídje takpovediac povinná. Oba sú optimalizované na dnešné systémy a plne podporujú myš (uznávame, že uvádzať to v roku 2012 vyznieva jemne komicky). Prvé dva diely sa na nič nehrajú a prezentujú tú najčistejšiu akčnú hrateľnosť, akú si viete predstaviť a pripomínajú nám časy, kedy sme k zábave nepotrebovali lákavé grafické pozlátka. Keby ste ho ale potrebovali, je nutné priznať, že z internetu sa dajú zdarma

stiahnuť oba diely s kvalitnejšou grafikou akou disponujú verzie z BFG Edition. Ak sa medzi pamätníkov nezaradujete, tieto hry vám isto budú pripadať archaické a nič extra zaujímavého vám neponúknu. Napriek tomu, ale ide o základné kamene ďalších titulov a ich historická dôležitosť je neotrasiteľná.

Keď id Software ohlásil tretí diel, niektorí herní redaktori označili rozhodnutie v sérii pokračovať, ako najhorší nápad v histórii videohier, väčšina, ale túžobne očakávala príchod Doomu 3 ako mesiáša, ktorý redefinuje žáner akcií z prvej osoby. Očakávania ani jedného z táborov sa nenaplnili a Doom 3 bola „obyčajná“ strieľačka so silnou hororovou atmosférou a dychberúcou grafikou. Príbeh bezmenného vojaka na futuristickej základni Union Aerospace Corporation (UAC) so sídlom na Marse si dnes môžeme prežiť znova. Hra sa s ničím dlho nemaže a po pár prvých krokoch na základni sa mení doslova na peklo (kam aj počas jej trvania zavítate). Anonymné chodby a celkový dizajn prostredia pôsobia aj dnes celkom uveriteľne, a tak budete mať počas hry pocit, že sa skutočne nachádzate na životaschopnej základni. Postupne získavate ten najkľasickejší arzenál, aký vám videohra môže ponúknuť, od pištole, cez plazmovú pušku, po ultimátnu BFG 9000 (čo podľa vás táto skratka znamená?). Zbrane potom používate na ukázkový beštiár, z výzoru niektorých nepriateľov ešte aj dnes naskakuje husia koža, o to čudnejší je pocit, keď sa po niekoľkých výstreloch trápne zosunú k zemi, čiže nemusíte používať mozog na to, aby ste ich prekabátili, pokiaľ sa ale nejedná o zombie príslušníkov ochranky. Už keď Doom 3 vyšiel, bola mu vytknutá prílišná linearita a minimálne zapojenie rozumu, čo na druhej strane kompenzoval (aspoň zo začiatku) desivou atmosférou. To sa nezmenilo a vďaka starnúcemu grafickému spracovaniu ešte viac vyplávalo na povrch. Hodnotiť tento problém dnes nemá zmysel, ale ak ste Doom 3 nehrali



a chcete si ho skúsiť, pripravte sa, že vás ku koncu veľmi pravdepodobne bude nudiť, pretože mu dochádzajú nejaké výraznejšie dizajnérske prvky.

Rozšírenie Resurrection of Evil je paradoxne zábavnejšie ako pôvodná hra. Jednak dlho netrvá a sesterské štúdio id Softu, Nerve Software, sa z chýb originálu poučilo. V roli ďalšieho vojaka bez mena sa vraciate na Mars, kde zhodou okolností opäť prebúdzate prastaré zlo. Hra je rámcovaná bojmi s troma silnými bossmi zvanými Hunters, ktoré sú jednoznačným protikladom prostoduchosti pôvodnej hry.

Na záver, konečne niečo do čoho si môžeme poriadne rýpnuť :) Lost Missions sú totiž tak trochu odfláknutá zbierka koridorov a objektov z Doomu 3, kde ako ďalší vojak bojujete v nevýraznom príbehu proti neustále sa generujúcim nepriateľom. Hra kašle na nejakú desivú atmosféru, a tak si idete za nosom a kosíte jedného nepriateľa za druhým. Pripomína to trochu prvý Doom. Až na záverečnú úroveň v pekle z Lost Missions dýcha unáhlenosť. Dizajnéri asi dostali za úlohu vytvoriť nový obsah do Doomu, ale pracovať v starom engine, keď už majú k dispozícii nový (id tech 5, použitý v RAGE), sa im evidentne veľmi nechcelo.

Spomínané zlepšenia grafickej stránky sú skutočne minimálne, full HD si užijete vo vysokom framerate, ktorý si môžete nastaviť na

60 alebo 120 snímok za sekundu, aj na slabších zostavách. 3D funguje, ale schválne, koľko z vás hráva hry s nasadenými 3D okuliarmi. Predpokladáme, že u nás to štandardom ešte zďaleka nie je. Textúry vraj majú zväčšené rozlíšenie, čo ale nie je veľmi poznať a keby sa nepridalo viac osvetlenia do väčšiny lokalít a trochu prehnaný motion blur, tak by sme najskôr skonštatovali, že sa v grafike nič nezmenilo. Vzhľadom na to, že vizuálne spracovanie Doomu 3 bolo v čase vydania špičkou, ani dnes nevyzerá vyslovene zle. Niektoré modely, najmä nepriateľov, zostanú nesmrteľné. Stačí sa len pozrieť na legendárneho Hell Knighta, či Revenanta, nestratili nič zo svojej desivosti. Novinkou je, že baterku tentoraz môžete zapínať bez toho, aby ste museli zastrčiť zbraň.

Doom3Hodnotiť Doom 3 BFG Edition je trochu nefér, o to viac mu dávať číselné hodnotenie (keďže vieme, že mnoho ľudí sa pozrie často len naň). Hra sa predáva za pomerne vysokú cenu a nič extra nového neprináša. Pokiaľ ste Doom 3 alebo jeho predchodcov nehrali, môžete si to vynahradiť dnes, ale nemôžete čakať zázraky. Je teda len na vás, či vám za to táto zbierka vo svojom nádhernom balení stojí.

#### PLUSY

- + komplet všetkých dielov Doomu
- + drobné úpravy v grafike

#### MÍNUSY

- vysoká cena
- nudné Lost Missions



# ASSASSIN'S CREED 3

**AUTOR:** Juraj "Duri" Dolniak

**PLATFORMA:** XBOX 360

Krôčik za krôčikom sa blížime k niekoľkoročnej strašidelnej predzvesti o konci sveta, ktorá má podľa odhadov vyvrcholiť už o niekoľko týždňov. Špekulácie a domnienky o zániku našej civilizácie boli hnacím motorom aj pre sériu Assassin's Creed, ktorá si vytvorila vlastnú myšlienku, čo a prečo za tým všetkým stojí. V poradí piatom plnohodnotnom diely sa preto vydala priamo do srdca predpovedí, na nový kontinent, aby hráčom v roli niekdajšieho barmana Desmond Miles poskytl odpovede na mnohé otázky, ktoré za svoje pôsobenie stihla načrtnúť.

Človek by si pri pohľade na aktuálnu situáciu hernej scény povedal, že vyrukovať na trh s niečím celkom novým, čo by originálne miešalo obľúbené herné prvky, hráča ešte aj čo-to priučilo a následne zaznamenalo u konkurencie závideniahodný predajný úspech, je priam nemožné. Francúzskemu Ubisoftu sa to však podarilo a trafil klinec po hlavičke na niekoľkých frontoch naraz. Žiadna iná hra nesporedkúvala svetové, šikovným scenáriským nápadom okorenené dejiny tak pútavo a zábavne ako práve Assassin's Creed. Séria nás stihla oboznámiť s drsným rádom zabijakov počas nekompromisných križiackych výprav, predostrela nám hodný kus talianskej histórie a po novom sme si vďaka nej mohli užít aj nefalšovanú americkú vojnu za nezávislosť. Napriek tomu, že si už prešla nejednou revolúciou, vyše dvojročný vývoj Assassin's Creed 3 ju zase raz pozmenil. A to takmer k nepoznaniu.

Príbeh obyčajného čašníka Desmond Miles, ktorý sa vďaka prístroju zvanom Animus dokáže vrátiť stovky rokov do minulosti a prežiť tak spomienky

svojich predkov odznova, naberá na obrátkach. Keďže ho spolu s jeho skupinou v zložení Rebecca, Shane a William (Desmondov otec) tlačí čas a 21. december 2012, ktorý podľa hry znamená začiatok apokalypsy, klope na dvere, vydáva sa po stopách assassínov do Ameriky. Tam, za sprievodu Desmondových videní a spojeniu so starou civilizáciou, akýmisi bohmi, ktorí môžu všetkému zabrániť, prichádza do chrámu nájdeného v okolí New Yorku a zasa raz nasadá do Animu. Na scénu sa tak dostáva dlhé roky vyprosovaná celkom nová postava, aby sme boli korektní, konkrétne dve, ktoré sú poznačené rôznymi osudmi. Niekoľkohodinový úvod patrí Haythamovi Kenwayovi, ako asi tušíte, otcovi hlavnej postavy. Prvé kroky v hre sa nesú v noblesnom štýle, v londýnskom divadle, kde sa oboznámite s vaším poslaním a zmocníte medailónu. Medailón je práve posledným kúskom skladačky, ktorú Desmondov tím hľadá v jeho spomienkach.

Skutočná honba za slobodou, na akú nás tretí diel celý čas nabádal, vypukne až v roli Connora. Toho



sa chopíme ešte za čias detstva, ktoré slúži ako tutorial. Connor sa naučí hľadať stopy po zvieratách, prípadne inom hľadanom ciele, vďaka ktorým ich ľahko vystopuje. Lov zveri je spočiatku celkom zábavný, srst' či parožie (od závislosti, na čo polujete) dokonca vyžadujú obchodníci v mestách a dá sa na nich slušne zarobiť. Postupne ale príde stereotyp a vy zistíte, že privyrobiť si týmto spôsobom je príliš zdĺhavé. Dost' často v lesoch narazíte na jedincov, ktorí pred vami len tak nezutekajú a pustia sa s vami do súboja. Pri stretoch s medvedmi, jeleňmi a vlkami prebieha dokola ten istý quick-time event a v prípade, že sa naučíte danú kombináciu troch tlačidiel, nemajú proti Connorovej čepeli šancu. Za mladých čias sa taktiež Connor naučí liezť po strohoch, jedna z najvýraznejších „parkourových“ noviniek. Skákanie medzi konármi je efektné a dynamické, šetrí čas pri presunoch hlavne v zime, dovoľuje vám nachádzať nové taktiky.

Poznačený stratou blízkych vrátane svojej matky vo vypálenej indiánskej dedine, sa vydáva pomstiť. V myslí má jedinou osobu – Charlesa Leea, ktorý ani netušil, akú chybu spravil, keď Connorovi prezradil svoje meno. Ani po rokoch v ňom nenávisť voči Leeovi neustáva a tak sa rozhodne vypátrať akéhosi Achilla, svojho mentora, ktorý ho naučí všetkým assassínskym fičúram a pripraví







na pomstu. Achillove panstvo sa počas celej hry postupne rekonštruuje, v čom náležite Connor pomáha, a tak ho Achilles privádza po potrebný materiál na opravu do prvého veľkomesta – Bostonu, kde mu, pre zakrytie identity, vymyslí práve meno Connor (predsa len, jeho skutočné indiánske meno Ratonhnhaké:ton by mohlo vábiť pozornosť). V Bostone, ako na celom západnom pobreží, sa to hemží červenokabátnikmi – templármi, ktorí tunajší ľud utláčajú. Všetky tieto udalosti však stále možno priradiť k úvodu hry, keďže k úplnej kontrole nad Connorom sa dostanete až po niekoľkých hodinách hrania. Tento fakt nepoteší, aj keď je jasné, že tak veľký konflikt sa vyrozmáča ťažko. Možno stačilo niekde ubrať, prípadne viac zaujať.

Príbeh sa snaží kombinovať tradičné assassínske témy s reálnymi udalosťami. Nechýbajú tu úsmevné odkazy na predošlé hry, z histórie si naopak požičiava významné postavy. Pre Benjamina Franklina budete napríklad hneď v úvode hľadať stratené stránky jeho almanachu, ktoré sú roztrúsené kade-tade po mestách. Podstatnou je samozrejme účasť Georga Washingtona. Príbeh je natoľko rozvetvený, že v istých momentoch neviete, na čej strane vôbec ste a Connor vyznieva ako úplný hlupák a o jeho úlohe občas začne

pochybovať aj samotný hráč. Akoby sám nevedel, za čo vlastne bojuje. Bohužiaľ, v príbehu je takýchto váhaní dosť, čo Connorovi na sympatiách nepomáha a preto ani náhodou nepôsobí tak odhodlane a uvážlivo ako jeho predkovia Altair s Ezimom. Jednoducho, chýbajú tu momenty, vďaka ktorým by nám Connor mohol prirásť k srdcu a bol niečím viac, nie iba prostou vraždiacou mašinou.

Súboje s protivníkmi sú najpoprednejšou devízou celej hry. Connor udeľuje drsné a nelútostné smrteľné rany, krv strieka doslova na všetky strany. V tom mu napomáha široký arzenál, čítajúci z klasických skrytých čepelí, tomahawku, ťažkých a ľahkých zbraní, strelných zbraní (luk, pištoľ), bômb

a pascí. Boj je od minula rýchlejší, v prípade útoku dvoch protivníkov naraz nasleduje efektívna animácia, ktorá znamená ich okamžitú smrť. Útok je možné odsledovať vďaka indikátorom nad hlavami nepriateľov. Ak zasvieti červená, nasleduje seknutie, ak žltá, nepriateľ sa chystá na strelbu. Ani tá nerobí Connorovi problém, jednoducho schmatne najbližšie stojaceho chudáka, v ktorom vždy, skutočne vždy skončí celá salva. V žiadnom inom Assassinovi však doposiaľ neboli súboje spracované lepšie.

Popritom všetkom máte možnosť vydať sa za vlastnými záujmami, nesledovať cestičky hlavného príbehu, ale skúsiť ostatné, nepovinné úlohy či len tak obdivovať krásy krajiny. Tá je





členená na 4 hlavné územia - Achvillove panstvo, hranicu, New York a Boston (obe disponujúce rozľahlými prístavmi), každé ponúka celkom iné prostredie a zábavky. Boston je krásne mesto, na uliciach to žije, naopak v New Yorku sú všetci zakríknutí, v chudobnej predmestskej časti ešte k tomu vyčína mor. Neraz sa mi prihodilo, že som sa prechádzal po meste a odrazu som narazil na niekoho, kto potreboval moju pomoc. V spomenutom New Yorku to bola predovšetkým záchrana nakazených, utratenie besných psov, zapálenie morom nasiaknutých matracov atď. Tieto tzv. misie oslobodenia následne sprístupnia členov do assassínskeho rádu, ktorý už ale nemá starú podobu a pomoc Connorových druhov skôr pripomína odplácanie sa. Nič to nemení na fakte, že vás títo spoločníci po privolaní dostanú z ťažkej situácie, buď zabavia stráže výtržnosťami, alebo vám spravia nenápadnú eskortu cez prísne strážené územia.

Po mape sa to ďalej hemží úlohami na oslobodenie zajatcov, záchranou pred popravou, misiami pre Drevenú nohu a bádáním po poklade kapitána Kidda, pokladmi, pierkami, stránkami z almanachu, proste predmetmi, ktoré podporujú predovšetkým zberateľskú činnosť a pocit zadosťučinenia. Veľmi príjemné sú vedľajšie misie na mori, kde sa Connor v obleku kapitána chopí kormidla a pomáha obklúčeným spriatelovým lodiam. Buď páli po nepriateľských koráboch delové gule, z bočných kanónov sa zbavuje menších lodí, alebo k nim pripláva a nalodí sa. Hráč koordinuje strelbu, rýchlosť a smer lode (závisiace od napnutých plachiet a sily vetra) a takisto zadáva príkaz na krytie sa posádky, ktorá je neraz rozhodujúcim faktorom na výhru tej či onej lode. Takto nejako by sme si predstavovali herných Pirátov z Karibiku. Ak si chcete dať od Connora raz za čas pokoj, opäť môžete využiť Desmondove služby a teda prechádzať zaňho misie v podzemnom chráme. Buď sa porozprávate o dianí v Anime s ostatnými, alebo



sa prejdete po okolí a pokecáte s bohmí.

Multiplayer sa zase raz dostal k slovu, v prípade recenzovanej xboxovej verzie si vyslúžil dokonca druhé DVD. Tu však nie je čo riešiť, všetky pozitíva z minulých dielov na adresu hry viacerých hráčov boli ponechané, užívateľské rozhranie bolo dokonca zase raz vylepšené. Z nových módov zaujme predovšetkým co-op mód Wolf Pack, v ktorom ide o spoluprácu hráčov proti NPC charakterom. Niekdajšie priepastné rozdiely medzi grafickým stvárnením multiplayeru a singleplayeru sú konečne vyrovnané. AnvilNext, dlho očakávaný nový engine pre sériu Assassin's Creed, ponúka perfektné spracovanie postáv, zvláda množstvo dejov súbežne ako preplnené ulice, bojové polia či dynamické zmeny počasia. Hardvér Xboxu 360 však občas dostával poriadne do tela, čo sa podpísalo pod pravidelnými pádmi fps.

Kto by to bol povedal, že na tak veľkolepom projekte, akým je Assassin's Creed 3 bude spolupracovať a priloží ruku k dielu aj naše Slovensko. A popritom nejde o obyčajnú

záležitosť, ale priamo o hudobný doprovod, ktorý síce už nepochádza z pera Jespera Kyda, ale od jeho „assassínskeho“ kolegu, skladateľa Lorna Balfa, ktorý sa podieľal aj na soundtrackoch k predchádzajúcim dielom. V konečnom dôsledku však možno spoluprácu bratislavského symfonického orchestru s avizovaným Balfom označiť za kvalitnú, hoci už nie je tak úderný a pamätihodný ako minule.

AC3Završenie trilógie, ktorému vzdávam hold. Aj keď nie je vylúčené, že mohlo byť ešte epickejšie, z Desmondovho a sčasti aj Connorovho príbehového pohľadu prepracovanejšie, ide o dielo, ktoré sa zapíše do histórie. Hratelnosťne posunulo celú sériu na vrchol, tony možností a nepovinných úloh s majestátno spracovanými veľkomestami berúcimi dych jednoducho vytvorili geniálnu hru, ktorá sa tohto roku bezpodmienečne pobije o titul tej najlepšej.

#### PLUSY

- + výborná hratelnosť
- + široká paleta možností
- + grafické spracovanie
- + soundtrack
- + námorné bitky

#### MÍNUSY

- zo začiatku priam šokujúca zmena
- nevýrazný Connor
- drobné technické nedostatky

\*Výrobca: Ubisoft Montreal \*Distribútor: Ubisoft \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360, Wii-U  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: české titulky \*Web: assassinscreed.ubi.com

# NEXT GEN EXPO 2012

AUTOR: Juraj "Duri" Dolniak

REPORT

*Na Slovensku sa čoraz viac začína dostávať otázka hier medzi verejnosť, čoho príkladom sú najrôznejšie herné výstavy, ktorých sa u nás každoročne odohrá hneď niekoľko. Čerstvo skončený NextGen Expo 2012 opäť potvrdil, že tento štýl prezentovania obľúbenej virtuálnej reality má ružovú budúcnosť.*

Tretí ročník NextGen Expa sa zase raz dočkal pomerne vysokej medializácie a organizátori mali pripravených množstvo ťahákov a lákadiel. Azda najväčším bola slovenská premiéra najnovšej konzoly od Nintendo s názvom WiiU, ktoré doprevádzali horúce launch tituly. K tomu bol pripravený rôznorodý program, 3 pódia, súťaže, desiatky kioskov s konzolami, kútiky venované turnajom a kto si našiel popri tom všetkom čas, mohol si vypočuť prednášky, ktoré boli zamerané predovšetkým na slovenského hráča. 2 dni trvajúci event korunovala prijateľná cena.

NGE2012 Redakcia GamesWebu sa zúčastnila 1. dňa NextGen Expa, teda soboty. Brány Národného tenisového centra sa podľa informácií mali otvoriť už o 9. hodine rannej, čo však ani náhodou nevyšlo podľa plánu. Tlačnica, ktorá sa vytvorila hneď po príchode, ustala až po nejakých 2 hodinách, my sme si vystáli slušnú hodinu a pol, pričom nám bolo následne povedané, že VIP press vstup je na druhej, podstatne menej zaľudnenej strane. Nič to však nemení na fakte, že mnohí návštevníci mali plné zuby čakania, nevrlosť a narastajúca nervozita bola zrejme vďaka výkrikom a posmechom na adresu organizácie. Tá spočiatku úplne zlyhala, niektorí organizátori dokonca nevedeli, čo majú a nemajú robiť. Preto sa oplatilo prejsť prah NTC až okolo obeda, aj keď ne jeden návštevník prišiel s jasným cieľom, ktorý mu neskorý príchod nedovoľoval – zápis a účasť v turnajoch.



NGE2012 League of Legends, štatisticky najhrávanejšia multiplayerovka na svete, sa teší veľkému úspechu aj na Slovensku a NextGen Expo bol práve jeden z prvých eventov, ktorý ponúkal verejný turnaj. Zapísať sa mohlo 32 hráčov a hralo sa v režime 1v1. Tento fakt bol zo strany zúčastnených prijatý s veľkým sklamaním, no ešte väčšej kritiky sa dočkalo radové rozmiestnenie notebookov Alienware a vzájomné nakúkanie a podvádžanie s tým spojené. Hráčov nepotešilo ani používanie anonymných účtov vytvorených priamo na mieste, zvolené mapy či nespravodlivé tvorenie hry súperom. Premiérový turnaj League of Legends teda bohužiaľ dopadol odfláknuto. Okrem LoL sa celodenného turnaja dočkala aktuálna Forza Horizon, Halo 4 či Tekken Tag Tournament 2, v nedeľu sa samozrejme pokračovalo, za zmienku stojí Counter Strike: Global Offensive alebo Call of Duty: Black Ops 2.

NGE2012 Výstava sa nezaobišla bez giganta, Microsoftu, ktorý priviezol bohatú Halo nádielku. Celkovo sa NextGen Expo 2012 nieslo v „zelenom“ duchu Xboxu 360, na každom kroku bolo neúrekom Xboxov a Kinectov, hrali sa o dušu aj minuloročné exkluzivity, tancovalo sa a súperilo taktiež na strednom Microsoft stage so známymi osobnosťami. K tomu nechýbalo pravidelné odmeňovanie účastníkov rôznymi darčekom s tematikou Halo 4. Práve to a jeho ikonická hlavná postava, Master Chief, boli spracované ukázkovo a jeho zrod mal neopakovateľnú atmosféru. Z pódia nasledoval pochod celou halou, ktorý vyvrcholil pri Halo 4 stene, kde sa Master Chief aj so svojimi šarmantnými asistentkami ochotne vyfotografoval s fanúšikmi. Pred NTCčkom dokonca parkoval slovenský Halo 4 kamión, ktorý sa vyvážal za posledné týždne po celej krajine.

NGE2012 Nechýbali samozrejme ani ostatní tvorcovia, Playstation dovezol pomaly už tradičný ex-





otický stánok Uncharted 3, kúsok vedľa stáli stojany s handheldom PlayStation Vita či pohybovým Move a pre najmenších bol prichystaný stánok s novinkou Book of Spells. Otestovať bolo možné PS3 verziu Assassin's Creed 3 v 3D. Na NextGen Expo 2012 ďalej návštevníkov hostil ESET, obľúbený energetický nápoj Monster, ktorý doviezol aj štýlové reklamné auto, Nokia predstavovala tiež svoje aktuálne produkty a nakúpiť sa dal aj široký herný sortiment. Spoločnosť EA priviezla októbrový Medal of Honor: Warfighter, kiosky s FIFA 13, NHL 13 a Need for Speed: Most Wanted, samozrejmosťou bol minuloročný Battlefield 3 a príjemným spestrením bola ochutnávka singleplayerového dema Crysis 3,

bežiacom na high-endovom PC. Škoda neúčasti českého Playmana a jeho širokého repertoáru na čele s Far Cry 3 či počítačovým tretím Assassinom. Taktiež sa akosi vyparil, resp. nášmu oku až príliš dobre schoval, holohlavý Hitman a jeho piaty diel s podnázvom Absolution.

NGE2012 Čo nás ale najviac z vystavovateľov potešilo, bola účasť Nintendo a jeho stánok s konzolami WiiU. Návštevníci tak mali možnosť na vlastnej koži okúsiť, aké je, zistiť, čo naň vyjde, naučiť sa toto na prvý pohľad podivné zariadenie ovládať a rozhodnúť sa, či doň investovať (keďže vychádza už v piatok 30. novembra). Prezentovanie konzoly prebiehalo na launch tituloch, medzi ktorými figuruje zaujímavá

exkluzívna zombie akcia ZombiU, ktorá využíva všetky prednosti WiiU. Neďaleko sa hralo Black Ops 2, Rayman Legends či Assassin's Creed 3. Okrem WiiU boli dostupné aj handheldy od Nintendo, ktoré priťahovali pozornosť aj vďaka pohodlným fatboyom.

V salóne Cauldron Hall prebiehali všetky prednášky, ktoré odštartovala v sobotu tá od ESETu, ktorej účasť vám napríklad zabezpečila voľný vstup na obidva dni NextGen Expa. Prednášalo sa doslova stále, každú hodinu boli pripravené iné témy. Panelovej diskusie o vývoji hier na Slovensku sa zúčastnili poprední slovenskí tvorcovia, zastúpenie tu mali štúdiá Cauldron, Games Farm, Geewa a Sketch Games. Divákov pobavila predovšetkým prednáška o zakázaných reklamách. V nedeľu sa prednášalo okrem iného o novej technológii Microsoftu SmartGlass či diskutovalo na tému, ako sa na Slovensku užiť písaním o hrách.

NGE2012

Celkovo možno NextGen Expo 2012 hodnotiť trochu rozporuplne, kto však šiel za cieľom skúsiť si novinky z herného sveta a odreať sa vo svojej obľúbenej digitálnej sfére, musel byť dozaista spokojný. Mierne zaváhania v organizácii či menšie priestory výstavy ale s prehľadom zakryl zaujímavý a zábavný program, ktorý mal čo ponúknuť skutočne každému hernému nadšencovi.



# Zlý Molyneux kradne deti!

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

**A je to tu opäť. Kickstarter. Ja viem, už s tým začíname byť trochu otravní, ale keď on nám môže potencionálne priniesť zaujímavé herné tituly. Potencionálne. Len bohovia vedia, ako nepríjemne budeme prekvapení, keď to nevyjde. Celá bublina praskne a nám ostanú len oči pre plač. Zaujímavosťou posledných dní je, že sa do podobného projektu pustil aj Peter Molyneux, ktorého si v našich zemepisných šírkach často pletú so značkou domácich spotrebičov. A to sa niektorým ľuďom nepáči.**

Peter Molyneux má za sebou množstvo zaujímavých hier, ale jeho celohráčska známosť sa skôr spája so schopnosťou nasľubovať niečo, čo nakoniec nie je až tak splniteľné ako si na začiatku myslel. „Snílek“, ako by povedali naši západní bratia. Má svoj sen o veľkých hrách, o emóciách, ktoré by mali vyvolávať – len mu to akosi nevychádza. Na druhej strane, jeden nikdy nevie čo sa môže prihodiť. Napríklad by som nikdy nepovedal, že s hráčskou obcou môže emocionálne zamávať hra so zombíkmi. A vidíte. Indiánsky kmeň tých čo rozprávajú príbehy to dokázal. Molyneux na druhej strane, stále sníva.

Vlastne, ja žiaden nemám. Na druhej strane taký Rab Florence, píše o chamtivosti, ktorá zabije kickstarter. Pretože veľké mená nemajú právo sa uchádzať o tieto projekty. Sajú, chamtivo cucajú peniaze, keď možno majú dostatok a nepotrebujú takú vec ako je kickstarter. Podľa twitteru tento jeho pohľad zdieľajú i ďalší. Poviem len jedno – je to nezmyselná hlúposť. Na kickstarteri sú (okrem iného) produkty, ktoré mainstream nevidel už celé roky. Nikto na ne nesiahol, pretože sú svojou podstatou vhodné maximálne pre PC (a dnes už svojim



**Daniel Vavra** @DanielVavra

12h

Molyneux sold Bullfrog to EA for £40 million (they say), then he sold Lionhead to MS and now he asks for 400K on Kickstarter?

Expand

Možno o lokomotívach, možno o hre, ktorá naozaj zasiahne celé hráčske pokolenie. Nevie. Podstatné je, že sa rozhodol vrátiť k tomu, čo mu išlo v minulosti najlepšie. Božská stratégia. Populous je pravdepodobne hra, s ktorou majú nejaké to vyššie spojenie už len moji súputníci, retronauti. To isté možno už začne pomaly platiť aj o hre Black&White, ktorá stavala na odkaze božských stratégií rokov dávno minulých. Projekt, ktorý by mal navrátiť na obrazovky našich počítačov pocit božskej tvorby, zlovôle alebo milosrdenstva, nesie názov Godus. Zrejme by na ňom nebolo nič zvláštne, teda až na Petra a jeho nového tímu, ktorí by radi túto hru uviedli do pohybu. Stvorili ju božským vnuknutím a magickým zariekavaním. Alebo iným spôsobom, akým sa tvoria hry. Odrazu tu máme malý problém.

spôsobom i pre tablety rôzneho druhu), a tak veľký vydavateľia nemajú o podobné žánre záujem. Florence sa vo svojom príspevku neopiera len o Molyneuxa, ale napríklad i o Brabena a jeho pokračovanie vesmírnej „simulácie“ Elite. Božské stratégie, vesmírne „simulátory“, ťahové RPG klasického strihu, ukážte mi kde posledné roky nejaká podobná hra vyšla. Vesmírne „simulátory“ sú posledné roky mŕtvejšie ako tzv. mŕtvy žáner point-and-click adventúr. Žiadny vydavateľ nepôjde do rizika, aby podobnú hru zafinancoval a vydal. Obzvlášť ak by sa mala spraviť poriadne.

Ako však ukazujú výsledky kickstarterov a podobných kampaní – hlad tu po podobných tituloch je. Ľudia sú ochotní vynaložiť svoje ťažko zarobené pe-



# GODUS



niaze na projekt, ktorý im v hernom portfóliu chýba. Buď z nostalgie alebo samého nadšenia pre podobné projekty. Áno, pýtajú od nás peniaze. Áno, nikde nemáme záruku, že konečný výsledok ich práce bude taký, aký nám ho prezentovali. Áno, mnohé z veľkých mien by ho možno mohli zafinancovať i z vlastných prostriedkov. Ale je tu Kickstarter. Umožňuje nám dať peniaze na produkt, ktorý ešte neexistuje. Umožňuje nám zaplatiť vývoj hry, ktorú by nikto z veľkých hráčov na hernom trhu zaplatiť nechcel. Umožňuje nám

tešiť sa na hry, ktoré sú okrajovým žánrom a záujmom hrstky nadšencov. Umožňuje - a to je kľúčové slovo. Nemusíte nič. Môžete len sedieť a sledovať ako to dopadne. Ak to celé dopadne podľa vašich predstáv, zaplatíte si za konečný produkt - ako normálne. Florence, Vávra a ďalší sa svojim postojom akoby nadradovali nad ostatných ľudí - pretože si myslia aký sú lepší, múdrejší a chytřejší, že podobní ľudia peniaze nepotrebujú. Tak im na ich projekty neprispajte. Ani ja som Molyneuxovi neprispel. Jeho kickstarter projekt ma nezaujal natoľko, aby som ho podporil. Je to moja slobodná vôľa, moje rozhodnutie a to majú všetci ľudia na svete. Že podobní ľudia zničia Kickstarter? Seriózne. Vážne? Nemyslím si. A ak áno, určite to nebude vina veľkých mien, ktoré sa pustili do vôd tohto systému financovania svojich projektov. Je možné, že sa herné kickstarter projekty zrútiťia samy do seba. Pod tlakom tých, ktoré zlyhajú. To sa však začneme dozvedať až na prelome rokov 2013 - 2014.

Zatiaľ stále Kickstarter vyzerá ako sen. Sen pre všetkých milovníkov dobrých a kvalitných hier. Sen, ktorý snáva aj Peter Molyneux a ďalší herní tvorcovia. Ja sa pýtam,

kto sme, aby sme Petrovi ničili jeho herné sny? Môžeme - dáme mu najavo, že o jeho hru nemáme záujem. Nefinancujeme. Nebude Godus. Že sa nedostane financií menším projektom? Sui Generis sa pravdepodobne nezaplatí. Nezaujal? Alebo mu peniaze stiahol niekto iný? Podľa všetkého sa nezaplatí ani môj nový favorit, ktorý nie je tak novárotský ako Sui Generis, ale má to správne RPG srdiečko - Thorvalla Guida Henkela. Ľudská nátura diktuje začať obviňovať silnejšieho, známejšieho za neúspech toho slabšieho. Pravda však - nech to znie ako chce klišéovito - bude niekde uprostred.

Nech je to už akokoľvek, je absurdné obviňovať mediáne známe tváre herných tvorcov z chamtivosti, keď vám na stôl predkladajú takmer absolútne anti-komerčné tituly.

**KICK  
STARTER  
.COM**

# Hardware

## NOVINKY ZA MESIAC

### NOVEMBER

AUTOR: Lukáš "Under4" Kollár

**Počas 44. hardvér týždňa boli opäť v kurze aj herné produkty. Dala o sebe vedieť nová myš, spoznali sme ďalší model headsetu od Mad Catzu a netradične zdobenú grafickú kartu.**

Asus ROG (Republic of Gamers), hráčsky segment Asusu, doplní svoje rady a trh s počítačovými myšami o novinku ROG GX1000, disponujúcu laserovým senzorom s vysokým rozlíšením až 8200 dpi, pričom pokiaľ by sa niekto sťažoval, existuje možnosť nastavenia nižšej hodnoty do 50 dpi. Výhodou pritom je LED indikátor úrovne citlivosti, dostupný v červenej, oranžovej, zelenej a napokon čiernej farbe. Tento hľadavec ponúka samozrejme širšie spektrum možností nastavenia. Môžete meniť jeho hmotnosť, resp. vyváženie myši, na čo slúži päť závaží, každé s hmotnosťou 5 gramov, čiže sa dá vyladiť v rozmedzí 150 - 175 gramov.

Tlačidlá sú programovateľné a je ich celkovo šesť. Povrch hernej myši ROG GX1000 je vyrobený z brúseného hliníka, má veľkosť 128 x 65,5 x 43,5 mm. Výrobca sľubuje pohodlie pre ruku, aj vďaka ergonomickému dizajnu a vyzdvihuje dobrú klzavosť, ktorá by sa mala prejavovať na takmer každom povrchu. Podľa oficiálnej tlačovej správy je tento produkt dodávaný aj s podložkou pod myš. Európska dostupnosť a cena však oznámená nebola.

Po úspechu predošlého herného headsetu s modelovým označením Tritton AX Pro, ovešaného niekoľkými oceneniami, nás spoločnosť Mad Catz, vyrábajúca herné high-end príslušenstvo a



periférie, informovala o zaradení nového nástupcu do ich ponuky. Bude sa jednať o slúchadlá Tritton Pro+, ktoré sú určené pre konzolu Xbox 360 a PlayStation3. Od predošlého modelu sa tento líši nielen po stránke dizajnu, ale zmenami prešli aj niektoré špecifikácie.

Headset Tritton Pro+ prichádza na trh s autentickým priestorovým zvukom 5.1, ktorý má vylepšiť zážitok, hlavne teda basovú odozvu. Ponúka až osem neodymových magnetov, frekvenčný rozsah 25 Hz - 22 kHz, do viackrát dostal i flexibilný a odpojiteľný mikrofón a výrobca udáva THD (maximálne harmonické skreslenie) menšie, ako jedno percento. Táto novinka už bola v Európe uvedená do predaja, napríklad v Nemecku ju možno dostať za odporúčanú maloobchodnú cenu 179,99 €.

Výrobca Colorful na nedávnej medzinárodnej súťaži WCG 2012 (World Cyber Games), ktorá sa

odohrala v čínskom Šanghaji, verejnosti predstavil svoj nový, pravdupovediac evidentne umelecký kúsok v podobe netradične upravenej grafickej karty GeForce GTX 660 Ti. Jedinečný je nielen prídavným pasívnym chladičom, dopĺňajúcim ten aktívny, ktorý pozostáva z dvoch ventilátorov.

Pasívny chladič je samozrejme odpojiteľný. Druhou (pozitívnu) zvláštnosťou je ručne maľovaný chladičový kryt, ktorý tak doslova púta pozornosť viacerými farbami. Ostatné vlastnosti sú referenčné. Disponuje čipom GK104, 1344 CUDA jadrami a 2 GB GDDR5 pamäťou, pripojenou cez 192bitovú pamäťovú zbernicu. Táto limitovaná edícia sa prioritne predáva v Číne, je však pravdepodobné, že zopár modelov sa objaví aj v Európe. Nakoľko ide o početom obmedzenú sériu, na Slovensku ju s určitou nevidíme.







[www.gamesweb.sk](http://www.gamesweb.sk)

