



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

január 2013

FARCRY 3
NAJOČAKÁVANEJŠIE HRY
ROKA 2013

OBSAH

JANUÁR 2013

Nájdete nás...



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

DOJMY&PREVIEW

006 Cities in Motion 2

008 Najočakávanejšie hry roka 2013

RECENZIE

020 Far Cry 3

HARDWARE

024 Razer Edge

025 Nvidia Project Shield

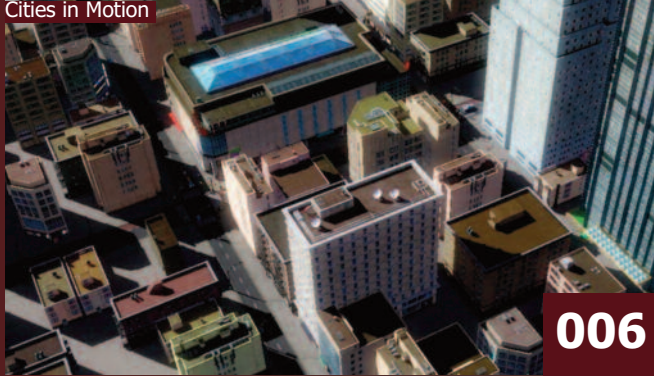
026 Razer Sabertooth

ZAMYSLENIE

004 2012 preč... 2013 vpred!



Cities in Motion



006

Najočakávanejšie hry roka 2013



008

Far Cry 3



020

Razer Edge



024

Project Shield



025

2012 preč... 2013 vpred!

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

Nový rok, nové začiatky a nové obzory. Človek do toho nového roka vždy hľadí s nádejou, že to čo sa pokazilo minule, bude v tom nasledujúcom roku akosi lepšie. Možno veselšie, menej temné a smutné. Platí to o životoch, platí to o hrách. Veď sa len obzrite a pozrite ako vám niektoré hry v roku 2012 rvali srdcia...

Áno, na teba sa pozerám Mass Effect 3. Áno, na teba ukazujem Syndicate. Presne, po tebe dupem Borderlands 2. A teba tretie Diablo, teba priam nenávidím! No dobre, tak to trochu prehánam, ale obraz ste si už dúfam urobili. Slabšie tituly sa striedajú so silnejšími. Alebo, jedna generácia umiera a už nedokáže ničím zaujať. V roku 2012 sa však rodí niečo, čo by mohlo znamenať návrat zaujímavých hier na obrazovky našich počítačov. Potenciál, ktorého výsledky sa však dozvieme v najbližších mesiacoch (až rokoch). Kickstarter.

Zaujímavý postreh celého Kickstarter boomu leží v jeho zameraní na pamätníkov. Nie, nehovorím o nejakej retro štylizácii, ktorá je medzi nami už posledných pár rokov. Ale návrat k poctivej, starej hrateľnosti, tak ako si ju pamätajú deti 80-tych rokov. Menšinové žánre, ktoré sú pre veľké, prerastené korporácie príliš nezaujímavé, než aby im venovali čo i len myšlienku. Veď poriadny vesmírny „simulátor“ sme tu už nemali tak dlho, že sa Chrisovi Robertovi podarilo na jeho projekt vyzbierať takmer 6 miliónov dolárov. Hlad. Hlad po

tradičných RPG hrách, kde môže mať hráč pod kontrolou celú družinu. Ťahové súboje. Vesmír. Nekonečný a krutý. Skákačky, návraty do starých-dobrych čias, o ktorých môžeme s istotou povedať, že sú staré, ale s tým dobrým už je to len otázka perspektívy a zlyhávajúcej pamäti. Možno je však všetko inak. Možno sú tieto Kickstarter projekty skutočne odpoveďou na stagnujúci a hnijúci herný priemysel. Na neustále tvorby pokračovaní nudných, nezaujímavých herných sérií. Kedy sa nám veľké korporácie snažia predať x-krát ten istý, rovnaký koncept v inom šate. Chce to tak väčšina platiacej populácie. Áno, populácie, ľudí čo hrajú tie strašné veci budem sotva nazývať hráčmi. Stále dokola, stále to isté. Nič nové pod Slnkom.

Napokon spoločnosť, ktorá sa snažila vytvárať aspoň trochu originálne tituly. Trochu niečo iné, musí vyhlásiť bankrot. THQ je tak výstrahou pre všetky veľké spoločnosti, aby sa nepúšťali do ničoho originálneho, ničoho zaujímavého a radšej sa držali osvedčených konceptov. Úprimne, neviem či to príchod novej generácie konzolí zmení. A je otázkou, či





si veľké korporácie môžu dovoliť zmeniť svoj pohľad na hry a herný trh ako taký. Tam ide o veľmi veľké peniaze, ktoré tečú bohovia vedľa kam. Občas ten Dan Vávra svojimi postrehmi hernej scény trafi kliniec po gebuli. A ja mu nemám dôvod neveriť, keď hovorí o plytvaní peniazmi vo veľkých korporáčnych tokoch.

Na rozdiel od neho mi však toľko nezáleží na špičkovej 3D grafike, ale stačí mi hra, ktorá je vytvorená srdcom. Jedným - dvoma ľuďmi, či desiatkou, na tom nezáleží. Hlavne, že sa pri nej človek baví. Áno, vysoké produkčné kvality urobia dobrú hru ešte lepším zážitkom. Bez nich však nie je o nič horšia. Hry ako FTL, či Giana Sisters sú príkladom, že by Kickstarter mohol byť skutočne spásou dobrých, kvalitných hier. Len jedna vec ma na celej situácii mrzí - chcelo by to tieto skvosty vydávať aj v krabíčkách. Dodalo by im to istú trvácnosť do čias budúcich. Digitálna forma je totiž veľmi zradná a nestála vec.

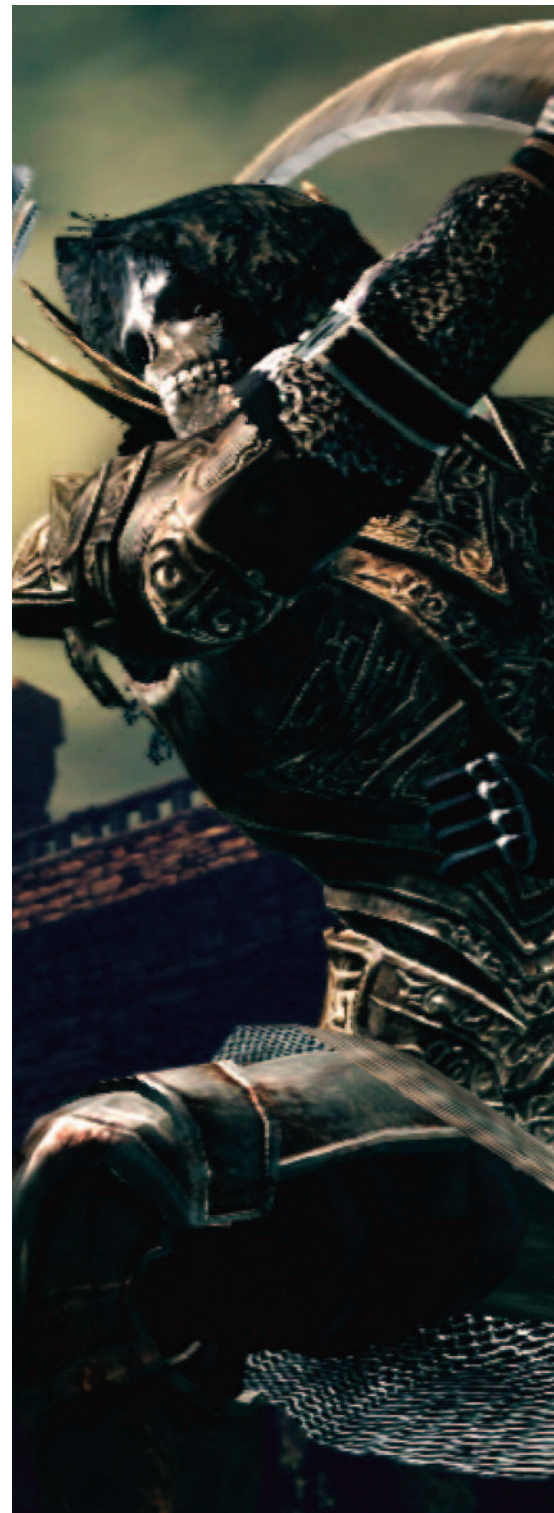
Rok 2013 by mal byť pokračovaním tohto trendu. Mali by sme mať možnosť okúsiť ďalšie hry, ktoré vyrástli z tohto boomu. Potom uvidíme nakoľko narazíme na sklamanie a nespokojnosť s tvorbou niektorých autorov hier. V prípade Kickstarteru majú totiž jeden zásadný problém - ak sa niečo nepodarí, je to len na ich hlavách. Nebudú existovať výhovorky smerom k vydavateľovi hier. Nikto nad ich hlavami nestojí, nikto im nediktuje čo majú robiť. Ak ich práca nebude stáť za nič, bude to len ich vina. Nezávideniahodná

situácia, na druhej strane z nej môžeme všetci profitovať.

Rovnako by sme v tomto roku mali vidieť ako sa bude dať rôznym adroidím (mini)konzoliam a hraním na mobilných zariadeniach. Záchodové hranie, na nič iné sa mobilné hranie nehodí, ale evidentne sa mu darí viac ako klasickým handheldom. Opäť rozhoduje trh, ktorý je na tej podivnejšej strane hrania. Na druhej strane, nie je sa čomu príliš čudovať - celý svet je stále viac v pohybe. Nie sme toľko viazaní na miesta bydlísk, vďaka internetu a mobilným zariadeniam sme viac rozpochybovaní a viazaní na prenosné zariadenia. Na telefónoch sa možno dnes viac surfuje po internete ako skutočne telefonuje.

Dopad (nielen na) hry je oveľa väčší, než som si ochotný pripustiť. Viem to, vidím to, ale úprimne povedané, nepáči sa mi to. Ľudia hry nedohrávajú, odkladajú, zdajú sa im príliš náročné a trh sa prispôsobuje. Potom príde anomália vo forme Demon's Souls a zdá sa, že to ide aj po starom. Otázkou potom je, či je to skutočne len anomália alebo ľudia túžia po herných výzvach, ktoré sa im za normálnych okolností nedostávajú? Možno by bolo zaujímavé zistiť aká je demografia Demon's Souls, resp. Dark Souls. Či si ju naozaj neužíva len tá staršia generácia hráčov, ktorá si na niečo podobné spomína zo svojich mladých čias. Len taká myšlienka, ničím nepodložená.

Nuž, uvidíme. Rok 2013 sa nám črtá zaujímavo. Či aj tak skončí, to sa dozvieme... o rok. :-)



CITIES IN MOTION 2 THE MODERN DAYS

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

INFO *Výrobca: Colossal Order *Distribútor: Paradox Interactive *Platformy: PC
*Žáner: sim *Dátum vydania: N/A

Popri jazde autobusom alebo električkou ste sa určite raz zamysleli nad dopravným podnikom, celkovým dopravným systémom alebo aspoň nad samotnou linkou, ktorou ste sa viezli. Fínske štúdio Colossal Order pre fanúšikov a obdivovateľov mestskej dopravy prichádza s už druhým mass-tranzitným simulátorom, ktorého podnázov sa nesie v znamení moderných dní.

Pred necelými dvoma rokmi sme mali česť zoznámiť sa s prvým dielom zo žánru dopravných simulátorov. Nešlo o absolútnu novinku, no predsa sa v Cities in Motion ukázalo viacero nových prvkov narozdiel od starších 2D simulátorov ako Traffic Giant, Public Transport Simulator alebo Traffic Manager. Autori nás oboznámili s 3D pohľadom, editorom máp a aj so samotným budovaním mestskej dopravy. Cities in Motion si odnieslo pozitívne ohlasy, no zo strany fanúšikov sa autori mohli dočkať menších rád a prosieb. Colossal Order vychádzalo prevažne z ich oficiálneho fóra, kde má každý hráč možnosť vyjadriť sa nielen k Cities in Motion, ale aj k ďalším projektom spoločnosti Paradox Interactive. Do nasledujúceho projektu autori zabudovali novinky ako multiplayer, dynamiku mesta,

denný cyklus a možnosť vytvorenia vlastného grafikonu.

Začiatky v dvojke budú značne pripomínať predchodcu. Máme na výber medzi kampaňou alebo sandbox modom s možnosťou vytvorenia si vlastnej mapy. Avšak tentoraz si v map editore nebudete okrem vody a pohorí vytvárať mestá spoločne s cestami. Tvorcovia budovanie mesta spojili už so samotnou hrou, kde popri vytváraní a spravovaní liniek môžete vďaka širokému výberu druhov k mestu dostávať cesty. Od klasických a často využívaných z jednotky sa stretne aj s novými ako napríklad cesta alebo len samotný pruh vyhradený pre autobusy. Nové cesty nám pri obrovskej metropole a hlavne dopravným problémom určite pomôžu a urýchlia transport. Popri vybudovaných

cestách sa vám po čase začnú automaticky stavať budovy, ktorých životnosť závisí od najbližšieho spoju.

Veľké, malé. Rýchle, pomalé. Hovoríme o vozidlách, ktoré sú hlavným jadrom celej hry. Najdôležitejšou a najvyužívanejšou sú autobusy, tramvaje a metro, tak ako v prvej hre. Neúnavné naftáky, ktoré ovplyvňuje každodenná doprava. Základným konceptom autobusov v Cities in Motion 2 je možnosť výberu typu na základe dĺžky trasy. Veľké a zároveň pomalé autobusy sú vhodné prevažne na krátke a hlavne vnútromestské linky. Menšie skôr do prilahlých oblastí. Určite ste v jednotke nemali radi, ako vám hra automaticky vymýšľala trasy k najbližším zastávkam. Tentoraz si to budete môcť kontrolovať novým a prak-





tickým prírastkom – bodmi (checkpointmi). Po koľajovkách sa nám budú taktiež preháňať nové a elegantné tramvaje. S novými a ešte väčšími veľkosťami máp tramvajové siete využijete o mnoho viac. S väčšou plochou mestského centra, sídlisk a odľahlých štvrtí budete mať šancu vybudovať viac tratí s viacerými zástavkami a viacerými spojmi.

Popri budovaní metra to už bude menší problém. Pred výstavbou ste povinný si dopredu premyslieť smer, hĺbku a hlavne pozíciu zástavky, aby vás to nevyšlo zbytočne draho a s rozpočtom neťahalo do mínusu. Autori nám konštruovanie metra uľahčili nie len troma podzemnými vrstvami, ale aj s možnosťou stavať metro čo najhlbšie alebo čo najbližšie k povrchu. To sa vám zíde hlavne pri podzemných metro križovatkách.

Vami zakúpené, ale nevyužívané vozidlá budú tentoraz v skutočnom depe postavenom neďaleko centra. Autori sa konečne zbavili nenávideného prvku, ktorý našťavne nejedného správcu podniku. Častému kazeniu vozidiel by mal byť koniec. Tentoraz poruchy budú závisieť od návštevy depa - hlavnej základne. Vďaka vami nastavenému grafikonu, vozidlá počas voľna budú parkovať v



depe, kde o nich bude automaticky postarané. Pod palcom nemáte len vozidlá, ale aj zamestnancov, kde platí základné pravidlo - čím lepšia pláca, tým kvalitnejšia práca, čo vám samozrejme prináša zisk. Metro, autobus a tramvaj nie je všetko, čo môžeme od Cities in Motion 2 očakávať. V hre sa majú údajne vyskytnúť aj iné druhy dopravy, o ktorých zatiaľ reč nepadla.

S novými technológiami prichádzajú aj nové možnosti, čo Colossal Order využilo pri tvorbe máp. V porovnaní so staršími mapami, ktoré sa zdali pre budovanie metropoly a infraštruktúry malé, v Cities in Mo-

tion 2 môžeme očakávať mapy s až trojnásobnou veľkosťou. Tentoraz sa v mapách vyskytnú obrovské pohoria s rozsiahlymi údoliami, kde popri krátkom spojom v metropole môžete vaše autobusové linky natiahnuť až po malebné horské dediny alebo lyžiarske strediská.

Presne o tomto by mal byť prichádzajúci mass-tranzitný titul aj keď sme to zhrnuli v obrovskej skratke. Takže popri jazde v autobuse, či električke si tentoraz budete môcť povedať, že to vďaka Cities in Motion zvládnete spraviť lepšie.

Najočakávanejšie hry 2013

AUTOR: Juraj "Duri" Dolniak

Neprestávajúci prísun nových a dúfajme, že aj kvalitných herných titulov nepovolí ani v nasledujúcich 12 mesiacoch. Kto sa obával, že si kvôli „mayskej hrozbe“ nevychutná klenoty tohtoročného line-upu, môže si vydýchnuť. Rok 2013 je tu a spolu s ním aj prísľub nezabudnuteľných herných zážitkov a pravdepodobne aj veľkých zmien na poli digitálnej zábavy.



DMC - Devil May Cry

Keď sa na 14. ročníku Tokyo Game Show odhodlal Capcom k oživeniu obľúbenej hack'n'slash série Devil May Cry, zo strany fanúšikov mu bola uštedrená vlna kritiky. Vášne vyvolal predovšetkým zovňajšok hlavnej postavy Danteho, ktorý prešiel omladzovacou kúrou, nakoľko v piatom diely s prostým názvom DmC sa pozrieme do jeho mladých čias. Dante zavíta do Limbo City, ktoré na prvý pohľad vyzerá ako pokojné mestečko. Ako nás ale už

hra stihla presvedčiť, skrýva oveľa temnejšiu stránku, keďže spolunažíva s démonickou hávedou, čakajúcou na milostný švih Rebellionom, verným Danteho mečom. Gameplay samozrejme zostáva verný pôvodnému konceptu a opäť si zakladá na efektných kombáčoch, do ktorých zapojíme aj Ebony a Ivory, pištole so svojským diabolským vzhľadom. Priaznivci série si jednoducho prídu na svoje, čo dokazujú aj prvé zväčša pozitívne recenzie.



Dead Space 3

Vytvoriť plnohodnotný akčný horor, teda hru, ktorá by dokonale spĺňala obe tieto definície, je v poslednom čase priam nemožné. Aj keď sa majstrom z Visceral Games podarilo pár rokov dozadu vytrieť skeptikom zrak ich mrazivým Dead Spaceom, dvojka v hutnej atmosfére popustila a tento rok vychádzajúca trojka si sama podkopáva nohy. Autori síce stále tvrdia, že aj tentoraz budeme hru

prechádzať so zatajeným dychom, prítomnosť copu (ktorý sa javí ako primárna zložka Dead Space 3) a rozľahlejšie lokácie, v nás skôr evokujú veľkú inšpiráciu v Gears of War a Lost Planet, kde hororové prvky absentovali. Na druhej strane si možno práve tie momenty, pri ktorých tuhne krv v žilách, šetrí priamo pre hráča. Tak či onak, tretí Dead Space nadväzuje na predchodcu a hnacím motorom

príbehu bude záchrana Ellie Langfordovej zo spárov a nástrah zamrzutej planéty Tau Volantis. Na pomoc sa vydáva hlavná postava Isaac Clark spolu so seržantom Johnom Carverom, teda druhou hrateľnou postavou v co-ope. Na dvojicu si brúšia

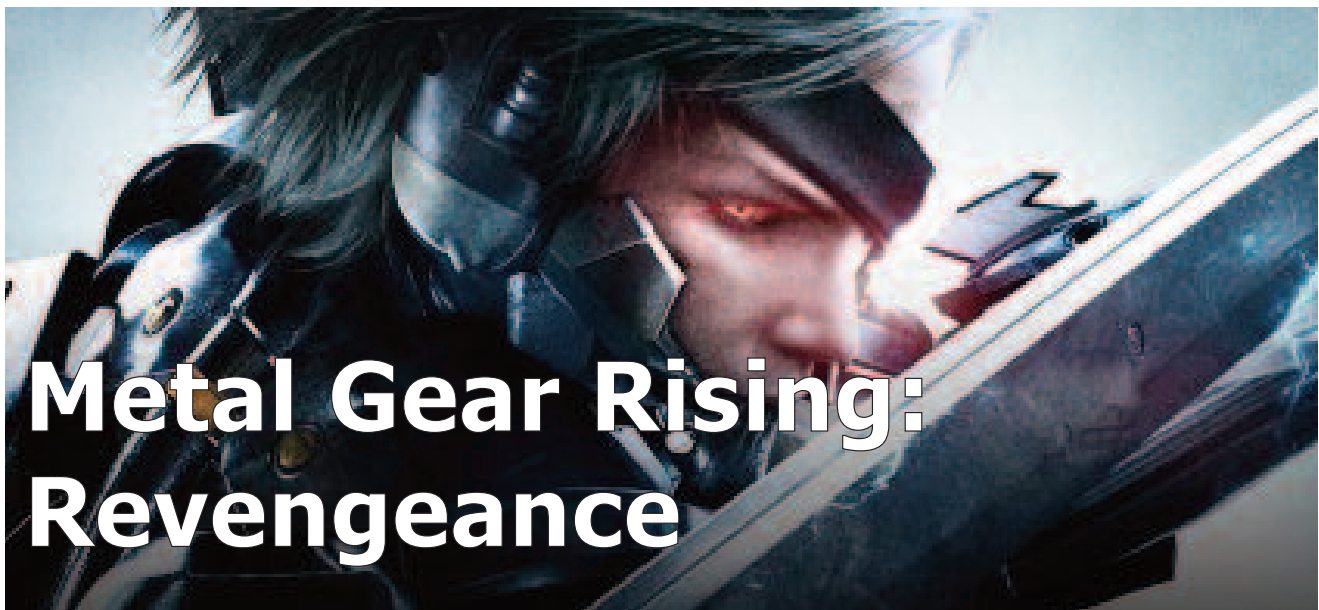
zuby obyvateľa planéty, slizkí nekromorfovia, ale taktiež nové druhy nepriateľov. Dead Space 3 naháňa sám o sebe strach, vo finále však môže príjemne prekvapiť.



Aliens: Colonial Marines

Vedeli ste, že o Colonial Marines sa začalo rozprávať už pred 12-timi rokmi? A že hra bola tesne pred vydaním zrušená? Nebyť Segy, ktorá v priebehu rokov kúpila práva na herné prevedenia slávnej filmovej série o Votrelcoch a spolu s niekoľkými štúdiami spustila vývoj rôznych hier s touto tematikou, ambiciózný projekt by lahol popolom definitívne. Aliens: Colonial Marines to malo niekoľkokrát nahnuté aj pod krídlami aktuálnych tvorcov z Gearboxu, napokon ale prežilo a už o pár týždňov vyzrozpráva alternatívnu story, zasadenú po udalostiach Fincherovho Votrelca 3. Ocitneme sa v koži koloniál-

neho mariňáka Christophera Wintera, ktorý je súčasťou výskumnického tímu, pátrajúceho po stopách zmiznutej posádky vesmírnej lode U.S.S. Sulaco. Snáď netreba pripomínať, že za všetkým stoja Votrelci. Fanúšikovia sa môžu tešiť ako na zbesilé prestrelky, tak na blúdenie dlhými tmavými chodbami s nepríjemným pípaním v pozadí, poukazujúcim na prítomnosť nepriateľa. Zaujímavosťou je, že autori spolupracovali aj s Ridleyem Scottom a istú inšpiráciu čerpali z posledného alienovského Promethea. Colonial Marines jednoducho vzdá hold ságe, ktorá dala slovu horor nový rozmer.



Metal Gear Rising: Revengeance

Ďalšia kultová japonská séria zažije v tomto roku svoj návrat. Dlhé roky vyvíjaný Rising čelil mnohým odkladom, premenovaniám, škrtom a zmenám v príbehu či nezhodám u tvorcov samotných, až sme už ani nedúfali, že hru niekedy uvidíme. Všetko sa nakoniec vyriešilo a už sa úprimne tešíme, kedy si sami naporciujeme šťavnatý melón Raidenovou smrťou čepelou. Keď sa ale do sýtosti pohráme s plne zničiteľnými a „rozrezateľnými“ predmetmi v hre, vrhneme sa aj na príbehovú linku, ktorú Platinum Games zasadilo do obdobia 4 rokov po Metal Gear

Solid 4: Guns of the Patriots - Rising je však spin-offom, v ktorom sa predstaví spomínaný cyborg Raiden, Snakeov blízky spojenec. V úvode stojí tvárou v tvár zrade vlastnou spoločnosťou Desperado Enterprises, ktorá sa Raidena snaží zbaviť. Vydáva sa preto na pomstu, ktorá ho zavedie do rôznych kútov sveta. Rising dokázal zaujať predovšetkým originálnym akčným poňatím a spôsobom krájaní všetkého naokolo. Výsledok rozhodne vonia zábavne.



Crysis 3

Jedna z technologicky najvyspelejších akcií, aká sa na hernej scéne kedy objavila, je bezpodmienečne nástupca skvelého Far Cry - Crysis. Graficky priam dokonalá, aj keď pre počítače poriadne tvrdá skúška, sa dočkala aj pokračovania, ktoré rozšírilo svoj záber o konzoly Xbox 360 a PlayStation 3. Napriek tomu, že kedysi vraj nemali žiadnu šancu utiahnuť tak náročný titul, Cryteku sa podarilo plynule hru rozbehať a priniesť najkrajšiu konzolovú hru vôbec. Pokračovanie, na základe úspechu a otvoreného konca, bolo len otázkou času. 24 rokov

po udalostiach dvojky sa prevetľujeme do kože Proroka, nespútaného lovca, navlečeného do futuristického nanoobleku. Ten mu prináša nadľudské schopnosti, ktoré bohato zúročí v boji s mimozemskou civilizáciou a ľudskými jednotkami C.E.L.L. Situovaný do New Yorku roku 2047, Crysis 3 prinesie opäť pamätihodné epické momenty a excelentný pôžitok z akcie kombinovateľný so stealth postupom. Prinesie však do série aj novinky a nepôjde len o akýsi „datadisk“?



Tomb Raider

Žiadne podtituly alebo čísla nie sú potrebné. Crystal Dynamics sa pustilo do veľkolepého reštartu legendárnej série s krásnou archeologičkou v hlavnej úlohe. Každý musel nejako začínať, ani Lara Croft nebola odjakživa neohrozená ženská verzia Indiana Jonesa. Naopak, prešla si hotovým peklom, čoho dôkazom je práve chystaný Tomb Raider. Stroskotanie na neznámom ostrove kdesi v oblasti záhadného a legendami opradeného Dračieho trojuholníka, znamená pre Laru boj o život. Na prežitie bude musieť hľadať zásoby jedla a vody, pričom

narazí na nehostinných obyvateľov, okrem divej zveri aj na ľudí. Prekážkou bude aj samotná príroda, ktorá si neraz prichystá pre hlavnú hrdinku fyzicky náročné puzzly a hádanky. Autori sa snažia vytvoriť komplexný žijúci open-world, v ktorom narazíme aj na mnohé vedľajšie úlohy (pomáhanie ostatným preživším apod.). Bude závisieť iba od hráča, či sa vydá na prieskum ostrova, alebo sa ponorí do 12-15 hodinového singleplayeru. Komu by to nestačilo, nedávno bol potvrdený aj multiplayer.





Sniper: Ghost Warrior 2

Niekoľkokrát odložené pokračovanie Sniper: Ghost Warrior si od oznámenia uchmatlo pozornosť predovšetkým vďaka technológiám, ktoré si poľský City Interactive licencoval. Niekdajší Chrome Engine 4 totiž vymenil za špičku - CryEngine 3, ktorý bol doposiaľ devízou výhradne titulov od Cryteku. Ako sa s ním popasoval a či trhol kvality takého Crisis 3, ktoré to má na pulty namierené necelý mesiac pred Sniperom, je zatiaľ hudbou budúcnosti. Z kancelárií City Interactive ale jednoznačne cítiť chuť napraviť chyby z minula. Čakať by nás preto mal ucelenejší a

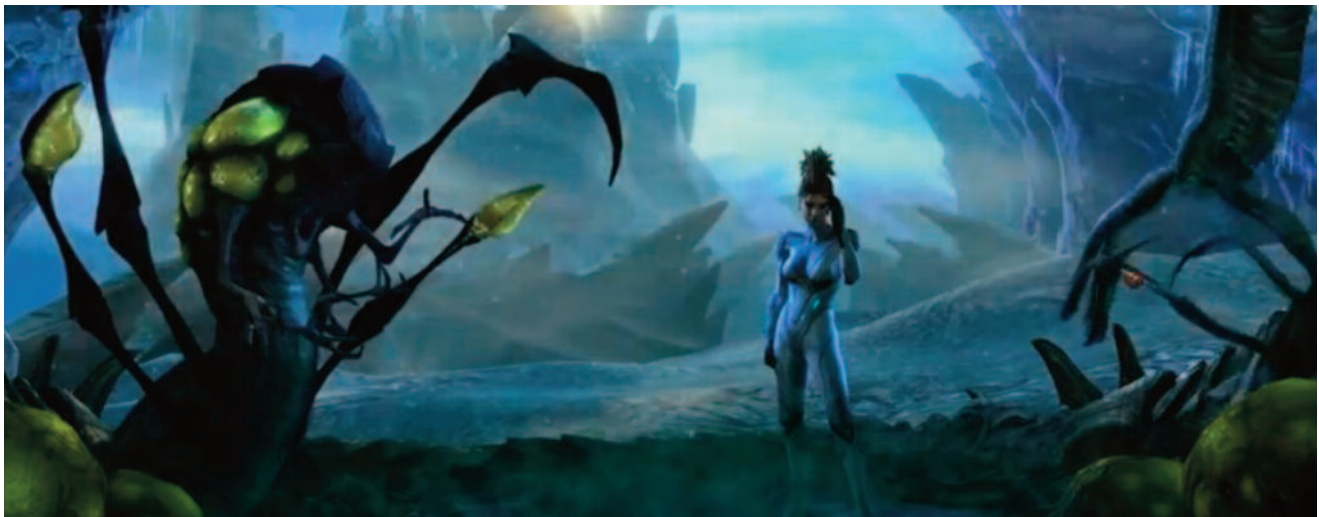
rozhodne zaujímavejší dej, ktorý sleduje osud kapitána Colea Andersona, s ktorým precestujeme hodný kus sveta. A všade budeme, ako aj zo samotného názvu vyplýva, nepozorovane posielat na druhý svet jedného nepriateľa za druhým. Príroda popritom bude hrať zase raz hlavnú úlohu, nakoľko od jej „nálad“ bude závisieť úspech. Počítať preto treba s vetrom, dažďom a taktiež aj so vzdialenosťou. Prvý Sniper dokázal predať milión kópií, dvojka vyzerá byť ešte odhodlanejšia a to je dôvod, prečo v tomto rebríčku nemôže chýbať.



StarCraft II: Heart of the Swarm

Plánovaná trilógia StarCraftu II pokračuje tento rok druhým dielom, ktorý priblíži udalosti 2 roky po Wings of Liberty a Jim Raynor odovzdá žezlo ďalšej poprednej postave StarCraft univerza - Sarah Kerrigan. Kampaň zložená približne z 20 misií bude zameraná na rasu Zergov a opäť ponúkne vynikajúcu hrateľnosť, ktorú priniesol aj kritikmi veľmi kladne

prijatý prvý diel trilógie. Hra prinesie nové mapy, jednotky a to ako do singleplayeru, tak aj do multiplayeru, ktorý by s trochou šťastia mohol byť dokonca free2play. V týchto chvíľach je už titul definitívne hotový, za sebou má aj beta test, na ktorý boli prizvaní hráči eSports líg. Blizzard, minimálne v Južnej Kórei sú na Heart of the Swarm pripravení.





Metro: Last Light

Netrvalo dlho a 4A Games na základe úspechu svojho debutu Metro 2033 začalo s pokračovaním, na ktoré zase raz dozerá strojca tejto postapokalyptickej idey Dmitry Glukhovsky. Treba však podotknúť, že Last Light už nenasleduje knižnú predlohu (akékoľvek spojitosti s Metrom 2034 autori dementovali), na druhej strane dostalo 4A voľnejšiu ruku pri vývoji a celkovo viac priestoru aj po príbehovej stránke. Hráči sa opäť zmocnia postavy Artoma, ktorý bude čeliť novým nástrahám metra. Poprednú úlohu zohrajú aj technológie,

nakolko prvý diel je dodnes jednou z najkrajších hier na PC. Ako autori naznačili, o čo najlepší vizuál sa posnažia na všetkých troch oznámených platformách. Last Light sa oproti predchodcovi teší aj väčšej publicite, dočkali sme sa 3 live-action trailerov či 13-minútového traileru, ktoré videli milióny ľudí. Zaujímavosťou je, že dabing anglickej verzie hostí popredné mená ako Nolan North či Lance Henriksen. Metro: Last Light sľubuje akčný zážitok popretkávaný stealth pasážami, snáď už vo vyváženejšej podobe než minule.



Company of Heroes 2

Úžasná, cenami ovenčená stratégia Company of Heroes dokáže dodnes pripútať k monitorom aj hráčov, ktorí tomuto žánru veľmi neholdujú a dokázať, že aj RTSky z 2. svetovej vojny vedia byť epické. Pokračovanie nás vezme na východný front a v kampani si prejdeme od Operácie Barbarossa po Bitku o Berlín. K tomu si pripočítajme prehľadnejší interface, nové bojové taktiky a engine Essence 3.0 a

pravá strategická nirvána sa môže začať. Relic vyzdvihuje predovšetkým avizovanú technológiu, ktorá do hry prinesie reálnejšie prvky a zintenzívni zážitok vďaka novinkám ako TrueSight či ColdTech, ktoré vyčarujú autentické peklo na bojisku so zničiteľným prostredím a dynamickou zmenou počasia. Company of Heroes 2 sa hlási do služby v marci, jeho osud ale závisí aj od predaja THQ.





God of War: Ascension

Kratos ešte nepovedal posledné slovo. God of War pokračuje vo svojom úspešnom ťažení na konzole PlayStation 3 a tentoraz posielala hráčov na pomstu. Grécky boh vojny Áres si mal lepšie rozmyslieť, s kým sa pustí do konfliktu, nezastaviteľný a roz-zúrený Kratos mu totiž smrť svojich blízkych nedaruje. Tak sa začína honba, ktorá sa bez ďalšieho krviprelievania nezaobíde. Kratos využije v boji

efektné kombá a smrtiace rany, postaví sa zoči-voči prerasteným obrom a ďalším monštrám gréckej mytológie. Ascension po prvýkrát prinesie do série multiplayer pre 8 hráčov, ponúkajúci po vzore Assassin's Creed jemné príbehové pozadie. Celkovo 7. diel God of War láka predovšetkým fanúšikov série, ktorí dostanú ďalšiu výdatnú porciu hack'n'slash akcie. A my patríme jednoznačne k nim.



Gears of War: Judgment

Vývoj štvrtej hry zo série Gears of War postupne opúšťali popredné tváre štúdia Epic Games, najprv svoj odchod oznámil CliffyB, ktorého práve Gearsovia preslávili (no ako sám povedal, nechce zostať známy len vďaka samopalu s primontovanou motorovou pílou), neskôr rezignoval aj sám riaditeľ Epicu Mike Capps. Hoci primárne pracuje na Judgment poľské People Can Fly, Epic má nad celým osudom plnú kontrolu a odchod dvoch popredných predstaviteľov nevesťí nič dobré. Každopádne Poli-

akom veríme a vypusteným materiálom zatiaľ nesklamali. Hra sa stále drží svojho osvedčeného štýlu nepretržitej akcie kombinujúci strelbu s krytím, čiže väčšie zásahy do hrateľnosti neočakávame. Po príbehovej stránke dostaneme zaujímavý a zároveň vyprosovaný prequel, pričom do hlavných úloh budú miesto Marcusa Fenixa obsadení jeho partáci z Delta Squad Damon Baird a Augustus Cole. Začiatok vpádu Locustov berieme všetkými desiatimi!





Bioshock: Infinite

Predstavte si svoje mesto niekde ďaleko v oblakoch, s ktorým by ste sa mohli premávať po svete, navštevovať ktorýkoľvek kút našej planéty a popritom sa chváliť pozemským obyvateľom s najväčším objavom amerických vedcov. Ken Levine sa spoločne s Irrational Games opäť chopil značky Bioshock, aby znova dokázal vysokú umeleckú hodnotu hier. Columbia, lietajúce mesto pre vyvolených, je totižto nástupcom niekdajšieho prelomového podmorského mesta Rapture a ako iste tušíte, niečo nevyjde podľa plánov a obyvateľstvo sa ocitne v občianskej vojne medzi zakladateľmi a

prostým ľuďom. Hráč v roli detektíva Bookera DeWitta sa do tohto konfliktu znenazdajky zapojí, keď dostane za úlohu vziať Columbijčanom, čo si úpenlivo strážia - krásnu Elizabeth, ktorá disponuje nadprirodzenými schopnosťami. K hlbokému príbehu, dokonalému vykresleniu znepríateleného vznášajúceho sa mesta so svojskou architektúrou a famóznym technickým spracovaním si pripočítajte výbornú hrateľnosť a máme tu hru, ktorá má predpoklady stať sa obdobne legendárnou ako prvý Bioshock.



Dead Island: Riptide

Pokračovanie, ktoré je stále veľkou neznámou. Hoci sme tu mali emotívny trailer, ktorý sa snažil tromfnúť ten CGI k jednotke (popredné zahraničné servery ho označili za najlepší trailer všetkých čias) a zopár prvých screenshotov, to je všetko, čo sme od Poliakov z Techlandu dostali. Za tri mesiace do vydania sa však môže ešte všeličo zmeniť a tak si

musíme jednoducho počkať. Čo v zásade očakávať od zombie vyvražďovačky je snáď jasné. Štvorica hlavných charakterov z prvého dielu bude opäť čeliť chodiacim mŕtvolám a riešiť základné otázky prežitia. Fanúšikovia zombie sklamaní zaručene nezostanú.





The Last of Us

Zdanlivo prázdne ulice veľkomesta, ktoré okupujú ľudia infikovaní vírusom, ktorý dokázal vyhladiť väčšinu obyvateľstva a zopár stále odolávajúcich preživších, to je základná premisa príbehu The Last of Us. Jedni z posledných sú aj hlavní hrdinovia, Joel a Ellie, ktorí zaujali hernú obec takmer od oznámenia. Dvojica, ktorú spojila globálna katastrofa, teraz hľadá bezpečné útočisko, tak ako aj ostatné skupiny, medzi ktorými vládne boj a nenávisť. Namiesto toho, aby držali spolu, sa bezcitne zabíjajú kvôli cenným

surovinám. V úlohe Joela (Ellie bude ovládaná výhradne umelou inteligenciou) si vyskúšame celkom nový postup tzv. dynamického stealthu, ktorý bude vyhodnocovať hráčove kroky a reagovať na ne odlišným spôsobom. Dôjdu vám alebo nepriateľovi náboje? Výsledok môže vyzeráť celkom inak než v prípade plných zásobníkov. Tvorcovia skvostnej trilógie Uncharted vedia čo robia, The Last of Us je taktiež PS3 exkluzivitou a zároveň veľkým lákadlom.



Remember Me

Budú niekedy dokonca naše vlastné myšlienky predmetom čierneho trhu? Akcia Remember Me, ktorá debutovala pod pracovnými názvami už na GamesCome 2011, sa nám práve obchodovanie so spomienkami a prakticky so všetkým, na čo si len pomyslíme, predostrie v kulisách futuristického Paríža v roku 2084. S hlavnou postavou, amnéziou trpiacou Nilin, ktorá čo-to pobrala od komiksových

superhrdinov, sa postavíme na odpor. Ako členka organizácie The Errorist bude zisťovať detaily o svojom pôvode a za pomoci tzv. schopnosti Memory Remix meniť nepriateľom myšlienky a aj na základe toho ovplyvňovať výslednú akciu. Remember Me bude mixovať otvorený svet so spleťtým príbehom a akrobatickým nadaním Nilin a na výsledok sme nesmierne zvedaví.





Grand Theft Auto V

Pravidelný májový program vydávania titulov z produkcie Rockstaru by mal tento rok priniesť ovocie v podobe dlhé roky očakávaného piateho GTAčka, ktoré doslova vyráža dych. Nadšenie, ktoré dokázal vyvolať u publika iba s dvoma trailerami, sa snáď dá zrovnať s oslavami Nového roka. Obrovské množstvo možností korunované hlbokým príbehom s

trojicou hlavných protagonistov Michealom, Trevorom a Franklinom, zasadeným do prostredia bezkonkurenčne najobľúbenejšieho sveta San Andreas. GTA V jednoducho zúročí všetky nápady Rockstaru, prinesie novinky, o akých sa fanúšikom ani nesnívalo a to všetko už za pár mesiacov. Žeby posledný mohykán aktuálnej generácie?



Splinter Cell: Blacklist

Sam Fisher sa hlási do služby už po šiestykrát. Čo to znamená, je snáď jasné. Teroristi vytrčajú rožky, a tak má agent s ikonickým nočným videním na staré kolená o starosť navyše. Popritom sa rozvíja jeho príbeh, zatiaľ čo posledný Conviction bol skôr osobnou pomstou, Blacklist sa vráti ku koreňom a Sama postaví do role člena novej organizácie Fourth Echelon, vzniknutej na základoch Third Echelonu. Plánovaných 12 teroristických útokov, ktoré sužujú Ameriku, tvorí tzv. Čiernu listinu a hráč ich musí prekaziť, kým nie je neskoro. Blacklist prichádza s

novinkou v podobe novej akčnej techniky s názvom „zabíjanie v pohybe“, ktoré odprezentovali prvé gameplaye. Michael Ironside, ktorý bol doposiaľ dabérom Fishera, prenechal štafetu mladšiemu kolegovi Ericovi Johnsonovi, ktorého autori vybrali aj kvôli motion capture, na čo bol Ironside jednoducho pristarý. Jeho charizmatičký hlas nám síce bude chýbať, no útechou zostáva, že dohliadal na dabovanie a celkový Johnsonov prejav. Blacklist ponúkne takisto multiplayer a co-op a očakávame od neho hodiny a hodiny zábavy.





Beyond: Two Souls

Autori prelomového projektu Heavy Rain prepojili film s hrou a ponúkli dospelú kriminálku, ktorej osud mal hráč pevne v rukách. O niečo podobné sa posnažia aj v ich novinke s názvom Beyond: Two Souls, ktorá vďaka moderným motion capture technológiám filmový dojem ešte prehĺbi. Hlavnej postave Jodie Holmes prepožičala tvár i hlas krásna kanadská herečka Ellen Page, ktorá prezradila napr.

aj to, že scenár hry má vyše 2000 strán. Beyond: Two Souls nám vyzpráva 8 rokov života Jodie a popritom bude polemizovať o tom, čo nasleduje po smrti. Téma, ktorú sa snaží rozlúsknuť nejuden filozof, bude okorenená o nadprirodzené schopnosti hlavnej hrdinky, ktorá sa dostane okrem iného aj do opletačiek s políciou. Titul si zahrajú exkluzívne iba majitelia PlayStation 3 veľkým lákadlom.



The Elder Scrolls Online

Bolo len otázkou času, kedy sa obrí svet Tamrielu zo série The Elder Scrolls pretransformuje do MMORPG, ktoré by zahrnulo takmer všetky známe oblasti a ponúklo nikdy nekončiaci prísun questov a novinek. 5-ročný vývoj vyústil v minuloročné oznámenie, pričom sme sa dozvedeli, že hru má pod palcom novovytvorené štúdio ZeniMax Online. Hra nás

zavedie 1000 rokov pred Skyrim, do čias, kedy mal na trón namierené daedrický princ Molag Bal. Hráči si budú môcť vybrať jednu z 3 frakcií, každá z nich ponúkne trojicu rozdielnych, ale fanúšikom dobre známych rás s vlastnými odlišnými schopnosťami. TES Online má ambície zosadiť z trónu kráľa World of Warcraft, či sa mu to podarí, je otázne.





Watch Dogs

Skutočnosť, že v Ubisofte pracujú sami tajnostkári, sa uprieť nedá. Na poslednej E3 totiž z ničoho nič vyrukovali s titulom, ktorý bol tým najlepším, čo tento ročník priniesol. Na Watch Dogs pritom pracujú už od roku 2010 a vývoj pomaly speje do finále. Hoci v poslednom čase je okolo neho ticho, francúzsky developer dobre vie, kedy má udrieť. Takmer 10-minútový gameplay nám z fleku ukázal najpodstatnejšie prvky hry - hlavného (anti)hrdinu

Aidena Pearcea, hackovanie elektronických zariadení roztrúsených po celom meste a odpočúvanie mobilov vďaka gadgetu, ktorý si hráči rozhodne obľúbia. Žijúce mesto, krásne vizuálne spracovanie, drsné bitky a bullet-time prestrelky - oznámenie Watch Dogs bolo odsúdené na úspech. Snáď mu to vydrží až do vydania. Mimochodom, okrem singlu má hra disponovať aj multiplayerom a co-opom.



Star Wars 1313

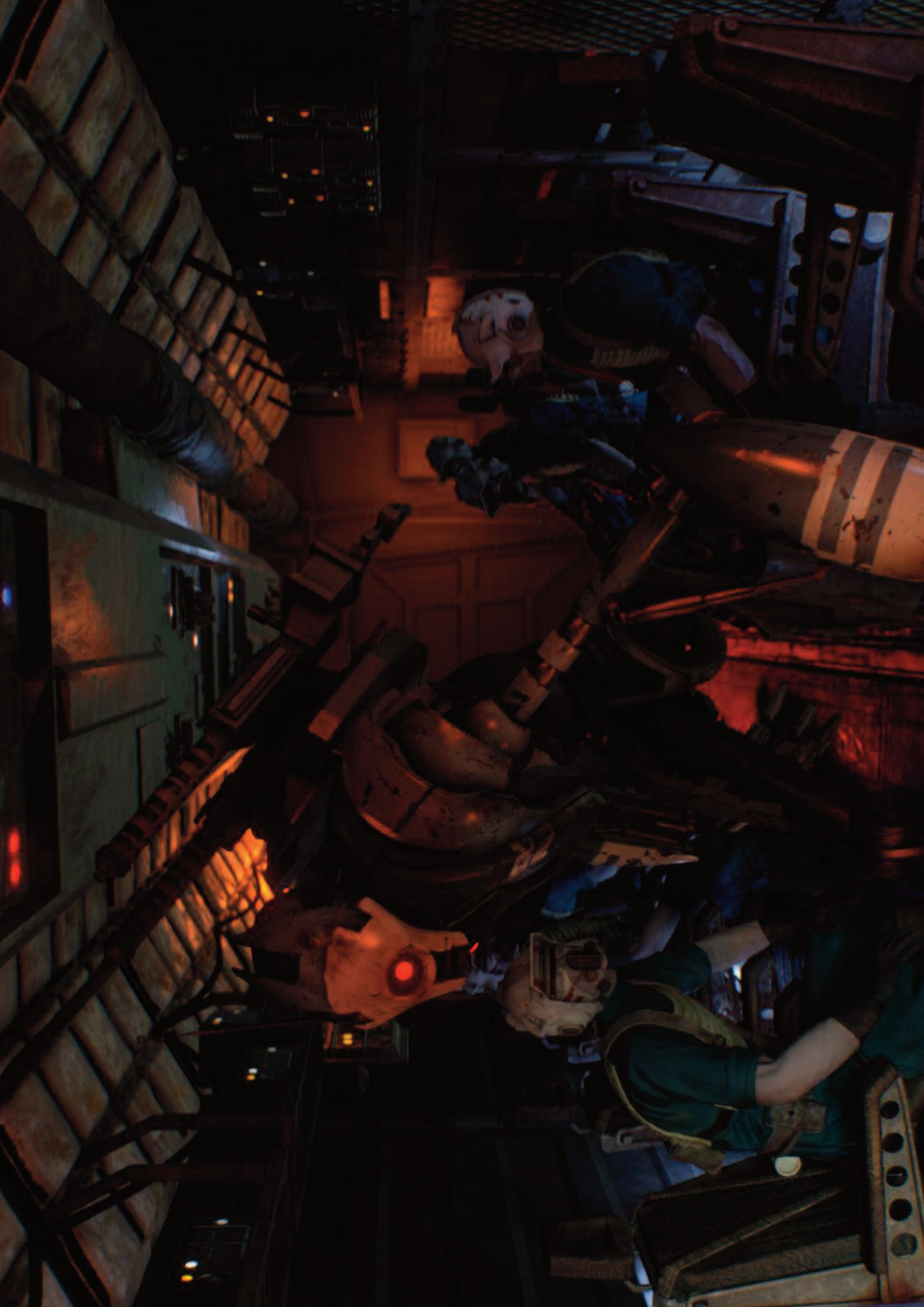
Univerzum Hviezdných vojen sa opäť hlási k slovu. Zatiaľ čo v Hollywoode sa rozbiehajú práce na novej filmovej trilógii, v LucasArts je už nejaký ten piatok vo vývoji titul Star Wars 1313, ktorý predostrie dospeljší pohľad do sveta Jediov. Spolu so zatiaľ neznámym hlavným hrdinom zavítame na planétu Coruscant, kde budeme mať za úlohu odhaliť sprisahanie a dolapíť zločincov. Chýbať nebudú klasické

súboje za pomoci Sily a svetelných mečov, tak ako to fanúšikovia majú radi. Prvé gameplaje nám priblížili, že hra pobeží na poslednej verzii Unreal Engine 3, pričom vyjsť by mala na zatiaľ neoznamené platformy. Star Wars 1313 rozhodne vyzerá sľubne, kvalitných akcií hodných mena tejto známej série vyšlo totižto ako šafranu.



Ak si všimnete, najväčšie bomby tohto roka s fixne daným dátumom vydania vybuchnú v prvom polroku, potom je to väčšinou spleť dohadov a špekulácií. A aj to môže byť signálom pre jesenný príchod novej generácie konzol. Tento rok nás však tak či tak iste neminie duo Battlefield 4 a Modern Warfare

4 či ďalšie ročníky športov od EA Sports, v kuľoároch sa poverá o príchode druhého Alana Wakea či štvrtého Falloutu, otáznikom sú aj pokračovania Dark Souls II a Dragon Age III: Inquisition. 2013 bude skrátka úrodný rok, čo nás nadmieru teší. Takže hraniu zdar!



FARCRY 3

AUTOR: Lukáš "Dolno" Dolniak **PLATFORMA:** XBOX 360

Tropické ostrovy sa pre obyvateľa našich zemepisných širok takmer vždy rovnajú vytúženému dovolenkovému raju. Rovnako to bolo aj v prípade Američana Jasona Brodyho, ktorý sa so skupinou súrodencov a priateľov vybral na nekonečnú párty v tróPOCH. Zabudnúť na každodennú realitu práce sa mu síce podarí, ale keby vedel, akým spôsobom k tomu dôjde, pravdepodobne by zostal pekne doma v Kalifornii.

Jedna z mnohých úspešných sérií Ubisoftu, Far Cry prekonávala počas svojej existencie mnohé nepríjemnosti, vrátane odchodu pôvodných tvorcov z Cryteku a nie práve podareného druhého dielu.

Jednotka bola ikonickou akciou, ktorá nielenže prezentovala nádherne vyzerajúcu technológiu (CryEngine), ale uhranula kritiku aj verejnosť svojou otvorenou hrateľnosťou, ktorá nechávala na hráčoch, aby si vybrali spôsob hrania podľa svojho gusta. Vysoké hodnotenia sa sypali a nemecký Crytek sa stal ostro sledovaným štúdiom. Po rozviazaní zmluvy s Ubisoftom však pod krídlami Electronic Arts začal pracovať na tituloch z nemenej kvalitnej série Crysis. Zdalo sa, že Far Cry má svoje dni spočítané, ale Ubisoft si názov ponechal a vyvinul hru, ktorá sa síce na pôvodné Far Cry ani zďaleka nepodobala, ale názov spolu s číslovkou 2 si predsa len zachovala. Prostredie tropického ostrova vyskúšala nehostinná africká savana a ešte otvorenejšia sandbox hrateľnosť. Práve v nej sa skrýval kameň úrazu celého titulu. Krajina bola síce obrovská a do poslednej škáry otvorená na preskúmanie, ale vo výsledku v nej nebolo možné robiť takmer nič. Neustále obnovujúci sa nepriatelia tak-

isto rozpačitému dojmu nepomohli. Tretí diel sa snaží nedostatky predchodcu napraviť a rovnako priniesť späť tropický závan prvého dielu.

Skupinka Američanov si na plné obrátky užíva dovolenku v Bangkoku. Tesne pred koncom sa rozhodnú vyskúšať si skydiving. Keďže ich pokus o tento extrémny šport nedopadne práve úspešne, končia na odlahlom ostrove v rukách miestnych pirátov vedených šialeným zabijakom Vaasom. V roly Jasona Brodyho sa hráčom podarí zo zajatia uniknúť, pričom však príde o život Jasonov brat Grant a všetci ostatní, vrátane druhého brata a Jasonovej priateľky Lucy, zostali uväznení. Tak sa začína dej tretieho Far Cry. Po adrenalínovej úvodnej sekvencii zostane v človeku akési očakávanie, či podobná filmová atmosféra bude zachovaná aj po zvyšok hry. No áno, aj nie. Čo tým myslíme? Hra sa drží sandboxového modelu prezentovaného v minulom diely a teda filmovosť je doménou len príbehových častí, zvyšok hry sa nesie v duchu tak trochu nevypočítateľnej akcie. Späť ale k zápletke, k popisu hernej náplne sa dostaneme neskôr. Jason zisťuje, že sa nachádza na ostrove Rook Island, kde majú



takmer neobmedzenú moc piráti. Ak vám z vypustených informácií a videí, či obrázkov prišiel záporák Vaas, ako prototyp naničodného zvrhlého a psychicky labilného zvrhlého a psychicky labilného bastarda, čo sa nezastaví pred ničím, pričom pred smrťou svojich obetí im nezabudne predniesť svoje filozofické úvahy o živote, majte sa na pozore. Na ostrove sa totiž pohybuje ešte horší kriminálnik, Vaasov nadriadený Hoyt.

Jason je postava ako vystrihnutá z amerických dobrodružných filmov, respektíve autori sa snažili, aby tak pôsobil. Zo začiatku roztrasený mladík, čo nikdy nedržel v rukách zbraň sa pod vplyvom okolností mení na neohrozeného záchrancu a pomstiteľa, pre ktorého je boj s ozbrojenými nepriateľskými jednotkami rutinou. Tu však narážame na prvú chybičku na kráse hry. Aj keď protagonistu zo začiatku komentuje situácie, do ktorých sa dostáva pomerne neistým spôsobom, so zbraňou v ruke mu to ide, napriek tomu, že nikde nedostal ani len náznak výcviku, veľmi dobre. Jediným, čo teda dojem jeho iníciaľnej nepripravenosti čelí nástrahám tohto pekla vzbudzuje, sú práve jeho komentáre. Jason teda nie je dvakrát uveriteľnou postavou, ako sú na tom ostatní? Ani tu sa nedá vo všeobecnosti hovoriť o víťazstve

scenáristov, respektíve záleží na tom, aký vzťah si dokážete vypestovať k postavám, ktoré nie sú najautentickejšími obyvateľmi tohto prostredia. Váš úvodný mentor Dennis ešte ako tak do prostredia zapadá, ale po stretnutí s americkým patriotom, agentom Willisom budete uvažovať, či sa ne-nachádzate v béčkovom hollywoodskom filme. Komickým dojmom pôsobiaci „doktor“ Earnhard vyčarí vďaka svojej mykologickej závislosti ne jeden úsmev na tvári. Erotiku vyžarujúca Citra vás zas nechá považovať, či si autori tiež nespríjemnili písanie scenára nejakou vedomie rozširujúcou látkou. Jasonovi priatelia ako jediní na ostrove pôsobia úplne uveriteľným dojmom.

Ako sme naznačili, drogy, v podobe rôznych húb, prapodivných odvarov, alkoholu a marihuany, majú v hre veľmi významné miesto. Pripočítajte si k tomu aj neskrývane prezentovanú sexualitu a dostávate veľmi kontroverzný titul, ktorý sa síce snaží búrať tabu, ktoré panuje okolo týchto tém vo videohrách a pravdepodobne sa chce ich zahrnutím tváriť veľmi dospelé, ale podarilo sa to len tak napol a to napríklad aj vďaka niektorým deformovaným postavám, ktoré by sme hľadali vo filmoch s prístupnosťou najviac 12+. Ale

späť k drogám. Ich užitie je niekedy úplne nedobrovoľné, napríklad hneď v úvode sa nadýchate výparov (?) z populácie jaskynných húb, čo vyústí vo veľmi surrealistický trip, v ktorom sa dianie stáva nekontrolovateľné a ťažko uchopiteľné zdravým sedliackym rozumom. Inokedy je konzumácia drogy nutná pre postup ďalej, keď napríklad musíte vypiť akýsi záhadný elixír, aby ste sa stali pravým bojovníkom (nás sa nepýtajte, my sme to nevymysleli, napriek tomu je táto pasáž veľmi pútavá). Zaujímavé je, že postupom hry sa hlavný hrdina dostáva do psychedelických stavov aj bez užitia akejkoľvek látky.

A aký ten tretí diel v skutočnosti je? No nevieme, aké boli zámery tvorcov, ale nám hra pripadá, akoby sa snažila stáť na dvoch brehoch tej istej rieky. Niekedy sa tvári ako arkáda, inokedy sa hrá na niečo ako „simulátor prežitia v divočine“. Arkádovosť plynie priamo z akcie, hrdina je schopný odstrániť mnoho jemne prostoduchých nepriateľov za pár sekúnd, pokiaľ schytá niekoľko rán a nemá po ruke lekárničku alebo injekcie s liekmi (nie, nebojte sa nie morfiom a ani neprijíma ópium, aby sa vyhol bolestiam, tam až autori nezachádzali), vyberie si guľky z ramena nožom alebo kusom

dreva, vytiahne kliniec z dlane (kde sa tam vzal???), obviaže ruku obväzom a hurá, bojuje sa ďalej. Je to šialené, ale k hektickým prestrelkám sa to hodí. Na druhej strane, ak je nepriateľov priveľa, je na čase pomaly sa zakrádať a likvidovať ich zo zálohy. Stealth postup je zaujímavý a hra vás zaň patrične odmeňuje (väčším počtom bodov skúseností, o ktorých bude reč o chvíľu). Jason disponuje schopnosťou, ktorá zobrazuje ukazovateľ viditeľnosti, keď sa naplní, nepriateľ ho spozoruje. Vo výhode ho drží aj jeho digitálny fotoaparát s veľkým priblížením, vďaka ktorému ľahko obhliadne zostavenie nepriateľov a každého z nich označí, čo znamená, že bude mať informácie o jeho polohe, kamkoľvek sa pohne. Nie je to reálne, ale zato veľmi osožné.

Otvorený svet je plný zákutí a naoko rôznorodých úloh, ale ukáže sa, že vo väčšine prípadov sa opakujú, čo nie je výčitka, len konštatovanie skutočnosti, nepovinné úlohy zabavia aj tak. Na ostrovoch (sú dva, aj keď v tesnej blízkosti) sa oplatí aktivovať rádiové veže, vďaka nim nielenže odhalíte kus mapy, ale získate aj zdarma nové zbrane od dodávateľov z daných oblastí. Ďalej je viac než vhodné dobíjať nepriateľské stanoviská, ak sa vám to podarí v oblasti okolo neho sa nebudú objavovať pirátske jednotky a vedzte, že tie vedia pohyb po ostrove poriadne skomplikovať. Prečo sme v úvode minulého odstavca tárali čosi o simulátore prežitia v divočine? No okrem ľudských protivníkov je na Rook Islande veľmi aktívna aj fauna. Keď si odmyslíme to, že tu spolu žijú kazuáre, medvede, tigre, divoké psy dingovia, jaguáre, varany komodské, krokodíly a podobné druhy, ktoré spolu uvidíte najskôr tak v zoologickej záhrade (kde v pekle sa tento ostrov nachádza?), ekosystém funguje nadmieru dobre, celkom určite sa stanete svedkom boja dravcov proti vojakom. Stačí sa usadiť, pripraviť popcorn a následne doraziť preživších. Miestna príroda ale so



sebou prináša aj jednu veľmi nepríjemnú a nepochopiteľnú featuru, a to crafting ruksakov, popruhov na zbrane a ďalších častí inventára, vrátane peňaženiek (!). Mnoho času teda strávite tým, že budete s mačetou naháňať srnky, či divoké kozy, aby ste následne vbehli do skupiny nepriateľov, ktorí po vás okamžite spustia palbu. Zabité zviera siahnete z kože a pokiaľ jej máte dostatok môžete si ušiť nejakú tú tašku. Okrem lovu zvery budete zbierať aj listy rastlín, nie na to, aby ste si ich uložili do herbára, ale na prípravu špeciálnych injekcií s liekmi, ktoré vám buď doplnia zdravie, či zlepšia nejakú z vašich schopností.

Otvorené prostredie a crafting nie sú jedinými typickými RPG aspektmi hry. Jason získava XP body, za ne si kupuje nové skilly. Tie sa delia do troch tried, posilňujú boj so strelnými zbraňami, boj na blízko, lov zvery, zber bylín, tvorbu liekov atď. Hra ponúka veľmi široký arzenál zbraní, od jednoduchých pištolí až po ťažké guľomety, do rúk sa vám dostane aj luk s rôznymi druhmi šíпов. Každú zo zbraní je možno ďalej upravovať väčšími zásobníkmi, či tlmicmi.

Keď dohráte singleplayerovú kampaň, čo je pomerne dlhotrvajúca úloha, hlavne, ak sa budete snažiť dokončiť aj jednotlivé nepovinné úlohy, môžete sa vrhnúť na kooperatívny mód pre štyroch hráčov (pre dvoch v splitscreene). Ten ponúka vlastný príbeh o ceste štyroch protagonistov za pomstou kapitánovi ich lode. Nejde o žiadnu

srdcervúcu drámu, ale nejaké to dejové pozadie poteší. Úrovne sú rozumne navrhnuté a zábava pre skupinu priateľov je zaručená. Ak však hráte vo dvojici neodporúčame zdvihnúť náročnosť veľmi vysoko, pretože tu sa osvedčí spolupráca celého tímu.

Vizuálna stránka hry je veľmi pútavá. Technicky síce Far Cry 3 nie je to najdokonalejšie, čo sme na Xboxe 360 videli (na PC hra vyzerá podstatne lepšie), ale zaujme predovšetkým dizajnom jednotlivých častí ostrova. Je tu plno jaskýň, táborov, dediniek, hôr, všetko otvorené na prieskum a práve ten tvorí jeden z najvýznamnejších kladov hry. Podobne dabling je dôstojne zvládnutý, v pamätiFC3_2 sa uchová hlavne hlas šialeného Vaasa, škoda len, že postavy tak často tárajú dve na tri. Vo výsledku sa hra v oblasti technického spracovania nemá za čo hanbiť, buggy sa vyskytujú málokedy a všetko funguje pravdepodobne tak, ako má.

Far Cry 3 je dôstojný nástupca prvého dielu. Obsahuje zopár chybičiek a niekoľko skutočne otravných nedostatkov, napriek tomu sa dá toto maximálne sfetované dobrodružstvo užiť. Myslíme ale, že hodnotenia konkurenčných webov vynášajú túto hru do neba tak trochu neprávo.

PLUSY

- + otvorený svet
- + stealth postup
- + vizuálne spracovanie
- + celkom zábavná akcia

MÍNUSY

- lov a ostatné úkony s ním spojené
- niekedy úplne šialené dialógy



Hardware

AUTOR: Lukáš "Under4" Kollár

Razer Edge

Razer o svojom produkte Edge hovorí ako o najvýkonnejšom tablete na svete. Nahradí navyše aj počítač a hernú konzolu. Čo viac si priať?

Istotne si ešte spomeniete na tablet Project Fiona, ktorý Razer predstavil na minuloročnom veľtrhu CES. Vtedy vyvolal medzi hráčmi značný rozruch, a to najmä pre svoju všestrannosť a hardvérovú výkonnosť. Nedávno dokonca unikli informácie, letmo približujúce nešpecifikované parametre procesorového zázemia. Fiona však najnovšie pretransformovala svoj názov, po novom nesie finálne označenie Razer Edge. A nakoľko sa práve začína sériová výroba, je najvyšší čas na uvedenie konečných špecifikácií.

Je to tablet, PC aj konzola. Všetko dohromady. Kúpou tak máme dostať nielen plnohodnotný počítač a hernú konzolu, ale aj najvýkonnejší tablet na svete, pričom na ňom pôjdu spustiť všetky hry a PC aplikácie. V tlačovej správe, ktorú nám Razer poslal do redakcie sa uvádza, že disponuje aj štyrmi režimami určenými špeciálne pre hráčov.

Tento systém bude na predaj v dvoch verziách. Základný Razer Edge dostal do viena procesor Intel Core i5 s frekvenciou 1,7 Ghz (v režime Turbo až 2,6 GHz), DDR3 pamäť má veľkosť 4 GB (2x2GB 1600MHz) a pre dáta je pripravený 64 GB SSD disk. Výkonnejší model Razer Edge Pro disponuje Intel Core i7 procesorom so základným taktom na 1,9 GHz, ktorý je vďaka funkcii Turbo možno zvýšiť až na 3,0 GHz. Väčšia je aj kapacita pamäte, konkrétne tu nájdeme 8 GB DDR3 (2x4GB 1600MHz) pamäť. Pro verzia má v sebe zabudovaný 128, respektíve 256 GB SSD disk a bude predávaná spoločne s herným ovládačom.

Oba modely majú grafický čip NVIDIA GT 640M LE, avšak základná verzia s 1 GB pamäťou, tablet Edge Pro ponúka až 2 GB veľkosť grafickej pamäte. Ostatné špecifikácie sú už zhodné pri oboch verziách. O sieť sa stará Intel WLAN (802.11b/g/n + BT4), poslúži aj 2MP webkamera



nachádzajúca sa v prednej časti. Vďaka operačnému systému Windows 8 a architektúre Intel bude na Razer Edge bez problémov fungovať drvivá väčšina súčasných PC hier, a to bez potreby portovania, optimalizovania či nového vývoja.

Štyri rozdielne režimy prinášajú užívateľom maximálne možnú variabilitu využívania. Na výber je tabletový režim, režim s pripojenou klávesnicou, v trefom môžete pridať gamepad, štvrtý je režim v dokovacej stanici.

V tabletovom režime plní Razer Edge funkciu klasického tabletu, takže si na ňom prehráte videá prípadne hudbu a samozrejme nechýba podpora viacdtykových gest a aplikácií pre nový Windows 8.

S pripojenou klávesnicou sa zariadenie správa ako notebook so štandardnou klávesnicou a myšou. Je možné pripojiť 40Wh batériu, pomocou ktorej bude užívateľ môcť hrať svoje obľúbené počítačové tituly dlhšiu dobu. Batériu s predĺženou výdržou možno pripojiť ako ku klávesnici, tak ku gamepadu. Jej použitím sa podľa dostupných informácií až zdvojnásobí doba prevádzky zariadenia. Ak však o ňu niekto javí záujem, musí si pripraviť 69 USD.

Po pripojení ovládača sa z Razer Edge stane mobilná konzola, na ktorej si môžete užívať herné radovánky prakticky kdekoľvek. Špeciálne plne programovateľné duálne ovládacie rozhranie s presnými analógovými páčkami je medzi tabletmi úplným

unikátom. Nechýba ani pôsobivá vybračná spätná odozva, takže hráč cíti každý výbuch a podobne. Komplet pre mobilné hranie sa bude dať zakúpiť za 249 amerických dolárov.

Posledným režimom je možnosť pripojenia do dokovacej stanice. Vtedy sa z neho stane plnohodnotný stolný počítač s funkciou dobíjania, troma USB 2.0 a jedným HDMI 1.4 portom, mikrofónovým vstupom a stereo výstupom. K zariadeniu si pripojíte veľkú obrazovku, ovládače a ďalšie vybavenie od Razeru a môžete s kamarátmi hrať PC tituly podobne ako na domácej konzole. Predávať sa bude samostatne, zaplatíte za ňu 99 USD.

Tablet je v každom režime schopný využívať presné akcelerometre a citlivú viacdtykovú obrazovku s uhlopriečkou 10,1 palcov a rozlíšením displeja 1366 x 768 pixelov. Na Razer Edge preto fungujú nielen hry pre súčasnú generáciu PC, ale aj tituly určené pre ovládanie dotykovou obrazovkou.

Razer Edge, predtým známy ako Project Fiona získal ešte na CES v januári 2012 viacero čitateľských ocenení. Podľa slov výrobcu bol vraj navrhnutý samotnými hráčmi, pričom spolupráca sa mala týkať riešenia finálnych systémových špecifikácií, vrátane čipsetu, váhy či šírky prístroja, funkcií a ceny (o tej cene pochybujem). Základná verzia bude stáť 999 USD. Cena za výkonnejší Edge Pro začína s cenovkou 1299 USD, no k cene je ešte nutné pripočítať sumy za príslušen-

stvo. Na predajných pulloch ho zatiaľ uvidia len v Severnej Amerike a to počas prvého štvrťroka 2013. Či sa dostane aj do Európy je momentálne otáznave a bude to pravdepodobne závisieť od úspechu v USA. Len či by bol tuzemský hráč ochotný z peňaženky uvoľniť takú vysokú sumu. Obávame sa, že nie. Inak považujeme Razer Edge a jeho drahšieho brata Razer Edge Pro za povšimnutiahodné herné zariadenia.



Nvidia Project Shield

Predstavte si vkusne vyzerajúci handheld vyzbrojený zaujímavou konfiguráciou. Niečo podobné v týchto dňoch predstavila popredná spoločnosť Nvidia.

Na aktuálnom veľtrhu CES 2013 nemohla chýbať ani známa korporácia Nvidia, odhaľujúca množstvo novinek, na ktorých už dlhšiu dobu usilovne pracovala. Väčšinou nejde o veľké prekvapenia alebo o produkty, o ktoré by sa mala herná komunita aktívnejšie zaujímať, až na Project Shield, prinášajúci špičkový výkon aj na segment vreckových konzol. Rozdiely medzi štandardnou hernou konzolou a počítačom, vybaveným napríklad procesorom Core i7 a grafickou kartou GTX 680 sú citelné najmä čo sa týka výpočtového výkonu.

Prečo si však nedopriať výborný zážitok aj na handhelde?

Project Shield disponuje otvoreným systémom, čiže si na nej zahráte tituly určené pre Android, ale aj Windows, a to vďaka streamovaniu hier z počítača na toto zariadenie. Bude ale nutné nainštalovať na PC ten správny softvér a samozrejme vlastniť grafickú kartu GeForce GTX6xx od Nvidie. Potom už nebude nič brániť pripojeniu prostredníctvom siete. Na tlačovej konferencii bola dokonca prisľúbená podpora služby Steam.

Ako si výrobca predstavuje proces streamovania? Súčasťou oznámenia

bola aj pochúťka v podobe systému Nvidia GRID, umožňujúceho prijímať stream hry z cloudu. Ide o modul použitý v skrini s 20 rackovými servermi, dohromady produkujúcimi výkon v celkovej kapacite, ktorá by sa dala porovnať k 700 Xboxom 360. Takéto riešenie je relatívne šetrné čo sa týka priestoru, nehovoriac o nižších prevádzkových nákladoch.

Počas konferencie dokonca Jen-Hsun Huang (CEO spoločnosti) demonštroval zaujímavý prechod medzi hraním cez televízor a konzolu. V praxi to znamená, že pokiaľ potrebujete hru stopnúť na TV a pokračovať v hraní cez handheld, môžete tak urobiť bez prerušenia. Fungujete to pomocou už spomínanej technológie GRID, kde sa údaje spracujú a následne odošlú späť do kompatibilného prístroja. Práve vďaka tomuto javu je možné hru spustiť na zariadení X a dokončiť na zariadení Y. Veľkou výhodou je aj zaujímavá odozva zo strany servera.

Keďže je zariadenie určené aj pre Androidové hry, je minipočítač Shield vybavený najnovším mobilným čipom Tegra 4. Zatiaľ čo bol dvojjadrový procesor Tegra 2 svojho času špičkou, naznačujúcou herný potenciál a Tegra 3 bol prvým štvorjadrovým procesorom pre mobilný trh, najnovšia Tegra je podľa dostupných informácií približne šesťkrát výkonnejšia než trojka. Nvidia sa rada porovnala aj s konkurenciou. A mala sa čím chváliť! Uvádza, že tento procesor vypro-



dukuje lepší výkon, ako iPad 4 alebo tablet Nexus 10. Tegra 4 tak evidentne pridáva nové možnosti aj pri vývoji pokročilejších aplikácií.

Zariadenie vyzerá doslova fascinujúco, pripomína klasický gamepad osadený dvojicou analógových páčok, D-Padom a ABXY tlačidlami. Jeho súčasťou je i displej, ktorý má veľkosť piatich palcov, pričom disponuje rozlíšením 720p (1280 x 720 pixelov). Vývojári nezabudli ani na zvuk, takže sa tu nachádzajú vstavané reproduktory, Wi-Fi je samozrejmosťou. Podpora pre pamäťové micro-SD karty je zabezpečená. Poteší aj prítomnosť HDMI a micro USB portu. Výdrž batérie je pri hraní udávaná maximálne do 10 hodín, respektíve pri prehrávaní videa až do 24 hodín. Jej kapacita je preto plne postačujúca.

Herný handheld Project Shield z dielni Nvidie by mal byť podľa odhadov dostupný počas druhého štvrťroka 2013. Jeho cena taktiež nie je oficiálne známa. Snáď z nej nebudeme nemilo prekvapení, bola by to veľká škoda.

Razer uvádza Sabertooth - gamepad pre Xbox 360

Čím viac tlačidiel, tým viac herný ovládač pre Xbox 360? Asi áno, myslí si Razer.

Štandardný Xboxový ovládač denne denne používajú desiatky miliónov hráčov po celom svete a pravdepodobne je s ním väčšina aj spokojná. Razer, popredná spoločnosť na poli špičkového herného hardvéru však aj napriek tomu predstavila jedinečný hráčsky gamepad Sabertooth, určený pre konzolu Xbox 360.

Jeho hlavnou prednosťou je šesťica nastaviteľných dodatočných tlačidiel. Vďaka nim si hráči budú môcť jednotlivým ovládacím prvkom určiť funkcie, ktoré im vyhovujú, čiže si jednoducho povedané môžete ovládač plne prispôsobiť svojim potrebám. Nebude to ale náhodou na úkor pohodlia? Nie, sľubuje v tlačovej správe výrobca. Niektorí by možno pochybovali, Razer však dodáva, že dizajn tohto ovládača je navrhnutý s ohľadom na čo najrýchlejší stisk tlačidiel, zníženie únavy a zachovanie prirodzenej pozície rúk. Hranie tak má byť údajne pohodlnejšie, navyše máte mať značnú výhodu nad súpermi.

Možno ste dávnejšie zaregistrovali model ovládača Onza Tournament Edition, ktorého Mass Effect 3 verziu sme na našom portáli spomenuli v minulom roku v súvislosti s tematickými predmetmi, ktoré Razer pripravil spolu so spoločnosťami BioWare a Electronic Arts. Práve z produktu Onza TE vychádza aj novinka Sabertooth, ibaže tá je „ešte o krok ďalej“, ako tvrdí Robert „RazerGuy“ Krakoff, riaditeľ Razeru v USA. Čím je tak výnimočný okrem už spomínaných tlačidiel a vyladeného ergonomického dizajnu?

Zariadenie disponuje OLED obrazovkou, prostredníctvom ktorej možno upraviť množstvo funkcií na ovládači, ako napríklad zmenu nastavení multifunkčných tlačidiel, upraviť citlivosť analógových páčiek, prípadne si uložiť svoj používaný profil. Všetky vykonané zmeny sú na displeji jasne znázornené. Užívatelia majú pritom možnosť presmerovať klasické ovládacie prvky na nové multifunkčné tlačidlá, ktorých umiestnenie vám môže viac vyhovovať.



Okrem domácich hráčov nájde ovládač Sabertooth uplatnenie aj medzi profesionálmi, ktorí ho využijú na turnajoch. Práve preto musí byť nielen odolný, ale aj spoľahlivý počnúc výberom materiálov pre tlačidlá, pokračujúc kvalitným vyhotovením spúšťa a páčiek, končiac až plne odpojiteľným odľahčeným káblom, ktorý sa dá do ovládača bezpečne naskrutkovať. K produktu dostanete aj praktické puzdro na prenášanie, určené na úschovu kábla a samozrejme ovládača, takže sa nemusíte báť, že sa na cestách poškodí. Dĺžka spomínaného optického kábla je tri metre.

Medzi ostatné vlastnosti produktu patria štyri podsvietené tlačidlá Hypere-

sponse a konektor pre mikrofón. Povrch ovládača je samozrejme pogumovaný s protišmykovou úpravou. Jeho orientačná veľkosť je 110 mm (dĺžka) x 154 mm (šírka) x 57 mm (výška), váži okolo 288 gramov.

Zariadenie je vyvinuté v spolupráci s profesionálnymi eSports tímami a hráčmi. Do jeho testovania sa zapojili herné klany ako napríklad Team Epsilon, Quantic Gaming a Team Prophecy, ktoré ho využívali počas príprav na nadchádzajúce turnaje. Herný ovládač Razer Sabertooth je už dostupný na portáli Razerzone.com, pričom celosvetovo má byť k dispozícii od januára 2013. Táto paráda bude v Európe predávaná za 79,99 €.



WWW.GAMESWEB.SK

