



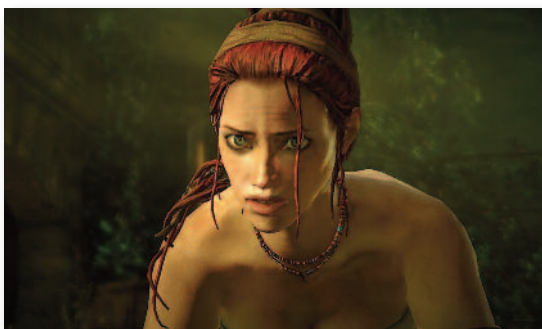
esweb.sk  
všetko!



**FALLOUT: NEW VEGAS**  
**DRAKENSANG: RIVER OF TIME**  
**STAR WARS: FORCE UNLEASHED 2**  
**FABLE 3**  
**CALL OF DUTY: BLACK OPS**



TAKEM



**4 GamesWeb**

Čo mesiac dal, zhrnutie mesiaca v hernom svete

**10 Preview a dojmy**

Need for Speed: Hot Pursuit Multiplayer

12 Predstavujeme Need for Speed: Shift 2 Unleashed

**14 Recenzie**

Fallout: New Vegas

16 Enslaved: Odyssey to the West

20 Drakensang: The River of Time

24 Fable III

28 Lionheart: King's Crusade

31 The Ball

32 Castlevania: Lords of Shadows

36 Kaptain Brawe: A Brawe New World

38 Star Wars: Force Unleashed 2

40 DJ MAX Portable

41 God of War: Ghosts of Sparta

42 Emergency 2012

46 Carcassone

47 King's Bounty: Crossworlds

48 Call of Duty: Black Ops

50 Call of Duty: Black Ops (PC)

52 Gran Turismo 5

56 Pinball FX

57 Apache Overkill

58 007 James Bond: Blood Stone

**60 Report**

CD Projekt konferencia o hre Zaklínač 2: Vrahovia kráľov

**62 Hardware**

Herný HW sumár mesiaca November

**69 Blogosféra**

Krvavé detské hry

## 44. týždeň

**Minulý týždeň sme započali s pravidelným sumárom okolo hardvérových noviniek, v ktorom vždy zhrnieme aktuálne HW novinky uplynulého týždňa. No a dnes spúšťame takúto sumarizáciu aj pre sekciu herných noviniek. Od tohoto týždňa si teda budete môcť každú nedeľu pripomenúť uplynulý týždeň v hernom svete.**

Tento týždeň bol naozaj pestrý a priniesol niečo asi z každej možnej varianty, pretože sme tu mali pár zrušených herných projektov, niekoľko firiem zverejnilo finančné správy, priniesli sme niekoľko noviniek súvisiacich s technológiou Kinect a veľa iných zaujímavých správ, videí, obrázkov a samozrejme článkov. Ako ste sa mohli v úvode dočítať, v tomto článku nenájdete hardware, pretože tomu máte vytvorený extra článok.



Podme teda pekne poporiadku. Najskôr sa pozrieme na to, čo sa v 45. týždni stalo. V pondelok sme ako prví informovali o novom Xbox Dashboarde, s ktorým bolo už všetko pripravené na príchod očakávanej technológie Kinect. Nové funkcie a vzhľad samozrejme dostanete tak, že si svoju konzolu aktualizujete. V dôsledku krízy ruší Square Enix, ktorému patrí štúdio IO Interactive, herný projekt a okrem toho aj prepúšťa. IO Interactive stojí za úspešnými sériami ako Kane & Lynch alebo Hitman, takže nám ostáva len dúfať, že zrušeným titulom nebude Hitman 5 alebo Kane & Lynch 3.

Utorok ráno sme uverejnili novinku, v ktorej sme ukázali ako vyzerá NFS: Hot Pursuit na Wii a v ten istý deň sa ešte objavila prvá recenzia na túto hru. Vyzerá to tak, že tento rok nás konečne čaká poriadna Need For Speed arkáda, pretože podľa GameMasteru si hra vyslúžila vysokých 93%. Tento deň priniesol správu o možnosti zakúpenia tanečnej hry Michael Jackson: The Experience, ktoré bude obsahovať bielu rukavičku, viac ale nájdete v novinke, ďalej sme tu mali oznámenie špeciálnej edície hry Mafia 2, ktorá bude okrem samotnej hry obsahovať aj všetky tri oficiálne DLC rozšírenia. Utorok ešte priniesol DLC pre hru Assassin's Creed: Brotherhood, ktoré bude k dispozícii exkluzívne pre PSN.

Streda bola ešte o čosi bohatšia na novinky, pretože priniesla správu o Dragon Age II Facebook aplikácii, hneď potom dorazila novinka o údajnom oznámení novej hry z úspešnej

článkov, kde veľké množstvo herných serverov prezentovalo svoje recenzie na Kinect a ukázalo sa, že táto technológia naozaj nesklamala. Tesne potom prišla správa o cenzúre, ktorá doľahne na japonskú verziu Call of Duty: Black Ops, následne zverejnila svoje finančné štatistiky aj spoločnosť THQ, kde sa ukázalo, že firma je v poriadnej strate, tú ale vo firme predpokladali. Pozreli sme sa na vylepšenú ochranu nového Xbox360 dashboardu a zistili sme, že s jej prelomením to nebude také jednoduché, informovali sme aj otvorení betaverzie hry Men of War: Assault Squad, ďalej o možnosti zmeny nicku v StarCraft II, ktorá bude k dispozícii prvýkrát zadarmo a informovali sme aj o začatí vývoja Gran Turismo 6, ktorého piaty diel má podľa tvorcov prívlastok „dokonalý“.

Piatok sme u nás v redakcii rozbalili Kinect a pri tejto príležitosti sme si poriadne prezreli obsah balenia, neskôr zverejnila svoje hospodárske výsledky aj firma Square Enix a sľubované oznámenie novej hry zo série Battlefield sa stalo skutočnosťou. Jeho meno bude Battlefield Play4Free, k dispozícii bude zadarmo a podľa tvorcov sa môžeme okrem dobrého audiovizuálneho spracovania tešiť aj na herné prostredie až pre 32 hráčov. V ten istý deň ešte zverejnilo svoju finančnú správu aj Konami, ktoré zaznamenalo prekvapivo zisk a rovnako sme tu mali aj správu od firmy Activision Blizzard, ktorá je rovnako v zisku.

série Battlefield, ktoré sa napokon aj konalo. Mali sme tu aj správu, ktorá potvrdila, že Microsoft už odstránil väčšinu problémov u nového dashboardu pre Xbox 360, kde sa ukázalo, že nebol až tak dobre vyladený ako sa pôvodne očakávalo. Hráčov určite potešila správa, že The Lord of the Rings Online je konečne zadarmo, potom nás sklamala informácia, ktorá potvrdila, že hra NBA Elite 2011 je zrušená a napokon sme si mohli detailnejšie obzrieť, ako je na tom finančne spoločnosť Electronic Arts, kde sme sa dozvedeli, že Q2 podľa jej vedenia predčil ich očakávania.

Nasledujúci deň nás zaplavila vlna

Sobota bola prekvapivo pomerne štedrá na novinky a priniesla správu od Adafruit Industries, ktorá sľubuje 2000 dolárov za hacknutie Kinectu, potvrdenie nového Call of Duty a nového X-Mena na rok 2011, správu o tom, ako sa nevypláca hrať Kinect bez oblečenia a večer sme napokon pridali novinku, ktorá prezradila hardwarové nároky pre Tom Clancy's H.A.W.X 2.

Tento týždeň priniesol okrem sumárov štyri články, z toho všetko recenzie na hry Lionheart: Kings' Crusade, ktorý si viedol dobre a vyslúžil si od nás známku 8/10, recenziu na hru Star Wars: The Force Unleashed 2, ktorá si vyslúžila nižšiu, ale uspokojivú sedmičku, recenziu pre hudobnú hru DJ



Max Portable 3 s hodnotením 8/10 a napokon sme tu mali recenziu na God of War: Ghost of Sparta, ktorý si odniesol zaslúžené hodnotenie 8,5/10.

Tento týždeň sme tu mali tri obrázkové a sedem video galérií: Hneď v pondelok sme pridali obrázkovú galériu Lionheart: Kings' Crusade, dve video galérie Call of Duty: Black Ops - Launch Trailer a komentovaný gameplay na Lionheart: Kings' Crusade. Utorok priniesol bojovú video prezentáciu hry Mortal Kombat, streda zase obrázky na DJ Max Portable 3. Nasledujúci deň sme priniesli trailer, ktorý prezentuje krajinu v hre Need For Speed: Hot Pursuit, no a piatok, ktorý bol v tomto smere najbohatší priniesol jednu obrázkovú galériu novo oznámenej hry Battlefield Play4Free a tri videá. Jedno, kde sme rozbalili Kinect, Teaser na Battlefield Play4Free a debut trailer na Infinity Blade.

Tento pestrý týždeň sa nám schyľuje ku koncu a nám nezostáva nič iné, ako sa sústrediť na 46. týždeň tohto roka. Sledujte nás teda aj budúci týždeň a budete v obraze.

## 45. týždeň

**Ďalší týždeň za nami, nový pred nami, ale pre tých, ktorí nás v niektorý deň zabudli sledovať, ale aj pre tých, ktorí si chcú uplynulý týždeň zrekapitulovať tu máme sumár noviniek, článkov a videí za 45 týždeň. Ako je už zvykom, za týždeň sa toho vždy veľa zomelie a inak to nebolo ani teraz.**

Pondelok začal dosť hojne a priniesol hneď niekoľko zaujímavostí. Poďme sa teda na to postupne pozrieť. Fakt, že sa Mass Effect 2 objaví aj na platforme PlayStation 3 je už dlhšie známu vecou, ale až v pondelok sme sa dozvedeli, že zápleтка v prvom diely bude pre PS3 hráčov prezentovaná formou komiksu, ktorý nieje obyčajný, viac ale nájdete v samotnej novinke. Aj druhá novinka súvisela s PS3, konkrétne s očakávaným závodným dielom Gran Turismo 5 a problémom s výkonom konzoly. V poradí tretia novinka oboznámi s možným rozšírením ponuky na stránkach Battle.net, a hneď potom prišla správa o tom, že na východe, konkrétne v Japonsku si Kinect neužívajú tak, akoby sa patrilo. Poslednou novinkou prvého dňa v týždni bola správa o prvej recenzii na akčnú hru Call of Duty: Black Ops. Ako dopadla? Pozrite sa sami.

Utorok začínal podobne, ako pondelok končil, takže prvou recenziou, lepšie povedané, hneď troma na očakávané pokračovanie závodnej hry Need For Speed, ktoré si vyslúžilo naozaj pekné čísla. Neskôr prišla novinka o možnosti prihlásenia sa do betatestu hry Battlestar Galactica Online, potom prišli prvé detaily na druhé pokračo-

vanie hry Homefront, ktoré má obsahovať nové prvky a dej sa bude odohrávať na druhej strane Mississippi. Poslednou novinkou tohto dňa bolo oznámenie alebo inak povedané volanie o pomoc od štúdia Firefly Studios, ktoré sa nevie rozhodnúť, akú muníciu použijú do hry Stronghold 3.

V stredu sme tu mali viac-menej hardvérové novinky, ale niekoľko klasických, herných sa vo svete predsa len našlo. Prvá novinka odhalila obsah limitovanej edície hry LittleBigPlanet 2, druhá poukázala na fakt, že hry od Bohemia Interactive smerujú na Steam, s tretou sme sa pozreli na presnejší dátum vydania hier Dirt 3 a Operation Flashpoint: Red River, a potom sme deň uzavreli správou o prvom hodnotení hry Assassin's Creed: Brotherhood, ktoré obstálo excelentne!



Aj vo štvrtok sme vás informovali o tom, ako to aktuálne vyzerá vo svete hier a dozvedeli sme sa nové detaily limitovanej edície hry Conduit 2, ale ešte predtým sme rozbalili balenie Deluxe edície hry Emergency 2012. Tretou novinkou štvrtka sa stalo oznámenie, že práva na hru All Points Bulletin odkúpila spoločnosť K2 Networks a poslednou novinkou, ktorá tento deň zakončila sa stala informácia veľkého kalibru, podľa ktorého sa môžeme v budúcnosti tešiť na „Crysis 3, 4, 5, 6,



7, 8, 9... Crisis Infinity“.

Posledný pracovný deň uplynulého týždňa bol naozaj pestrý a priniesol dátum vydania očakávanej stratégie hry Shogun 2: Total War, vyhlásenie od THQ, že hry sú drahé, oznámenie faktu, že nový diel CoD série si prvý deň predajnosti viedol veľmi dobre a stáva sa najpredávanejšou hrou všetkých čias za prvý deň, výskum od spoločnosti Parks Associates, ktorý zisťoval, koľko toho utrácame za virtuálne predmety, správu o možnosti vývoja druhého dielu hry Psychonauts a koniec pracovného týždňa ukončila zaujímavá správa o tom, že RAGE sa objaví aj na Apple zariadeniach.

Cez víkend tu máme minimum noviniek, ale predsa sa niečo okrem hardvéru našlo. Sobotňajšia novinka upozornila, že GSC Game World vymyslela súťaž o najlepšiu nápad na quest do hry S.T.A.L.K.E.R. 2 a v nedeľu, v skorých ranných hodinách dorazila novinka, ktorá zobrazuje obrovský počet áut, ktoré nájdeme v hre Gran Turismo 5 a neskôr prišla správa o lákaní World of Warcraft hráčov na hranie zadarmo.

Tento týždeň priniesol okrem noviniek aj pekný počet recenzií, ktorých bolo celkovo sedem a jeden tematický článok, ktorý predstavil prvé dojmy z multiplayeru v hre Need for Speed: Hot Pursuit. Prvá recenzia na James Bond 007: Blood Stone z utorka si vyslúžila o niečo väčšie hodnotenie ako priemer, stred týždňa priniesol dve recenzie, jednu na The Ball a druhú na Carcassone, ktorý si odniesol z našej redakcie číslo 9. Aj nasledujúci deň priniesol dve recenzie, prvú na očakávanú hru Call of Duty: Black Ops, ktorá nesklamala a druhú na Fallout: New

Vegas, ktorý si viedol tiež obstojne. Posledný pracovný deň potom ešte priniesol recenziu na King's Bounty: Crossworlds, ktorý si nevedol veľmi dobre a odniesol si od nás čisto priemernú známku.

Uplynulý týždeň sme nezabudli ani na galérie, ako obrázkové, tak aj s videom. Mali sme tu obrázky na Stronghold 3, James Bond 007: Blood Stone, The Ball, na akčnú hru Call of Duty: Black Ops, Fallout: New Vegas a napokon sme uverejnili obrázky na Enslaved: Odyssey to the West. Video sekcia bola ešte štedrejšia a priniesla zábery z hrania alpha verzie hry Dragon Age 2, trailer, ktorý vás naučí hrať FPS hry, šesť videí, ktoré prezentujú Live season, hráčsky level, morálku, prestupy, zostavu a taktiku a napokon rozšírený online mód na hru Football Manager 2011. Okrem týchto videí sme tu mali ešte niekoľko, ktoré nájdete v našej video sekcii.

Tento týždeň bol znova poriadne pestrý a veríme, že si v ňom každý náš čitateľ našiel to svoje. Ďalší sumár noviniek môžete samozrejme čakať o týždeň v približne rovnakom čase.

## 46. týždeň

**Máme za sebou ďalší týždeň, ktorý nebol vôbec chudobný na novinky, no mali sme tu aj niekoľko recenzií, približne tucet zaujímavých videí a nejaké tie obrázky. Teraz je ten pravý čas na to, aby sme si to všetko zhrnuli do jedného celku.**

Prvou novinkou pondelka sa stala správa o predajnosti čerstvého Call of Duty: Black Ops, ktoré si v Británii vedie nad očakávanie veľmi dobre, o

viac ako dve hodiny na to dorazila správa o nezmyselnej cenzúre hry Mafia 2 v Japonsku, a napokon ešte dorazila dvojica zaujímavých správ. Prvá sa týkala údajného oficiálneho oznámenia novej hry z NFS série, ktoré sa nakoniec konalo v utorok, no my sme ho predpovedali už pred mesiacom, a druhá opisovala prvú DLC pre hru Fable 3.

V utorok sme boli poriadne aktívni a priniesli sme okrem hardware noviniek aj veľký počet klasických, herných správ. V skorých ranných hodinách sme informovali, že Remedy zrejme chystá hru pre Kinect, čo by kľudne mohol byť aj Alan Wake 2, neskôr na to sme informovali o naznačení od Ubisoftu, že už budúci rok by sme mohli čakať novú časť Assassin's Creed, o pár minút neskôr sme informovali o odklade dátumu vydania hier Driver: San Francisco a Ghost Recon: Future Soldier, a neposlednou novinkou utorka sa stala správa o pokračovaní hry All Points Bulletin a možné uvedenie na trh už v druhej polovici roku 2011. Utorok touto informáciou ale zďaleka nekončí. Máme tu ešte päťicu noviniek, z ktorej prvá dáva nádej na vývoj nového Diabla aj na konzoly, druhá prezrádza spojenie Gears of War a technológie Kinect, tretia poukazuje na tradičnú nemeckú cenzúru, tentoraz pre hru Splatterhouse, ďalšia prezrádza dátum vydania pre hru The Witcher 2: Assassins of King a piata, posledná novinka utorka poukazuje na výborné hodnotenia, ktoré dosiahla hra Assassin's Creed: Brotherhood, ktorá sa už od piatku predáva aj na Slovensku.

Ani streda nezaostávala za utorkom a ponúkla veľké množstvo informácií. S prvou sme prišli v skorých ranných



hodinách a prezrádzala odhalenie limitovanej edície Zaklínača 2, v poradí druhá novinka sa týkala závodnej hry Gran Turismo 5 a netradičnej reality show, tretia sa týkala zberateľskej edície hry Marvel vs. Capcom 3: The Fate of Two Worlds, neskôr dorazila novinka, ktorá sa opäť týkala Gran Turismo 5, tentoraz súvisela s opätovným odkladom. Hneď nato prišla novinka, ktorá potvrdila vydanie Splinter Cell Trilogy HD a vo večerných hodinách sme priniesli dvojicu noviniek, z ktorých prvá oznámila prvé DLC hry Fallout: New Vegas, konkrétne jeho dátum vydania, a druhá oznámila MP betu pre Killzone 3, ktorá bola prístupná len v stredu, a teraz ju už nestiahnete.

Štvrtok ponúkol vo svojom menu len tri herné novinky, prvá potvrdila dátum vydania pre zaujímavú FPS akciu Homefront, ďalšia potešila priaznivcov stratégie R.U.S.E., pretože tá sa dočká DLC balíčku, ktorý bude navyše zadarmo a posledná, tretia správa



oznámila, že Zynga chystá novú hru pre Facebook.

Posledný pracovný deň nakoniec priniesol o niečo viac noviniek ako štvrtok. Mohli sme sa dozvedieť, že demo na hru LittleBigPlanet 2 môžeme čakať už onedlho, informáciu o veľkej predajnosti Black Opsu, ktorá naďalej pokračuje a láme rekordy, oznámenie netradičného spracovania hry Lego Pirates of the Caribbean, ktoré bude vychádzať z trilógie úspešného filmu a poslednú dvojicu noviniek, z ktorej prvá oznamuje reko-rdný obrat a aj obrovský zisk koncernu GameStop a správu, kde Bungie žiada o betatesterov do ich novej hry.

Sobota nebola v zmysle informácii veľmi štedrá. Prvý víkendový deň priniesol grafické rozdiely na práve vydanú závodnú hru NFS: Hot Pursuit a nedeľa napodiv priniesla neobvyklé tri novinky. Prvá poukázala na PS3 exkluzivitu, ktorú Sony chystá, ďalej nám ukázala, na čo všetko sa môžeme tešiť v hre Tron: Evolution a treťou, zároveň poslednou novinkou tohto týždňa sa stala limitovaná edícia soundtracku hry Red Dead Redemption.

Uplynulý týždeň sme priniesli päť recenzií jeden preview článok a rovnaký počet dojmov. V pondelok po obede sme priniesli recenziu na PC verziu Call of Duty: Black Ops, a to medzi prvými hernými portálmi na Slovensku, nasledujúci deň prišla recenzia hry Pinball FX 2, ktorá si od nás vyslúžila výborné hodnotenie, stred týždňa priniesol so sebou aj preview na oficiálne predstavenú novú hru z NFS série menom Shift 2: Unleashed, štvrtok zoslal recenziu na hru Apache Overkill – PSN mini, ktorá veľmi neza-



ujala a posledný pracovný deň priniesol hneď dva články, jednu recenziu na na Drakensang a jednu zaujímavú reportáž z CD Projekt konferencie. V sobotu sme pridali Xbox recenziu na očakávané RPG Fable III, ktorá určite zaujala a vyslúžila si od nás veľmi dobré hodnotenie.

Tento týždeň sme nezaháľali a venovali sme sa aj galérii, a to obrázkovej aj s videom. Pondelok sme pridali obrázky na Call of Duty: Black Ops, potom sme predstavili prvé screeny na nový Need For Speed, a neskôr nasledovali obrázky na Drakensang a na Fable III. Videogaléria sa nám rozšírila o veľký počet videí a trailerov. Pondelok prišla ukážka iPhone verzie hry RAGE, video prvého DLC pre hru Fable 3, špičkovy spracovaný debut trailer na novú NFS, video na nový launch multiplayer hry Assassin's Creed: Brotherhood, prvé gameplay zábery hry Dirt 3 a v neposlednom rade prvé oficiálne video na Operation Flashpoint: Red River. Viac videí nájdete v našej video sekcii.

A čo dodať na záver? Asi len toľko, že máme za sebou ďalší zaujímavý týždeň, v ktorom sme sa toho veľa dozvedeli. Uvidíme, ako dopadne 47. herný týždeň, ktorý o pár hodín začína.



# INFECTED? REPORT IT!

## 47. týždeň

**Za sebou máme ďalší úspešný týždeň a teraz je ten správny čas na to, aby sme si ho zosumarizovali. Mali sme tu veľa zaujímavých noviniek, videí, niekoľko obrázkových galérií a pár recenzií. Ako je už zvykom, začneme sumárom noviniek.**

Pondelok ráno sme priniesli novinku, ktorá predstavila Pip-Pad, neskôr dorazila špekulácia o tom, čo spoločnosť Valve predstaví počas VGA, potom sme predstavili DLC rozšírenie pre Fallout: New Vegas, ktoré bude určené pre konzolu Xbox, neskôr sa objavila novinka, ktorá nám ukázala, že Black Ops sa stále drží na vrcholci predajnosti v UK, a posledná herná novinka prvého pracovného dňa v týždni nám opísala, ako je to vlastne s vydaním adventúry Gray Matter.

Utorok začal dosť z ostra, pretože hneď prvá správa upozornila hráčov, ktorí sa chystajú stiahnuť Zaklínača 2, že môžu skončiť pred súdom, neskôr nasledovala novinka, ktorá objasnila dôvody zrušenia očakávanej športovej hry NBA Elite 11. Ráno sme potom zakončili prvou neoficiálnou recenziou od Official Playstation Magazine na očakávanú závodnú hru Gran Turismo 5. V rámci obedného menu sme pripravili informáciu o údajnom pokračovaní Oblivionu, o dve hodiny neskôr prišla informácia o vydaní patchu pre PS3 verziu hry novej Lary Croft. Utorok potom ešte priniesol dvojicu noviniek. Prvá poukázala na možnú predobjednávku hry Test Drive Unlimited 2 a druhá oznámila príchod nového DLC pre Mafiu 2.

Streda priniesla o niečo menej správ. Prvá prišla poobede a predstavila nám štvoricu oficiálnych recenzií na GT5, podľa ktorých si hra vedie naozaj skvele, hneď potom sme vám prezradili minimálne systémové nároky na Zaklínača 2, podvečer sme pridali správu o zaujímavom výpredaji a znížení cien pre majiteľov Xboxu 360. Večer prišla správa, že podľa Nemcov je Joe's Adventures posledným DLC hry Mafiu 2, a potom nasledovala novinka o DLC, tentoraz k hre Assassin's Creed: Brotherhood, ktoré nás potešilo, pretože bude úplne zadarmo.

Štvrtok priniesol iba jednu hernú novinku, ktorá potvrdila účasť herca menom Mark Wahlberg vo filme Uncharted.

Piatok túto situáciu zachránil a priniesol hojný počet správ. Prvá prišla v skorých ranných hodinách a dala nám nádej, že Zaklínač 2 by sa mohol objaviť aj na konzolách, druhá prezradila, že vďaka „slabému“ hardvéru v PS3 bude Gran Turismo 6 vyvíjaná až pre PlayStation 4, ďalšia potvrdila, že PC platforma ešte stále nieje mŕtva, štvrtá nám ukázala poriadnu kuriozitu, v ktorej istý čínsky občan údajne zaplatil 15 000 dolárov za hranie svojej obľúbenej MMO hry, piata upozornila, že v Batman: Arkham City nemáme očakávať ovládateľné vozidlá, v poradí šiesta dáva nádej na oznámenie Prototype 2 na VGA 2010, posledná ukázala náhradu Kinectu a Move, ktorú vyvinuli kde inde ako na východe, konkrétne v Japonsku.

Sobota priniesla novinky, z ktorých

prvá prezradila, že SEGA prichystala veľkú zmenu, druhá ukázala zaujímavé video, ktoré ak bude mať do 12. decembra rovný milión videní, budeme mať od tvorcov hry darček v podobe troch nových áut do Need for Speed: Hot Pursuit. Neskôr nasledovalo oznámenie, že v roku 2011 budeme hrať ďalšiu veľkú hru z Assassin's Creed série. Sobotu zakončila správa o zahájení prác na Splinter Cell 6. Posledný deň v týždni neboli k dispozícii žiadne zaujímavé novinky.

47. týždeň priniesol tri recenzie. Prvá predstavila hru Castlemania: Lords of Shadow, ktorá si od nás vyslúžila slušné hodnotenie, druhá sa pozrela bližšie na Kaptain Brawe: A Brawe New World, no a tretia sa zamerala na Emergency 2012, ktorá nedopadla veľmi slávne.

Aj naša galéria sa tento týždeň rozrástla, konkrétne o štyri obrázkové galérie a videá, z ktorých hneď prvé v týždni predstavilo video z Pána prsteňov, s druhým sme sa pozreli na 8-Bitového Harryho Pottera, ďalšie prinieslo zaujímavosť z hry Myst, a posledným videom prvého dňa sa stal nový gameplay hry Deus Ex: Human Revolution. Druhý pracovný deň priniesol trailer z PSP RPG Lord of Arcana a exkluzivitu v podaní prvého gameplay videa hry Operation Flashpoint: Red River. Všetky naše videá nájdete v našej galérii videí.

Z kľudného týždňa sa nakoniec vyliahol pomerne pestrý, plný zaujímavých informácií, videí a iných materiálov. Týmto vás pozývame na otvorenie nového, v poradí 48. herného týždňa. Sledujte nás a ostanete v obraze!



SCREENSHOT





Daniel "LordDan" Hujo

## Need for Speed: Hot Pursuit Multiplayer

**Maximálna rýchlosť v obci – 50 km/h, mimo obce 90 km/h, na diaľnici 130 km/h, povinné celoročné svietenie, povinná výbava vozidla – rezerva, lekárnička, lano, trojuholník, reflexná vesta a zápis o nehode a tak by sa dalo pokračovať ďalej a ďalej, ale prečo by sme to robili? Tu sa policajtom nezastavuje a predpisy nedodržia, vítajte vo svete Need for Speed: Hot Pursuit.**

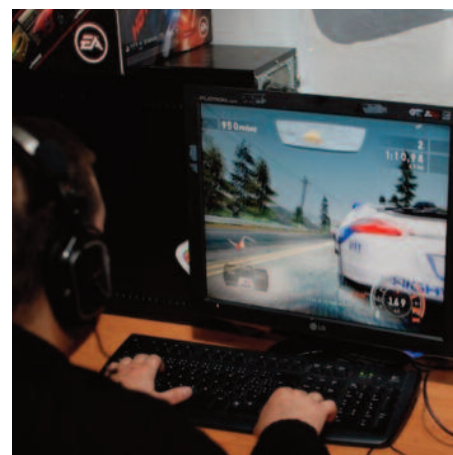
Keďže sa nebezpečne priblížil deň vydania nového NFS, usporiadala opäť EA Czech v srdci Prahy akciu pre novinárov a ľudí z komunity, ktorí si hru mohli vyskúšať a stretnúť sa v závodoch proti sebe. Event trval príjemné tri hodiny a už od začiatku vládla pomerne uvoľnená atmosféra, o ktorú sa starali najmä chalani z Indiána, ale aj ostatní redaktori a ľudia z komunity, pričom padali ostré slová najmä na policajných prenasledovateľov. EA nás hýčkala a na záver nechýbalo posedenie, ako inak, pri pive. Chybičkou krásy celej akcie bol krátky výpadok serveru, takže sme asi 15 minút len tak sedeli a taktiež build hry, ktorý sme mali k dispozícii asi nepatril medzi finálny produkt.

Hrali sme na PC a aké bolo moje prekvapenie, keď na mňa čakala klávesnica a nie volant, no v konečnom dôsledku to bolo úplne jedno. Ako zahrievaciu jazdu sme mali možnosť si pusťiť singleplayer, v ktorom bol ale dostupný len jeden závod, takže išlo skutočne len o zoznámenie sa s ovládaním hry. Čo sa týka práve ovládania hry, tak sme sa vo väčšine zhodli, že ovládanie na klávesnici nepatrí medzi najlepšie vyriešené. Akcelerácia na A-čku, brzda na Z-tku a zatáčanie pomocou šípok nemôže starších hráčov prekvapiť, predsa len pár závodných hier v minulosti toto rozloženie používalo, naviac bolo len nitro na shifte. No keď sa k tomu pridá ešte aj ovládanie štyroch prvkov na zničenie protivníka, ktoré bolo rozmiestnené na numerickej klávesnici, stáva sa jazda, zvlášť v zákrutách, pomerne nebezpečnou. Ľudia s dlhými prstami, kam patrí aj ja, majú výhodu, pretože na numerickej klávesnici dočiahnu malíčkum, ostatní musia obetovať zatáčanie aspoň na pár milisekúnd. V hre, ktorú sme mali dostupnú, nebola možnosť zmeny ovládania, uvidíme či vo finálnej verzii toto bude. A určite odporúčam skontrolovať akú klávesnicu

máte nastavenú, mne totižto asi až v piatom závode došlo, že pri mačkaní klávesy Z sa nič nedeje a musím si prehodiť nastavenie klávesnice :).

Potom sme sa dostali k multiplayeru, závody nám vyvažoval nový systém Autolog, no keďže sa nám body zo závodov nepripočítavali, boli sme stále na prvej úrovni a rozdelenie hráčov bolo konštantné. Autolog vyzerá byť veľmi zaujímavou súčasťou tejto arkádovej hry. V podstate ide o sociálnu sieť, kde môžu hráči komunikovať, neustále prekonávať rekordy priateľov a samozrejme teda v multiplayeri na základe vašich dosiahnutých úspechov a bodov rozdeľuje hráčov do dvoch približne rovnakých tímov. Hrali sme dokola len jeden mód a to klasiku 4vs4 jazdci proti policajtom. Priznám sa, že som moc nesledoval, koľko máp sa striedalo, no boli asi štyri a názvy som nesledoval prakticky vôbec. Napriek jednému módu a pár mapám sa ľudia nesťažovali, že by im bolo málo. Dá sa ale povedať, že na mapách nájdete všetko, čo do správnych arkádových závodov patrí – skratky, prudké zákruty, dlhé rovinky, preháňku a podobne. Výber vozidiel bol tiež pomerne obmedzený, na každej strane po päť áut z kategórie superáut, väčšinou výkonovo veľmi rovnaké. Keby išlo len o samotné závody, človek by povedal nič nové pod slnkom, no tým, že Criterion dali do hry vychytávky na ničenie policajtov alebo naopak na chytanie jazdcov, je vo výsledku Need for Speed: Hot Pursuit v multiplayeri veľká zábava. Nie je nad to, keď sa za vás prirúti policajt, ktorý si myslí,





že do vás vrazí a vy mu tam hodíte klince, neostáva len zakričať goodbye. Veľkou zábavou sú na obidvoch stranách EMP strely a hlavne vyhýbanie sa ich zásahu či už rušičkou, prípadne efektným dupnutím na brzdu stačí sledovať ako okolo vás preletí auto a body za vyhnutie sa zásahu sa sypú. Ďalšou vecou je rivalita medzi hráčmi, hlavne ak idete závod ako jazdec, tam totižto idete každý za seba, klince a EMP tak môže prísť od kohokoľvek, motivácia vyhrať je veľká. Jazdenie je pomerne jednoduché, väčší problém je hra za policajtov, kde vám pár závodov potrvá než dostanete do krvi tie správne grify na odrovnanie unikajúcich jazdcov, keď sa však do toho dostanete, vulgárne slová sa len začnú sypať na vašu hlavu :).

Aby to nevyzeralo, že EA spraví akciu a všetci kvôli tomu vynesú hru do nebies, pustíme sa do nejakej tej kritiky. Otázkou ale je či tieto veci nakoniec budú aj v konečnej verzii hry, alebo len my sme mali smolu na starší build hry. Na čo sa zdvihla suverénne najväčšia

vlna kritiky, boli pomerne zbytočné informácie, ktoré sa zobrazovali presne v strede obrazovky a úplne zakrývali výhľad, veľa ľudí tak počas závodu nevidelo položené klince, medzeru v policajných zátarasách alebo auto v premávke. Tento problém zrejme spočíva v nastavenom rozlíšení a je vidieť, že sa počíta s Full HD rozlíšením, ktoré sme si my zvoliť nemohli. Čo myslím tými zbytočnými informáciami, boli to veci ako kto sa vybúral, kto prešiel po klincoch a od koho boli, niečo ako informácie kto koho zabil v multiplayeroch akčných hier.

Mňa osobne veľmi prekvapila aj absencia soundtracku, ktorý by hra obsahovať mala. Teda ak v hre nejaký bol, bol taký nevýrazný, že som ho ani nepostrehol. Osobne by som aspoň pri klasickom jazdení ocenil svižnú hudbu, ktorá by ma hnala rýchlejšie dopredu a ktorá by tam skutočne mala byť, stačí vypočuť oficiálny zoznam skladieb. Takto to bol totižto monotónny zvuk áut alebo policajných sirén a pred každým závodom som

premýšľal či si mám slúchadlá vôbec nasadiť. Len také pobavenie na záver, nie je nad to, keď si servírka v podniku vypýta občianske preukazy od trinástich ľudí vyzerajúcich rozhodne staršie ako 18 rokov. A ešte vám dám radu ani omylom sa jej nepokúšajte vyraziť smažený syr z ruky, váš stôl upadne v nemilosť :D

Aby som to tak nejak zhrnul, Need for Speed: Hot Pursuit je skutočne návratom k pôvodným arkádovým koreňom série. Pre tých, čo očakávajú simuláciu, tým odporúčim návrat k NfS: Shift, toto pre nich skutočne nebude, no a tí, ktorí sa chcú vyblbnúť a len tak si zajazdiť, hra je pre nich ideálna. No na druhej strane, tak ako zaznievali výroky, že to je najlepší diel série za posledných niekoľko rokov, tak skutočne záleží na tom, koľko rokov späť sa to myslí. Pre mňa osobne ostáva najlepším dielom série Need for Speed ten s podtitulom Underground 2, ale musím pochváliť, že konečne bude na PC zas závodná hra, ku ktorej človek nepotrebuje vyťahovať volant a v pohode si vystačí s klávesnicou a je tak pripravený kedykoľvek sa vybláznit.



Juraj "Duri" Dolniak

## Predstavujeme Shift 2: Unleashed

**EA sa po roku opäť plánuje vrátiť k načrtnutej odbočke menom Shift, ktorej úlohou bolo a aj naďalej je skĺbiť Need for Speed s prvkami simulácie. Hoci ich posledný pokus dopadol rozporuplne, všetky jeho muchy sa posnaží vychytať dnes oficiálne predstavené SHIFT 2 Unleashed!**

Prierez sériou Need for Speed by vydal na samostatnú tému, no aj napriek tomu prinesie podľa najčerstvejších správ budúročné pokračovanie množstvo inovácií do jednej z najznámejších racingoviek. Nemyslíme tým len odklon od zvykov a tradícií, t.j. opustenie arkádových vôd a pustená sa do pravého závodného simulátora, ale aj také detaily, akými sú zmena názvu, kedy sa hra zbavila svojho titulu Need for Speed. Znamená to nebudaj, že EA týmto krokom otvára priestor novej minisérii? Ktovie, zatiaľ môžeme len tipovať a dohadovať sa, či sa bude v tomto „racing killerovi“ pokračovať a či sa svojimi kvalitami vyrovná rivalom zo stajní Turn 10 a Polyphony Digital...

Hoci sa Shift 2 Unleashed snaží vyšliapať si vlastnú cestičku na poli závodných hier, podľa vyjadrení zo strany autorov, ktorými sa mimochodom stali ľudia zo Slightly Mad Studios, si niečo prevezme aj od aktuálneho Hot Pursuit. To zbiera skvelé známky, tak prečo sa ním neinšpirovať? Podobnú otázku si zrejme položili aj tvorcovia druhého Shiftu, a tak bude ich dielo obohatené o novinku menom Autolog. Táto „závodná sociálna sieť“ sa však dočká niekoľkých bližšie nešpecifikovaných inovácií a plne sa prispôbi simuláčnemu štýlu.

Nás však zo všetkého najviac zaujímajú práve novinky, ktoré so sebou SHIFT 2 Unleashed prinesie. Tých nám bolo sľúbených viac než dosť, nakoľko Slightly Mad Studios zamýšľa vyrovnáť sily s Gran Turismom a Forzou. Najväčšiu zmenu predstavuje nový render engine spoločne s dôkladnými opravami v grafickej oblasti. Podľa vy-

pusteného debutového traileru usudzujeme, že sa bude jednať o poriadne drsné preteky, čo netaja ani tvorcovia. Chcú nám istým spôsobom ukázať, že skutočné závodenie nie je prechádzkou ružovým sadom. EA sa na adresu autenticity vyjadrilo slovami: „Sme taktiež v úzkom kontakte so skutočnými svetovými jazdcami, aby sme zaistili, že Shift 2 Unleashed zachytí ich skúsenosti a stane sa ukazovateľom autentickej závodnej akcie.“

Zaujímavým spestrením a novinkou oproti konkurencii má byť doslova nový pohľad na preteky. V pláne je totiž inovatívny pohľad priamo z helmy jazdca, ktorý si, ako sa chváli EA, užijeme pri obrovských rýchlostiach nad 200 mph. Samozrejme v úzadí neostáva ani jazda v noci, ktorá kedysi sériu Need for Speed povzniesla na novú úroveň. Do toho si pripočítajte všakovakú trať, ktorá vás vďaka modelu poškodenia môže hocičím prekvapiť, a vyjde vám jasný zámer tvorcov – adrenalínové závody, v ktorých je možné všetko (aj taký nečakaný zvrät ako v debutovom „matrixovskom“ traileri).

Patrick Soderlund z EA sa pre britský Eurogamer kedysi vyjadril, že jednou z výhod nového NFS je, okrem talentovaného tímu ľudí, aj to, že SHIFT 2 Unleashed bude na rozdiel od spomínaných dvoch konkurentov v podobe GT a Forzy multiplatformovým titulom. Túto tému uzavrel slovami: „Forza sa dá kúpiť len na Xbox, GT je k dispozícii len na Playstation. Sme teda jediní (čo zohrá veľkú úlohu), kto môže niečo takéto poskytnúť na všetky platformy.“

Vyjadrenia autorov sa teda nedajú nazvať inak než odvážnymi. Preto sme veľmi zvedaví, ako sa s náročnou úlohou popasujú, keďže dátum vydania padol už na jar 2011. SHIFT 2 Unleashed sa dočkajú majitelia PC, Xbox 360 a PS3, o prípadných odrodách na iPhone či PSP zatiaľ reč nepadla.

SCREENSHOT





Roman "JC" Kadlec

## Fallout: New Vegas

**Vojna, vojna sa... zmení. Fallout 3 dokázal, že vojna v pravom "Fallout" štýle dokáže byť iná. Nemusí to priamo znamenať, že horšia. Jednoducho, iná a pre niekoho možno aj lepšia. Recenzie boli možno až prehnane oslavné a mnoho fanúšikov sklamaných. Každopádne, aj tí sa konečne dočkali, pretože prichádza Fallout: New Vegas...**

Obsidian Entertainment - pozbierané zvyšky Black Isle Studios. Feargus Urquhart, Chris Avellone, Chris Jones, to všetko sú mená, ktoré mali čo dočinenia s pôvodnými Falloutmi a teda skutočne vedia, ako má "ten" svet vyzeráť. Žiadne metro, milióny rozpadnutých moderných stavieb, ale tá pravá prázdnota. Obsidian taktiež dokazuje, že nerozhoduje engine, ale duch hry a zatiaľ čo by ste na prvý pohľad F3 a F:NV od seba nerozlíšili, po dôkladnom preskúmaní je rozdiel zrejmy.

Ťažko sa opisuje, prečo je práve New Vegas lepší. Respektíve, prečo pre niekoho môže byť lepší, prečo niekoho môže chytiť aj napriek tomu, že to Fallout 3 nedokázal. Prečo to je defacto úplne iná hra a aj napriek tomu, že je postavená na rovnakých technických základoch a na prvý pohľad vyzerá rovnako, je v skutočnosti odlišná. Ťažko sa taktiež opisuje, prečo je označenie "datadisk" hanlivé. Všetko to totiž vychádza priamo z vnútra hry. Z herného zážitku, ktorý ponúka. A ten sa jednoducho nedá opísať v podobe textu. Môžem spievať oslavné ódy na celkovú atmosféru, na rozmanitosť a hĺbku jednotlivých questov, na svet ako taký, ale pokiaľ si to sám hráč nevyskúša, tak jednoducho nepochopí podstatu toho všetkého. O niečom však písať treba a preto sa pozrieme práve na tieto základné črty.

Pojem "bohatstvo herného sveta" môže byť na prvý pohľad kontroverzné tvrdenie. Pustina príliš veľa možností neponúka, ale navodzuje tu správnu Fallout atmosféru. V 3D. To je jediný rozdiel a zároveň aj odpoveď na otázku "Je to vôbec možné? Preniesť izometrický Fallout svet do 3D?" New Vegas dokazuje, že to skutočne ide. Samozrejme, presun po štvorcovej mape v rámci dôležitých lokalít je minulosťou a poznávanie krajiny je čisto záležitosťou prechádzky. Na auto môžete priamo zabudnúť, herný svet pokrýva relatívne malú plochu avšak s dostatočným poč-

tom zaujímavých miest. Kto sa chce držať iba príbehovej línie - nech sa páči, je tu však veľké množstvo ďalších lokácií, ktoré dotvárajú atmosféru.

Pravým "bohatstvom" je však herný obsah. Postavy, dialógy, questy. Fallout 3 mal svoje pamätné momenty, mnohokrát však šlo o samoučelné nápady, ktoré síce boli dobré, ale do univerza Falloutu jednoducho nezapadali. V New Vegas pôsobí celá táto zložka prirodzenejšie. Questov je oveľa viac, mnohokrát sa vetvia alebo odomykajú ďalšie a celkovo tak nejak pripomínajú atmosféru pôvodných dielov. A aby som musel vo F3 skrolovať 10kou aktívnych questov, to sa mi fakt nestalo. V New Vegas to nebude po príchode do centra diania nič neobvyklé. Kvantita nedegraduje kvalitu a mnohé mini-zápletky sú skutočne zaujímavé a zábavné.



Podtitulom nového Falloutu je názov mesta New Vegas, čo je v podstate postapokalyptické Las Vegas. Napriek tomu nebude ničím výnimočným, keď sa do tohto mesta rozkoší dostanete až po nejakých 20 hodinách hrania. Začiatky v pustine sú síce ťažké, ale už po pár hodinách je práve pustina tým magnetom, ktorý drží a nepustí. Človek je od prírody zvedavý a otázky "Čo je to tam za ruinu/mestečko/sochu" sú na bežnom poriadku a neustále odkláňajú pozornosť od hlavnej dejovej línie. Do New Vegas sa však nakoniec hráč dostane, čo so sebou nepochybne prinesie aj nostalgické spomienky na New Reno. Nie sú to len kasína, mafiánske rodiny, drogoví díleri a ľahké ženy, je to najmä celková atmosféra a herný obsah. Nech sa už opakujem po Xtýkrát, jednoducho, je to tak. A podobne ako v starých Falloutoch, aj v New Vegas je zák-



ladná zápleтка veľmi jednoduchá - ukradnutý platinový pokerový žetón a oživený hrdina na prvý pohľad neponúkajú veľký potenciál, ale každodenné problémy v post-apokalyptickom svete a viaceré frakcie bojujúce medzi sebou vytvárajú samostatnú, nadržanú zápletku.

Medzi spomenutými frakciami nájdete presne to čo by ste čakali - otrokárov, gangy, NCR (áno, presne tá New California Republic), Nasledovníkov Apokalypsy a klasickú zmesku rodín v New Vegas. Nedá sa vyslovene povedať, že konkrétne táto frakcia je dobrá, táto zlá, každá má svoje presvedčenie, ktorým sa riadi a je iba na hráčovi, či sa s ním stotožní alebo nie. Celková variabilita však ponúka dostatok možností, aby si každý správny "role-player" vybral tú svoju stranu. Taktiež môžete očakávať karavany, brahmíny, Bratstvo Ocele a ďalších klasických Fallout "maskotov".

Opäť sa dostávame k základnej otázke. Ako sa to vlastne hrá? VATS systém a prvky Fallout 3 engine ostali zachované, okrem vyššie spomenutých zmien (atmosférickejší svet, lepšie questy, viac podobné starým Falloutom) sa čiastočne uprav-



ilo aj samotné vylepšovanie postavy. To opäť kladie dôraz na špecializáciu a neumožňuje natoľko všestranný rast, ako to bolo možné vo F3. Taktiež na rozhovory má vplyv oveľa viac vecí, než len samotná hodnota schopnosti rozprávať. Mnohé dialógové možnosti sa sprístupňujú aj v závislosti od ostatných schopností alebo vlastností. Samotný VATS systém ostal bez zmeny a kto kvôli tomuto nazýval F3 FPS hrou, tak NV je na tom rovnako.

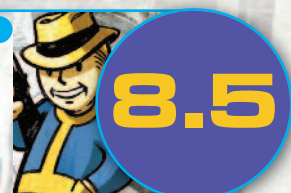
S vyššie uvedeným faktom súvisí aj hlavný nedostatok nového Falloutu. Obsidian dokáže vytvoriť bohatý a pútavý herný svet, po technologickej stránke však vždy niečo "dre". Neinak je tomu aj v prípade New Vegas - Gamebryo engine má ďaleko k dokonalosti a Obsidiani taktiež nevychytali všetky bugy. Síce už vyšiel v poradí

tretí patch, ale stále je čo opravovať. Gamebryo taktiež už nijak nevyčníka v otázke kvality grafiky a celkovo ide o priemer. Soundtrack si však opäť drží svoju kvalitu a posunul sa viac k ambientu.

O Fallout: New Vegas by sa toho dalo ešte veľa napísať - hardcore mód, ktorý (okrem iného) konečne robí všetky jedlá a nápoje využiteľnými, systém vyrábania zbraní a nábojov, rôzne vylepšovania zbraní, rôznorodí spoločníci a partáci, jedinečné herné NPC a množstvo ďalších vecí, ktoré radšej takticky premlčíme a necháme samotného hráča, aby ich spoznal sám. O tom nový Fallout je - o spoznávaní. Plnohodnotnom, zábavnom, pútavom, s príchutou pravého Falloutu a to aj napriek tomu, že navonok vyzerá iba ako datadisk k Falloutu 3...



**PC, PS3, X360**  
**Výrobca:** Obsidian **Distribútor:** Bethesda  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** cz titulky (PC)  
 + - obrovský, bohatý svet - zastaralost' grafiky  
 - questy - bugy  
 - atmosféra





Branislav "chinaski" Hujo

## Enslaved: Odyssey to the West

*Ja Tarz... ehm Monkey, Ty Jan... ehm Trip. S Enslaved som mal prvýkrát čo dočinenia na tohtoročnom Gamescome v Kolíne. Dovtedy som o tomto dieľku skutočne nemal ani poňatia a až nadšené rozprávanie nášho šéfredaktora ma donútilo vziať do ruky gamepad a vyskúšať si hrateľnú ukážku. Široko d'aleko okolo stojanov s Enslaved nikto nestál a krátke herné stretnutie ma veru príliš nepresvedčilo o tom, že by to mala byť hra ktorú by som si raz prial mať na stole. Pravdupovediac na Enslaved som od GamesComu 2010 zabudol a ani si naň nespomenul.*

Lenže osud redaktora mi túto hru napokon na stôl privial a ja s trocha kyslým úsmevom, som sa do sveta otrokov ponoril. Prvotné zistenie bolo rovnaké ako na GamesCome jednoduchá lineárna hrateľnosť, kde máte cestu priamo nalinkovanú a keby ste náhodou mali mentálnu kapacitu jednobunkového živočicha a nevedeli ako ďalej, hra vás chytí za ruku a s rodičovským poláskaním a blikajúcim zvýraznením záchytných bodov vás vašou temnou chvíľkou prevedie. Prvá úroveň bola zhodná s tou, ktorú som hral na GamesCome a ako vravím nezaujala ma. Už do druhej úrovne som sa musel skôr nútiť a sám seba som začal ľutovať za môj ťažký recenzentský osud. Lenže chyba páni a dámy, kajám sa tu pred vami, lebo postupom času hra začne vystrkovať svoje dráčky, následne vám ich zatínať do kože a na konci vás už drží tak pevne, že sa vám od nej nechce odísť. Pozrime sa jej teda na zúbok poriadne.

Dej hry Enslaved: Odyssey to the West vychádza zo starého čínskeho príbehu, ktorého knižné spracovanie má názov Opičí kráľ - Cesta na Západ. No vychádza, skôr sa ním v niektorých veciach inšpiruje, napríklad v hlavnom hrdinovi. Scenár hry si však vzal pod patronát istý Alex Garland a pokiaľ poznáte filmy ako 28 dní potom, alebo Sunshine, toto meno vám určite nebude neznáme. Jeho rukopis je na hre, prevažne teda na scenári príbehu, určite výrazne badateľný. Verte mi príbeh, ktorý inak pracuje s vcelku neoriginálnou premisou svalovec + kráska, je veľmi osviežujúci, nebojím sa povedať, že v rámci možností, originálny a práve on bude jedným z hnacích motorov k dokončeniu hry. Hlavným hrdinom vášho putovania, na rozdiel od pôvodného príbehu, zasadeného do vzdialnej

budúcnosti, je Monkey. Vcelku jednoduchý svalovec, ktorý sa pri nútenej ceste otrokárskou loďou nečakane pripletie do cesty krásnej hackerke a taktiež nádejnej otrokyni Trip, ktorá však svoje najkrajšie roky života určite nechce stráviť pod bičom otrokárov a rozhodne sa z otrokárkej lode utiecť. No a nebola by to žena, keby do svojho plánu tak trochu, alebo vlastne poriadne nasilu, nenamočila aj Monkeyho. Že je to kliše? Áno je a bude ich viac, lenže autori hry ich dokázali do príbehu zakomponovať tak, že si tieto scenáristické pomôcky počas hry ani nevšimneme. Z príbehu by to ale bolo všetko, nerády by som vám vyzradil príliš veľa podrobností. Poďme sa skôr pozrieť o čom vlastne Enslaved je.

Hmm v skratke o behaní, skákaní, božovaní a nejakom tom strieľaní, ale poporiadku. Hra, podobne ako väčšina súčasných titulov si požičiava herné princípy kde môže. Raz u Uncharted 2, inokedy máte pocit, že hráte Princa z Perzie, potom vám zase niečo pripomenie istého Ezia od Firenze a takýchto narážok na iné úspešné tituly tu nájdete mnoho a mnoho. Základom je ale takmer vždy dostať sa z bodu A do bodu B a to pomocou spomenutých úkonov. Niektoré levely len beháte a skáčete, iné sú vyslovene zamerané na boj, ale najčastejšie je to kombinácia všetkého. Zábavná kombinácia, to treba podotknúť. I keď svoje muchy to samozrejme má (niektoré dokonca dosť veľké).

Základom všetkého je kooperácia hlavných postáv, teda schopnosti Monkeyho a vedomosti Trip, holt múdry je tu na psychickú, hlúpy na fyzickú časť práce. V praxi to vyzerá tak, že vy v koži toho hlúpejšieho, musíte vyskákať, preliezť a prebojovať sa niekam na určitý bod, zvyčajne niekde vysoko nad zemou, pretože Enslaved svoje levely rozvíja skôr vertikálne ako horizontálne a tam počkať, kým sa na svoje stanovisko nedostane aj Trip a nepomôže vám napríklad otvoriť doposiaľ zatvorené dvere. Netreba sa ale báť, že by sa hra zvrhla na prehnaný babysitting a vy ste stále museli dozeráť, aby vaša virtuálna partnerka niekam nespadla, alebo sa niekde nestratila. Počas celého hrania sa mi nestalo ani jedenkrát, aby bol s Trip problém. Nikde nezavadzala, nikde mi nespadla a našťastie je dievčisko aj dosť samostatné, takže pomôcť jej bolo treba len skutočne vtedy, kedy reálne so svojimi ženskými silami nemala šancu, predsa len to nie je Nariko z Heavenly Sword.





Dôležitým faktorom pre vaše prežitie sú Monkeyho bojové schopnosti. Tie akrobatické a lezecké mu sudičky nadelili už od začiatku hry, ale tie bojové je potreba troška vylepšovať. Základom je zbierať oranžové orby, ktoré sa váľajú po okolí a za tieto následne nakúpiť určitú schopnosť. Vylepšovať môžete 4 základné kategórie. Zdravie, štít, útok nablízko a strelbu. Strelbu? Áno, Monkey totiž síce má ako základnú zbraň palicu, ale tá v sekundárnom móde dokáže strieľať plazmu. Jednak takú, ktorá protivníka na chvíľku omráči a tiež takú, ktorá ho následne znčí. Priechod jednotlivými levelmi vás naučí všetky tieto kategórie kombinovať, pretože ak na vás zaútočia protivníci, v tomto prípade najčastejšie roboti, alebo ak chcete mechovia, so štítmí a spolu s nimi aj veľmi rýchli kolegovia bez štítov, využijete aj strieľanie a aj útok nablízko, o štíte ani nehovoriac. Okrem spomínanej palice prakticky iné zbrane nevyužijete, až na výnimky, kedy sa vám z rozbitého mecha podarí vytrhnúť rotačný guľomet, ktorý môžete chvíľku využívať. Nejde s ním ale ani skákať, ani liezť takže vám vydrží len niekoľko pár chvíľ.

Keď už sme pri protivníkoch troška sa im povenujeme. V hre ich nie je veľa druhov, prevažne vám budú pod palicu liezť spomínaní mechovia, ktorých je niekoľko typov, ich vernými spoločníkmi sú strážne veže, ktoré sú väčšinou v spiacom režime, ale vysielajú signál, ktorý ak detekuje pohyb, tak aktivuje vežu a pokropí hýbajúce sa teleso spríškou olovených včielok. Čo sa však Ninja Theory výrazne podarilo sú bossovia, opäť ich nie je veľa, mám pocit, že v celej hre je len tuším 6! typov rôznych protivníkov, ale ak nejakého toho bossa





stretnete je radosť sa na neho pozerať. Vypichnem aspoň jedného, je ním "dog", robotický pes (aj keď mne celú hru pripomínal mačku), ktorý je skutočne smrteľne nádherný, ja som si každé jedno stretnutie s ním užíval a ak bolo trochu času vychutnával som si jeho krásny model. Grafikov musím za niečo takéto len a len pochváliť (o grafike ale neskôr). Nezaostávajú, ale ani ďalší súper, či už je to Berserk, ktorý má miesto rúk dve demolačné gule, alebo Rhino, čo je akási vyššia verzia psa. Ťažko sa to opisuje, ale tieto stvorenia sú nádherné a dokonale spracované. Samotné súboje s nimi sú pritom zaujímavé a ja osobne som nemal pocit nejakej repetitívnosti ani pri xy súboji s klasickými mechmi. Bossa samozrejme, na rozdiel od ich bežných kolegov mechov, len tak ľahko neskolíte, každému sa nejak musíte dostať "na kobyľku", pričom našťastie ani s jedným som sa na strednej obtiažnosti žiadno nefrustoval. Samozrejme, že Dog, či Rhino dajú zabrať, ale ten pocit, keď prvýkrát skolíte psa je neopísateľný, umocnený tým, že vždy doteraz ste pred tým stvorením len utekali a zrazu vám leží jehodeaktivované telo pri nohách a jeho robotické končatiny už vám nemôžu nič spraviť...

Krásu zážitku vám pritom umocní aj okolité prostredie, hoci grafika nepatrí zrovna medzi špičku, skôr len taký mierny nadpriemer. Absolútne vám to však nebude vadieť, keďže autori z nej vymačkali maximum a prostredie v hre je nádherné. Postapokalyptické USA stojí vždy za pohľad (nie som žiadny rusofil :), taký polorozpadnutý New York prerastený zeleňou stojí za prechádzku a myslím, že pri niektorých scénach sa mnohým z nás vy-

baví film I am Legend (na zombie zabudnite). Ale to nie je všetko, doslova dychvyrážajúce je následne Wind City (Nie nemýliť si s Chicagom), miesto, ktoré postavili poslední preživajúci, na úpäti vysokých hôr. Tam som skutočne mnohokrát len stál a pozeral sa vôkol seba. Ani ostatné destinácie ale nezaostávajú, len už vám asi nevyrazia dych. Mám rád zmysel pre detail a neskutočne mi vadí ak sú v hre síce perfektne vymodelované lokácie, ale sú úplne púste a bez života. To v Enslaved nezažijete, kamkoľvek vkročíte, cítite z miesta, že to tam predtým žilo, fungovalo a že každá vec mala svoje miesto. Doslova ma uchvátil moment, kedy som sa vyšplhal na jednu z barikád na Brooklynskom moste a tam našiel akási príbytok, ktorý si zhotovili ľudia už po apokalypse. Túto lokáciu si niekto kto hrou len prebehne ani nevšimne, no ak sa zastavíte a rozhliadnete sa, uvidíte stôl, stoličky, posteľ, ktorá je dokonca natočená tak, aby mal jej majiteľ krásny výhľad na západ slnka a mnoho ďalších predmetov, ktoré toľto miestu skutočne vdýchli dušu obydľia a nie len prázdnej lokácie niekde tesne pred loadingom.

Ale nie je to len skutočne epické prostredie, obklopujúce vás, ktoré túto hru vytláča vysoko nad priemer. Vecou, za ktorú musím dať pred Ninja Theory pomyselný klobúk dolu sú emócie. Emócie a mimika, ktorú dokázali vtlačiť svojim hrdinom. Už Heavenly Sword nám ukázal, že "Nindžovia" vedieť modelovať a pracovať s tvárou hernej postavy, ale to čo dokázali v Enslaved je geniálne. Každý jeden pocit vašej postavy cítite aj vy prostredníctvom mimiky jej tváre. Môj subjektívny názor je, že ani toľko ospevovaný Heavy Rain sa Enslaved

v tomto nevyrovná. Autori si dali neskutočnú námahu a tváre hercov Andyho Serkisa (Glum z Pána Prsteňov) a Lindsay Shaw (seriálová herečka), ktorí prepožičali tváre aj hlas hlavným hrdinom, nasnímali do najmenších detailov. Mravčia práca sa ale skutočne oplatila, čo si môžete pozrieť aj na pridaných videách, ktoré vám aspoň trochu priblížia ako sa nakrúcalo. Predovšetkým Serkiss zúročil svoje skúsenosti z predchádzajúcich projektov (ako hlavný režisér cut scén pracoval s Ninja Theory aj na Heavenly Sword, pričom si zahral aj hlavného záporáka. pozn. DKF) a Monkeyho charakter vystihol úžasným spôsobom. Vlastne nielen mimika, ale celý motion capturing postáv a ich pohybov je zvládnutý výborne a postavy v hre vyzerajú excelentne, nejedna teenagerská, neposlušná ruka šmátrka bude radostne skákať večer pod perinou pri pohľade na vlnadné mladé telo Trip :)

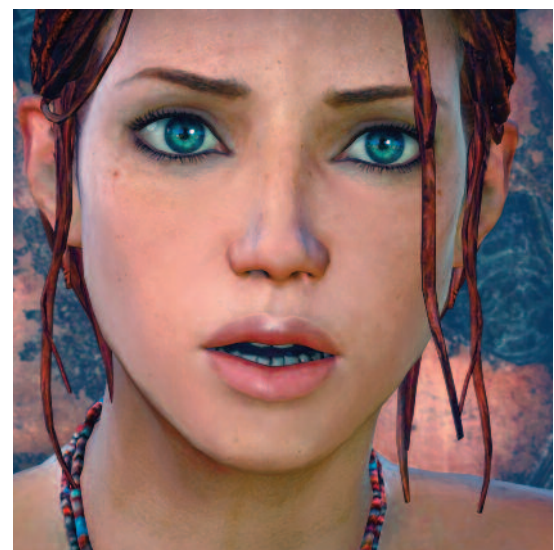
Žiaľ ako to býva zvykom takmer všade aj Enslaved má svoje chyby, ktoré aj v mojom prípade výrazne znížili hodnotenie. Predovšetkým a na to výrazne upozorňujem, niekde vo svojom správcovi programov si vypnite logiku. Tá tu totiž viackrát absentuje a v niektorých prípadoch až rozum ostáva stáť. Ešte by som nejak prehrýzol to, že začiatok príbehu s jeho koncom korešponduje len v tom prípade, že si sami vytvoríte akúsi predstavu prečo veci sú tak ako sú a prečo postavy konajú tak ako konajú. Vecou, ktorá ma zaráža viac je to, že autori si vôbec nelámali hlavu s tým, ako nadesignovať prostredie tak, aby vyhovovalo požiadavkam hrateľnosti. O čom hovorím? No napríklad o tom, že na niektoré miesta sa dostanete iba tak, že tam vyskáčete, či už po hrzdách,



vysunutých kameňoch, mostíkoch, lávkach atď. To je OK, lenže rozum vám zastane nad tým, keď uvidíte kam všade dokázali Ninja Theory tie hrazdy pripevniť. Skutočne vyznieva až smiešne keď napríklad zo stredu ozubeného kolesa trčí hrazda, ktorá tam jednoducho logicky nemá čo robiť, nemá žiadnu funkciu a takto je to skoro všade. Napríklad pri preskakovaní po častiach obrovského robota z jeho bokov trčia opäť hrazdy, no nech mi páni autori vysvetlia na kiego Boha by tam tvorca robota priváral akési trámy? Komické situácie nastávajú aj vtedy ak náhodou chcete postupovať inou cestou ako to chceli autori. Enslaved je totiž hra striktné lineárna, to znamená, že zabudnete na to, že niečo vyriešite tak ako chcete vy. Všetko bude tak ako chcú autori. Áno uznávam umocňuje to filmový zážitok, ale v praxi to značí, že ak sú vedľa seba napríklad dva kvádre rovnakej výšky, tak na ten vpravo vyskočíte lebo sa z neho odrážate na ďalšie podlažie, ale na ten vľavo, hoci je úplne taký istý ako ten vedľa, vaša postavička skočiť odmietne. Nuž rozmyšľajúci hráč zaplať, nič iné ti nepomôže.

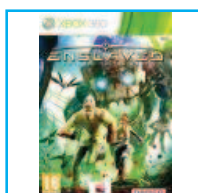
Zomrieť v Enslaved je tiež úloha nadmieru ťažká, hoci uznávam, že pri súbojoch to nie je nič zložité. Mimo bojových pasáží ale zabudnete, že by ste sa museli báť o krk. Nikdy a nikam nespádnete, ani ak skáčete cez neviem akú veľkú priepasť. Hra vás jednoducho zabrzdí, Monkey zavravorá na okraji priepasti ale ďalej sa nehne. Hre sa nevyhlo ani pár bugov, predovšetkým pri súbojoch s bossmi zvanými Berserk, tí, aspoň teda v mojom prípade mali tendenciu po určitých zásahoch rozbehnúť sa proti stene, zaseknúť sa v nej a následne

ma úplne ignorovať, hoci som ich staťtočne štekli palicou po chrbte, väčšinou som to musel riešiť znovunačítaním posledného checkpointu. Chybky sa nevyhli ani technickej stránke, niekoľkokrát sa mi stalo, že mi framerate klesol výrazne pod hranice, ktoré už zvyšujú tlak aj inak kludným hráčom. Týmto neduhom údajne trpia obe verzie teda Xbox360 aj tá na PS3. Sem tam tiež výrazne doskakujú objekty čo tiež zrovna náročné oko hráčovo nepoteší. Tieto chyby sa vám možno zdajú banálne no inak úžasný zážitok pomerne výrazne zdevaluje. Hoci uznávam, že nenáročnejšiemu hráčovi absencia logiky až tak vadiť nemusí. Čo mu ale vadiť bude určite je tradičný problém hier, ktoré sa aspoň chlpmi obrú o hack'n slash. Áno je to kamera. Nevieť aké drogy berú v Ninja Theory, ale nápad urobiť kameru raz dynamickú a raz statickú je prinajmenšom schizofrénny. Aspoň čiastočne ale chápem prečo sa nedá nikam spadnúť, ono totiž nič nepoteší viac ako keď vaša postavička beží rovno pričom vy tlačíte trigger smerom dopredu, aby sa následne po vbehnutí do niektorej z lokácií kamera sama prepla na statickú a vy ste s prekvapením zistili, že hoci stále držíte trigger v pozícii dopredu zrazu Monkey sám od seba zmení smer a beží doľava, takže sa nebezpečne blíži priepasti. Aspoň človek zistí ako dlho u neho trvá synchronizácia zraku, mozgu a pohybu rukou. Kamera sem tam hnevá aj pri súbojoch, keďže ak sníma bojisko z nesprávneho uhla

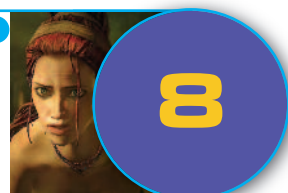


nevidíte buď seba alebo protivníkov. Celkovo, hoci nerád, musím povedať, že chyby, ktoré hra má ju u mňa stiahli zo stupienka dokonalá na stupienok veľmi dobrá. I keď ani to nie je zlé, no nie?

Hoci som v predchádzajúcom odstavci hru kritizoval, na záver ju opäť musím vychváliť. Asi nikdy síce nebude patriť medzi hry, ktoré lámu rebríčky predajcov, no ak si chcete zahrať svieži titul so skutočne úžasným príbehom, originálnymi protivníkmi a geniálnymi hereckými výkonmi siahnite po Enslaved. Nebudete ľutovať. 10 až 12 hodín, počas ktorých vás budú správdzať Monkey a Trip bude stáť za to a keď sa to celé skončí, tak z toho úžasného sveta sa vám nebude chcieť vrátiť do reality. Neverte Remarqovi, že na západe nič nové, táto cesta na západ stojí za to.



**PS3, X360**  
**Výrobca:** Ninja Theory **Distribútor:** Namco  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie  
**+** - Kvalitný príbeh  
 - Epické prostredie  
 - Excelentná mimika tváří  
**-** - Buggy  
 - Neposlušná kamera  
 - Logika zostala v zahanbená kúte





Michal "MickTheMage" Nemeč

## Drakensang: Řeka času

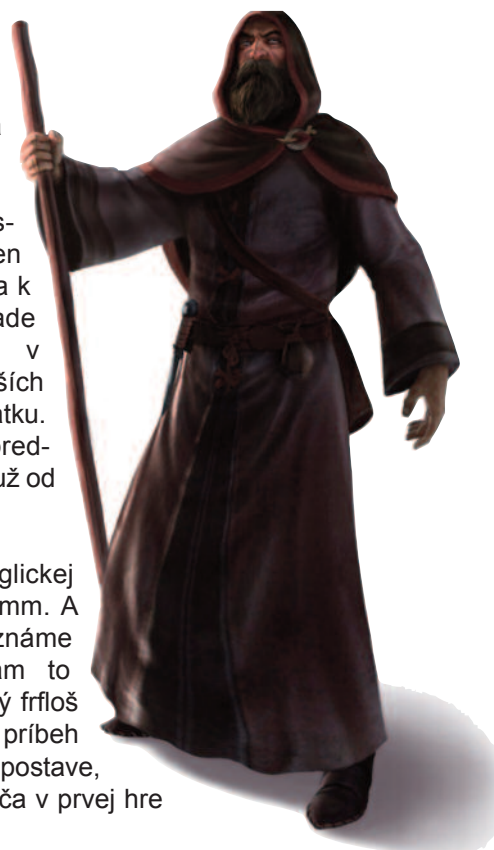
**Aké nádherné sú tie čierne oči. Ono vlastne stačí i jedno oko čierne, aby dokázalo človeka vtiahnuť do magického sveta. Aventúria. Svet postavený na pravidlách Das Schwarze Auge je zvláštny. Plný tradičného fantasy klišé alebo menej pejoratívne napísané, fantasy archetypov, a pritom stále veľmi zaujímavý a lákavý. Aký je teda druhý Drakensang, hra, na ktorú sme museli opäť čakať mnohonásobne dlhšie ako hráči v krajine jej pôvodu? Odpoveď je jednoduchá, avšak najprv sa pozrime na to čím Drakensang je a čo možno od jeho sveta očakávať.**

Bez veľkého preháňania je možné o Drakensangu tvrdiť, že je duchovným pokračovateľom najlepšej cRPG nemeckej tradície. Jedna je „Das Schwarze Auge“ domáci systém, ktorý už má mnohoročnú tradíciu. I keď takmer o desaťročie mladší ako iný „západný“ herný systém (Dungeons & Dragons), stal sa v rodnom Nemecku neuveriteľne populárny. Istú úlohu v tom isto zohral aj fakt, že DSA dnes tvorí široké a zaujímavé historické pozadie vlastného sveta. Sveta, ktorý v sebe nesie istú európsku, niekedy by sme mohli povedať až germánsku, poetiku vlastnú tomuto kútu nášho svetadielu. K tomu sa viaže i istý špecifický druh výtvarného videnia sveta. Samozrejme, celé to má svoje korene v Tolkienovských príbehoch, avšak tá štipka inakosti, vlastného obohatenia tam je veľmi markantná. Je to skrátka niečo trochu iné, čo mala v sebe i „Severská trilógia“, odrazilo sa to i v prvom Drakensangu a našťastie to ostáva vlastné i druhému dielu.

Prítom ani tomuto pokračovaniu sa nevyhol istý stupeň kompaktnosti a teda i mierneho zrýchlenia hrateľnosti. Tam kde musel hráč v minulosti zbytočne behať z jedného konca mapy na druhý, sú dnes akési záchytné body, na ktoré sa dá okamžite skočiť. Znížil sa tak umelo naťahovaný hrací čas, ktorý je však stále blízky nejakým 30-tim hodinám. Avšak hrateľnosť samotná neutrpela, priam naopak. Exteriéry sú tu nádherné, niekedy až možno závažujú gyčom, avšak prechádzka po krajine je stále úžasným zážitkom. A je úplne jedno, či je to nádherný zelený les, mestečko Nadoret, či temné kobky. Vždy sa niekde

nájde miesto, kde sa hráč môže zastaviť a nadýchať sa atmosféry, ktorú ponúka len svet Aventúrie. Keď už spomínam tie kobky, podzemia, tie tiež patria k pocitvému dedičstvu minulosti. Nie, v žiadnom prípade nečakajte rozsiahle bludiská – hráčovi je prakticky vždy jasné kam ide a kde sa zhruba dostane (a teda sú relatívne lineárne). Avšak ukrývajú sa v nich tajné miestnosti a vypečené hádanky. Nič komplikované (teda v jednom prípade... nuž ak nie ste matematický antitalent ako niektorý nemenovaný recenzent, a chvíľu vám to musí docvakávať :)), všetko relatívne jasné, avšak dodáva to pocit, že tajomstvá prastarých chodieb sú nejako strážené a dostať sa k nim nemusí byť také jednoduché. Dokonca mám taký pocit, že minimálne tri väčšie úlohy nie sú ani potrebné na dokončenie hlavnej príbehovej línie. Ale v tom prípade rátajte s tým, že hru dokončíte oveľa skôr a možno i s väčšími ťažkosťami. Ak spomínam kompaktnosť, tak tá sa dotkla i množstva spoločníkov, ktorých bude mať hráč k dispozícii – tentoraz sú len štyria. Jeden z nich sa k vám pridá na základe rozhodnutia niekde v úvode hry a ďalších poznáte hneď od začiatku. Alebo ako hráči predchádzajúceho dielu – už od minula.

Ardo, Cuano (v anglickej verzii Cano) a Forgrimm. A nie sú to jediné známe mená. Intro hry nám to všetko osvetľuje. Starý frfloš Forgrimm vlastne celý príbeh rozpráva, rozpráva ho postave, ktorá sprevádzala hráča v prvej hre





– Kladdis. Spomína na staré časy (mimočodom hra sa odohráva zhruba v rovnakom období ako *Shadows over Riva*), skrátka ako sa vtedy dal dohromady so starým priateľom Ardom. Ako vždy sa však musel do celého príbehu zamotať i istý neznámy hrdina – teda hráč. Pričom rôzne archetypy si môžu rozdeliť úvodné pôsobenie v mestečku Nadoret na tri rôzne začiatky – služby u rôznych majstrov. Áno, cestujete do Nadoretu za účelom ukončenia svojho učenia. Lenže veci sa nakoniec akosi zvrhnú.

*Drakensang* je hra, ktorá si v prvom rade zakladá na hernom systéme – ten je odvodený od štvrtej edície pravidiel DSA. Ponúka množstvo rôznych štatistík a ciest ako vyvíjať vlastnú postavu. Preto i spomínam, že je to hra, ktorá sa „odohráva“ v tradičnom duchu. Dôraz nie je kladený toľko na príbeh (resp. efektívnosť príbehového rozprávania) ako u súčasnej konkurencie (viď. dielo Bioware), takže i vaši spoločníci sú menej rozvinutí i čo sa charakterovej hĺbky týka. Skôr sú to (v duchu celej hry a jej systému) dobre navrhnuté archetypy. Cuano typický zlodejčiek so šarmom, ktorému odolá len málokterá dáma; Forgrimm, starý frľoš a trpaslík, ktorý by rád všetko riešil sekerou a samozrejme Ardo – vznešený typ, bojovník a vzdelaný muž. Možnosti a schopnosť riešiť situácie trochu odlišnými spôsobmi, ktoré bývajú náležito odmenené bodmi, toľko potrebnými pre rozvoj vašej postavy. Rozhodnete sa ísť cestou boha zlodejov Phexa (a teda dáte na radu Cuana) alebo hlavou proti múru ako váš trpasličí priateľ – i to je jeden z



príkladov riešenia problémov v druhom *Drakensangu*. Strihové scény a filmové dialógy v tejto hre určite netvorí základ hrateľnosti. Ešte stále je to hra, ktorá ide cestou Baldurovej brány. A to sa týka i bojov. Keď v niečom prvý *Drakensang* zaostával za *Dragon Age*, bolo to prevedenie bojov – resp. ich mierna neprehľadnosť a občasný chaos spôsobený taktikou „hrrr na nich“ protivníkov. V tomto ohľade sa zdá byť „*Rieka času*“ vyjadenejšia a prehľadnejšia ako predchodca. Avšak tentoraz sa tu vynoril problém miernej nevyváženosti protivníkov. S vodným drakom mala moja družina menej problémov ako so skupinkou prerastených krabov. Naučená logika, vzory, hovoria, že draky sú ohromné stvorenia, vládcovia ríše, pred ktorými majú i tí najmocnejší bojovníci rešpekt. Nuž, v „*Rieke času*“ treba mať rešpekt pred krabmi.

V *Drakensangu* sa nedá stratiť na širokej mape – nie v tomto sú mapy priestorovo obmedzené, na druhej strane ponúka istú hĺbku v hrateľnosti

nej stránke. Apropos, ešte jeden rozdiel tu oproti prvému dielu je – tentoraz je sa možné do už navštívených častí mapy znova vrátiť – teda sa vám po splnení hlavného „questu“ neuzavrie. *Drakensang – Rieka času* ponúka hráčovi tradičnú hrateľnosť. Niektorí sa môžu do sýtosti vyblbnúť pri tvorení postavy. Stačí zapnúť „expertný mód“ a navrhnuť si postavu takmer od podlahy – rozdeliť body, pozitívne i negatívne vlastnosti, skrátka vyhrať sa s vlastným charakterom.

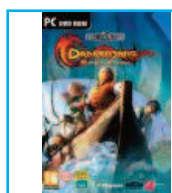
Na záver by som sa predsa ešte vrátil k jednému aspektu hry – zvukovému spracovaniu. Keďže som z tých šťastných, ktorí mali tú česť s originálnou, nemeckou verziou, musím povedať, že sa opäť potvrdzuje pravidlo o „rodnom dabingu“ hry. Zaklínač v poľskom dabingu, *Dragon Age* v anglickom, nuž a *Drakensang* jednoznačne v nemeckom. Celú jednu tretinu hry som odohral s nemeckým dabingom, resp. v nemeckej verzii a musím povedať, že ten ďaleko prevyšuje tú nevýraznosť, ktorú ponúka anglická



verzia. Nehovoriac o okresaní dabo-  
vaných situácií. V anglickej verzii (a  
toto sa týka i verzie predávanej u nás,  
keďže i tá obsahuje anglický dabing a  
české titulky) chýba nahovorenie  
množstva vedľajších dialógov, ktoré sa  
odohrávajú v samotnom svete, ako  
vykrikovanie na trhu, preslov pre-  
davača novín, množstvo vedľajších di-  
alógov medzi postavami (hneď v  
úvode napríklad, kde sa ústredná tro-  
jica Ardo, Cuano a Forgrimm do-  
hadujú, je v nemeckej verzii plne  
nahovorená. Vo verzii anglickej sú to  
len „poletujúce“ texty nad hlavami pro-  
tagonistov.) atď. Povieť si, že je to len  
malý, nepodstatný detail, avšak tento  
detail má citeľný dopad na celkovú at-  
mosféru. Celý ten svet je zrazu akosi  
tichší, než si človek pamätá. Preto ma  
celkom mrzí, že pri dnešných kapacit-  
ných možnostiach, neostáva pri niek-  
torých hrách i možnosť originálneho  
dabingu. Samozrejme, robí sa to

preto, aby sa ušetrilo. Bohužiaľ šetrí  
sa na nesprávnych miestach. Aby sa  
to niekde v texte nestratilo – nejde tu  
len o chýbajúce ambientné dialógy, ale  
i o celkovú kvalitu (resp. nekvalitu) an-  
glického dabingu ako takého.

Drakensang je výborná a krásna hra.  
Vracia hráča do dôb kedy sa hry tvorili  
s láskou k téme a žánru. O to viac si  
ju treba vážiť, keďže je to možno jedna  
z posledných hier svojho druhu.  
Všetky známe hry tohto žánru sa ubera-  
jú úplne iným smerom – nie zlým, ale  
absolútne odlišným od systému, ktorý  
bol pre prvé desaťročie 21. storočia  
klasickým.



#### PC

**Výrobca:** Radon Labs **Distribútor:** Playman

**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** české titulky

**+** - nádherný svet Aventurie - občas mierne

**-** pravidlá Das Schwarze nevyvážení pro-  
- hádanky tivníci  
- rozumná herná doba



**8.5**





Daniel "DanKanFan" Kaničar

## Fable III

**Z rozprávky do rozprávky, alebo ako jeden princ spôsobil v kráľovstve Albion revolúciu. Tretie pokračovanie obľúbenej RPG série od Lionhead Studios je tu. Peter Molyneux sľuboval zmeny, vylepšenia, no a ako to býva u neho obvyklé, tak aj nejaké tie veci nevidané, priam až revolučné.**

A že o revolúciu v tejto hre nebude núdza vám prezradia už prvé minúty v hre. Samozrejme tým nemyslím príbeh hry, kde sa to revolúciou len tak hemží, ale samotné herné prvky a princípy, ktoré prešli mnohými výraznými zmenami. Priznám sa, počas hry som sa viackrát zamýšľal nad tým, či si náhodou Peter Molyneux niečo nezačal s Paris Hilton. Ako to už tak býva, postarší pán vydržiavajúci si svoju mladú milenkú, sa snaží splniť všetko, čo jej na pekných modrých očiach uvidí. No a tu si Paris zaželala hru, ktorá bude hodná jej mozgovej kapacity a výkonu, čiže hru princípom jednoduchú, ktorá ju nebude ničím nadmerne zaťažovať a vlastne sa bude zdať, že sa tak nejak hrá sama. Áno, povedzme si to na rovinu. Fable 3 je oproti svojim predchodcom v herných princípoch tak zjednodušená a ohlodaná, až má človek pocit, že občas vidí z RPG štýlu vytrčať iba kosti. Avšak o tom až neskôr, teraz sa pozrieme na samotný príbeh, pretože nie všetko je v skutočnosti také, ako sa na prvý pohľad zdá.

Príbeh trojky sa začína päťdesiat rokov po skončení príbehu z druhej časti. V kráľovstve Albion vládne zlý a krutý kráľ Logan, ktorý má mladšieho súrodenca. Obaja sú potomkami hrdinu z druhej časti Fable, ktorý Albionu priniesol lesk a slávu. Avšak týmto časom je už dlhšie koniec. Jeho najstarší syn po tom ako sa stal kráľom a prevzal po smrti otca vládnutie nad krajinou, priniesol Albionu iba chudobu, smútok a skazu. No a s tým treba samozrejme niečo urobiť. Hráč sa tak vžíva do mladšieho kráľovského súrodenca (či to bude muž alebo žena sa rozhodnete na začiatku hry), ktorý si so svojim despotickým starším bratom veľmi nerozumie a po istej, nie veľmi príjemnej roztržke, musí z kráľovského hradu utiecť. Avšak na svojom úteku nebude sám. Okrem jeho verného psa mu bude pomáhať aj jeho komorník a vojenský kapitán. Po krátkej skúške títo páni následne prídu na to, že vlastne vy ste dlho očakávaný hrdina, ktorý by mohol pomôcť Albionu od zlého kráľa. Áno, presne tak, treba spraviť revolúciu. No

a keďže Che Guevara je už po smrti, Castrovi k tomu tiež veľa nechýba, tak áno, správne, zostáva to iba na vašich pleciach. O tejto prekérnej situácii vás taktiež uistí aj stará známa cigánska vedma Tereza, ktorá hrdinovi vyjaví budúcnosť a navedie ho na správnu cestu ako postupovať. Takže, všetko je jasné, treba sa postaviť proti despotickému kráľovi, pretože iba jeho zvrhlé chůtky a nemilosrdnosť sú za nešťastím Albionu. Alebo nie? Ako to už bude si však musíte zistiť sami, to vám tu nerozpoviem.

My sa teraz pozrieme, na to, čo nám zostalo z predchádzajúcej časti a čo nové nám zasa pribudlo. Na prvý pohľad je totiž všetko podobné, avšak už po chvíli hrania zistíte, že v hre sa v podstate nenachádza klasická menu ponuka. Túto funkciu prebrala svätýňa, ktorú spolu so svojim komorníkom objavíte chvíľu po spustení hry. Z tejto svojej základne si tak budete môcť spravovať všetky potrebné položky na ktoré v hre narazíte. Nachádza sa v nej mapa kráľovstva, zbrane, oblečenia, nastavenia hry, skratka všetko, čo sa má v menu nachádzať. Vždy po príchode do svätyně vás privíta váš komorník Jasper, ktorý v nej zostal, aby spravoval všetky informácie a záležitosti, ktoré by ste zo svätyně mohli potrebovať. Prístup do svätyně máte kedykoľvek stlačením tlačidla štart, takže sa to naozaj správa ako menu. Či je to dobrá voľba, alebo nie, to silne závisí od jednotlivca. Mne osobne tento prístup k menu veľmi nevedí, aj keď občas ma zdržovalo, avšak nájdu sa aj jeho silní odporcovia. Každopádne, aj to patrí k revolúcii. Ďalej si môžeme k revolučnému ošialu pripočítať aj už spomínané osekanie väčšiny RPG prvkov. Zabudnite na kombinovanie kúzelných lektvarov, či na ladenie si svojich kúzelných schopností alebo zbraní. Používanie kúzelných nápojov sa totiž scvrklo na dve položky namapované na krížovom ovládači. Stisnutím hore spustíte spomalenie času a stisnutím dolu zasa privoláte na pomoc v boji rôzne príšery. To je všetko. Viac kúzelných nápojov a lektvarov nečakajte. Zdravie si zasa dopĺňate smerovkou vľavo a vpravo. Záleží od toho, či máte k dispozícii jedlo alebo liečivý nápoj. Pri zbraniach a kúzloch je to vlastne obdobné. Zabudnite na veľké množstvo zbraní z druhej časti, taktiež aj rôzne vylepšovanie kúziel. V treťom pokračovaní sa nám to stencilo na pár desiatok, pričom kúziel je ešte menej. Na to aby ste mohli kúzliť potrebujete špeciálne rukavice. Jedna rukavica, jeden druh kúzla, no a keďže máte ruky





dve, tak ich môžete medzi sebou kombinovať. Zbrane sú na tom rovnako ako v predchádzajúcej časti. Pri sebe môžete mať vždy jednu chladnú a samozrejme aj strelnú zbraň. Oba druhy zbraní sa dajú občas aj vylepšiť splnením úloh, ktoré si daná zbraň vyžaduje, čo však nemusí hrať práve do karát vašej povaha. Predsa len, ak ste sa vybrali dobrou cestou, tak násilné privedenie piatich obyvateľov do otrokárskej práce vám morálny kredit nezvýši. Samozrejme lepšie ovládanie zbraní a kúziel spadá do sekcie vašich schopností, ktoré si musíte vylepšovať. No a tu máme ďalšiu novinku. Už sa to nedeje klasickým spôsobom, ale nakupovaním jednotlivých vlastností, ktoré sú uzamknuté v truhliciach na mystickej ceste k trónu. Na začiatku hry vás totiž vedma Tereza privedie na cestu, ktorá vám dovolí zlepšovať svoje vlastnosti a schopnosti. Na konci tejto cesty je tak pomyselný trón a kráľovská koruna. Počas tejto púte teda na vás čaká množstvo truhlíc, ktoré vám budú vylepšovať schopnosti hrdinu podľa vašej vôle. To samozrejme nie je zadarmo, na odomykanie truhlíc potrebujete špeciálne pečate, ktoré môžete získavať bojom, interakciou s obyvateľstvom, no a samozrejme plnením rôznych úloh. Vo Fable 3 tak nezískavate skúsenosti v podobe farebných gľočiek, ktoré si následne rozdeľujete podľa vlastnej vôle ako v predchádzajúcej časti, ale pečate na otváranie truhlíc. Za každého zabitého nepriateľa získate malé množstvo pečate, ktorá sa tak napĺňa a po naplnení máte jeden kus. Napríklad na otvorenie truhlice s najvyššou úrovňou magických schopností potrebujete takýchto pečatí 100, avšak nižšie úrovne rôznych menej významných schopností sa dajú kúpiť už za 5

pečatí. Na otvorenie všetkých truhlíc na ceste k trónu ich tak budete potrebovať naozaj veľké množstvo, ktoré sa však nezískava až tak ľahko, ako to na prvý pohľad vyzerá.

Okrem samotného príbehu a bočných úloh máme vo Fable 3 (tak ako už je zvykom z minulých častí) aj sociálnu a simulačnú stránku hry. Áno, aj tu si môžete robiť priateľov, nepriateľov, manželky/manželov, deti, skupovať domy a obchody, ktoré môžete následne prenajímať a tak mať ďalší finančný príjem. Tu sa ale dostanete k dileme, či byť dobrák a dať nízke ceny nájmov a tovaru, ktoré vám však veľa neprinesú do pokladnice, alebo byť pahltný a inkasovať čo najviac. Táto poloha sa však nebude páčiť obyvateľom a vaša sláva bude klesať rýchlejšie ako svetová ekonomika. Celkovo sa v tejto hre stretnete so zásadným rozhodovaním veľa krát, vďaka čomu si vyskúšate aké to je rozhodovať o živote a smrti nevinných ľudí.

Keďže som sa rozhodol povenovať hre čo najviac, tak si teraz preberieme jej niektoré kontroverzné prvky, ktoré iní autori zatratili alebo vyzdvihovali. V prvom rade sa teda pozrieme na celkové zjednodušenie hry. Aj keď ja osobne mám rád „hutné“ RPG starej školy, tak aj napriek tomu musím povedať, že som si túto hru užil. Áno, RPG prvky boli tak udupané do zeme, že ne jeden fanúšik tohoto herného štýlu skolaboval a do hlavy si zarazil šestnásťstennú kocku. No aj napriek tomu mi robilo radosť postupovať hrou, objavovať nové kúty zeme a sledovať ako sa všetko postupne vyvíja. Moja postava, okolie a samozrejme aj príbeh. Jednotlivé questy sa dajú deliť na hlavné a bočné, ktoré našťastie až

na pár výnimiek netrpia opakovaním jednotlivých postupov. Naozaj ma pobavil quest, v ktorom som sa dostal do príbehu troch hráčov klasického stolného RPG, kde som ako hlavný hrdina plnil ich úlohy a musel som zachrániť princeznú, prípadne keď som musel dvoriť manželke jedného nešťastníka, aby som docielil ich rozvod. Autori hry mali veľkú fantáziu a preto hra nezačne nudiť ani po dlhšom čase. Vďaka tomu som aj zabudol, že vlastne si ani tabuľkovo nevylepšujem svoju postavu a nad číselnými hodnotami netrávim ani sekundu. To isté platí aj pre boje. Aj napriek tomu, že v hre nemôžete zomrieť, tak nepriatelia vás môžu omráčiť, kedy prídete o jednu pečať. Áno, na prvý pohľad sa to zdá ako minimálna strata, avšak vyskúšajte si bojovať tak, aby ste počas celej hry neboli ani jeden krát omráčení. Vtedy totiž nastúpi aj taktika (a následné ohodnotenie v podobe achievementu :). Ako si budete vylepšovať svoje bojové schopnosti, tak aj prevedenie jednotlivých útokov bude dôraznejšie a vizuálne krajšie spracované. Občas som bol naozaj prekvapený, aké rôzne kombá autori pripravili. Tie sa ale samozrejme udejú bez vášho väčšieho pričinenia. Skrátka stačí v správny čas stisnúť správne tlačidlo a už to aj ide. Jednoduchosť veľa vážené obecnosť, jednoduchosť. Každopádne kombinovanie chladných a strelných zbraní s podporou mágie je stále na dost' vysokej úrovni a poskytuje dostatočnú zábavu.

Aby sme si ale načrtli aj tienisté stránky tejto hry. Tu sa samozrejme v prvom rade opäť dostávame k jednoduchosti. Hra totiž až vo veľkom počte prípadov rozhoduje za vás. Už tu napríklad nemáme kolo emócií, z



ktorého ste si mohli kedykoľvek vybrať grimasu, pohyb alebo emóciu podľa chuti. Hra vám jednoducho podľa úrovne akú ste si v tomto smere otvorili v truhlici vyberie pár možností, no a keď sa vám nepáči, tak nechajte tak. Toto isté v podstate platí aj pre interakciu s obyvateľstvom, kedy je vcelku jednoduché si niekoho znepriatelieť, či dohnať až ku svadbe, či iba tak k nezáväznému sexu. So svojim verným psom taktiež už nie je čo stvárať. Môžete ho dať aportovať, pomazať sa s ním alebo ho potrestať. To je všetko, rôzne kúsky atď., s ktorými sa dalo ohurovať obyvateľstvo sa síce dokáže naučiť, ale predvádza ich už iba podľa svojej vôle. Ďalej tu máme o niečo menší a komplexnejší svet ako v predchádzajúcej časti. Aj napriek tomu, že je ešte stále dostatočne rozvetvený, tak sa nemôžem ubrániť dojmu, že ho je podstatne menej. Čiastočne sa totiž vrátite do starých známych lokalít, ktoré sa však patrične zmenili. Predsa len, v krajine nastala priemyselná revolúcia a tak v malebných mestečkách vyrástli továrenské komíny a celý vizuál dostal steampunkový nádych.

Týmto sa dostávame ku grafickému prevedeniu. Vizuálne sa hra od predchodcu posunula len miernym krokom, naďalej tu máme „rozprávkové“ stvárnenie, avšak je vidieť, že boli do neho pridané aj realistické prvky. Po pravde, miestami to pôsobí dobre, no občas som mal zmiešané pocity. Nie vždy totiž pôsobí grafika príjemným dojmom. Taktiež animácie postáv pri dabingu sú na dosť slabej úrovni, miestami mi to pripomínalo desať rokov staré tituly. Rozprávkovú komixovú grafiku, kde postava otvára ústa len tak, aby sa nepovedalo. Toto má samozrejme

vplyv na emócie, ktoré by postavy chceli predviesť, vďaka čomu občas vo vypätých situáciách, kedy by to s hráčom malo niečo robiť, sa nič nedeje, pretože sa pozeráte na nejaké bábkys, ktoré dosť chabým spôsobom vyjadrujú radosť, nešťastie atď. Dabing ako taký je však na bežnej, dostačujúcej úrovni. To isté platí aj pre hudobný podmaz. Vhodne dopĺňuje celú hru a rozhodne nič neskaží.

Tak ako to teda nakoniec s celou hrou dopadlo? Aj napriek všetkým výčitkám ktoré som tu spomenul, či do očí bijúcemu zjednodušeniu herného systému je Fable 3 stále veľmi vydarená hra. Stále si zachováva veľkú komplexnosť, vcelku zaujímavý príbeh s výraznými postavami a dejovými zvratmi, no a samozrejme aj hrateľnosťou. Okrem samotného príbehu a hraniu sa na hrdinu, sa môžete stať aj milujúcim rodičom, podnikateľom, zamestnancom, či pripojiť sa na XBL a spolu s ďalšími priateľmi žiť v kráľovstve Albion až kým nepomriete, skrátka, možností na zábavu je tu stále veľa. To dosvedčuje aj mojich vyše štyridsať hodín, ktoré som v hre strávil. A musím povedať, že ešte stále nemám všetky nepovinné úlohy splnené. Fable 3 má totiž jednu výbornú vlastnosť. Aj po skončení záverečných titulkov sa dá hrať ďalej, pričom sa nejedná len o sledovanie krajiny ako sa po vašich zásahoch ďalej vyvíja, ale prídu aj nové úlohy a nové, do vtedy nespoznané lokality. Práve preto je dosť smutné, že väčšina herných novinárov si nedala



tú námahu (ako to je už dnes bežné, ale rozhodne nie na našom portály) a v honbe za čo najskorším vydaním recenzie odohrali len prvých pár hodín a už aj hodnotili. Keby som mal hru hodnotiť len po prvých desiatich hodinách hrania, tak by bol môj verdikt rozhodne iný. Takto ale môžem povedať, že Fable 3 je rozhodne dobrá voľba pre všetkých, ktorí majú radi hry s príbehom, radi objavujú nové veci a nebudú mať problém prekusnúť aj veľké zjednodušenie herných pravidiel. Na nadchádzajúce dlhé zimné večery pre majiteľov konzoly Xbox 360 snáď ani nie je lepšej voľby ako táto hra. Má síce svoje muchy, ale ak jej dáte čas a neodsúдите ju ihneď po pár chvíľach, tak si ju patrične užijete.



#### Xbox 360

Výrobca: Lionhead Distribútor: Microsoft  
Multiplayer: áno Lokalizácia: české titulky

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Príbeh</li> <li>- Stále dostatočne rozľahlý svet</li> <li>- Veľké množstvo "bojnej" zábavy</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zjednodušené herné prvky</li> <li>- Zjednodušené herné RPG prvky</li> <li>- No a do tretice, zjednodušené herné RPG prvky</li> </ul> |
|--|---|







Daniel "LordDan" Hujo

## Lionheart: Kings' Crusade

*Spomínam si na hodiny dejepisu, keď som tam sedával a väčšinou nedával pozor, lebo ma tie či oné udalosti moc netrápili. No stačilo spomenúť nejakú vojnu alebo bitku a hneď som spozornel. Potom už zapracuje fantázia a človek si predstavuje, ako to tak mohlo v tej dobe vyzerat'. Na toto sú výborné hry, robia z našej fantázie realitu. A tak koho zaujíma obdobie križiackych výprav, konkrétne tej tretej výpravy, má možnosť ovplyvniť dejiny v Lionheart: Kings' Crusade.*

Neocore Games nie sú na poli historických stratégií nováčikom, čo dokazuje ich predchádzajúci titul zo stredovekej Británie – King Arthur. A asi nikoho neprekvapí, že hry majú viac spoločného než len známych anglických panovníkov ako hlavné postavy. Hráčom, ktorí poznajú a hrali Kráľa Artuša, bude ovládanie novej hry známe, noví hráči majú pred sebou veľkú výzvu, pretože Levie srdce nedostane vo Svätej Zemi nič zadarmo.

Avšak nielen kráľ Richard to mal ťažké, ale aj ja som to mal v úvode pomerne náročné. Hru som mal k dispozícii v rámci novinárskej digitálnej distribúcie, aké však bolo moje prekvapenie, keď mi Lionheart spadlo po úspešnom dohraní prvej misie. Človek si povie, že to sa predsa občas stáva a tak hrám znovu s rovnakým výsledkom, to už som začal vetriť, toto predsa nie je v poriadku. Na internete som našiel niekoľko fór, kde sa tento problém riešil a tak neostávalo než vyskúšať všetky možné riešenia. Celé toto by som tu nepísal keby sa hra dala ukladať počas misie, lenže táto možnosť nie je, a preto každý návod prinášal opätovné hranie. Prvú misiu som tak hral deväťkrát(!), čo znamená asi tak sedem-osem hodín hrania. Zaujímavé ale bolo vyriešenie tohto padania hry, keďže oficiálny patch bol v nedohľadne, pri hľadaní ďalších vecí, ktoré by pomohli, neušlo mojej pozornosti, že tento problém sa nerieši na wareze, na moje prekvapenie to skutočne fungovalo.

Na jednej strane si človek povie, že to je na uterák hrať dookola to isté, no na druhej strane som sa dokonale zoznámil s ovládaním hry. Lionheart jednoducho nie je pre každého. Rozhodne to nie je stratégia, kde si postavíte kvantum jednotiek a tie pošlete na smrť. Práve naopak, síce na bojisku môže byť naraz cez päťsto vašich mužov, ale ku každému z nich si v priebehu hrania vybudujete

vzťah. Každú jednotku môžete totižto vylepšovať, dať jej rôzne brnenia, zbrane a elixíry. Nezanedbateľné sú aj peniaze za náhradu padlých vojakov. Určite človeka okamžite napadne porovnanie so sériou Total War, no nakoniec ani nie je moc čo porovnávať, veď v Total War spravujete provincie a staráte sa o chod krajiny, bojujete s nepriateľmi a v Lionheart nespravujete žiadne územia, len ich dobýjate a dôležitý je pre vás len manažment armády. Jediné čo sa tak dá porovnávať sú boje, ktoré sú len jedným z mnohých prvkov Total War a naopak s kráľom Richardom nerobíte nič iné. Každá hra je tak niečím iná a špecifická

Lionheart sa sústreďuje len na manažment armády, ten je tu skutočne prepracovaný. Všetko to ale stojí a padá na peniazoch, ktoré sú odmenou za každé obsadené islamské kráľovstvo. Zatiaľ som sa obmedzoval len na kráľa Richarda, no hra ponúka kampane dve. V prvej stojí Levie Srdce proti Saladinovi, v tej druhej sa Saladin postaví proti križiakom a Leviemu srdcu. Každá zo singleplayerových kampaní má zhodne po 16 misií, teda na mape je 16 sultanátov a k víťazstvu vedie len jedna cesta – podmaniť si ich všetky. Tieto dve kampane vás dokážu zabaviť v priemer okolo 20 hodín. Okrem toho ponúka hra aj klasické scenáre a samozrejme nechýba multiplayer.



Hru začínate s malým počtom neskúsených jednotiek a finančným obnosom, za ktorý si horko-ťažko kúpite dve ľahké jednotky. Potom už čaká prvý boj a musím konštatovať, že vás vcelku slušne preverí, ak ho úspešne zvlád-



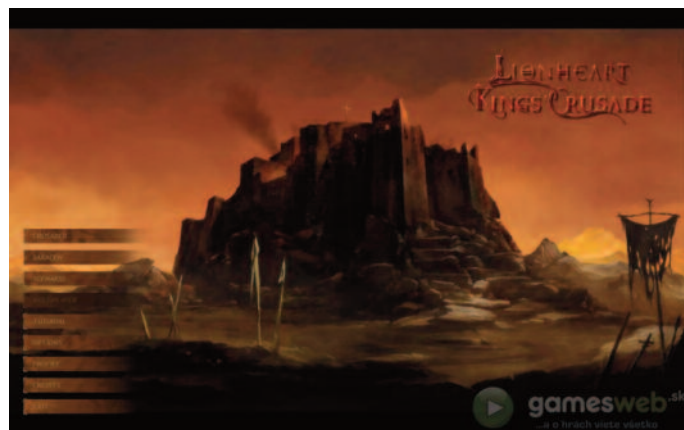
nete, s hrou už by ste nemali mať výraznejšie problémy. Ako som už písal, váš triumf vo Svätej Zemi je výrazne závislý na peniazoch. Bez nich nenahradíte straty, bez nich nenakúpите ďalšie jednotky, nevylepšíte už nakúpených vojakov, nemáte ich za čo trénovať a o priradení kapitána, felčiara alebo kňaza sa vám môže len snívať. Rozhodne sa nedá povedať, že by ste sa v peniazoch zrovna topili, skôr ich je tak primerane ba práve až nedostatok a ak chcete mať na bojisku prevahu, musíte si každý výdaj dobre premyslieť. Celé to v podstate záleží na tom, akú stratégiu v boji zvolíte a aké straty budete mať, pokiaľ nasadíte hrdinu s jeho strážami, získate v boji výraznú posilu, no ak padne čo i len jeden z nich, poriadne to pocítite, náhrada je až nekresťansky drahá, keď pošlete do útoku ľahké jednotky, budete mať síce veľké straty, ale doplnenie ich stavov nebude stáť tak moc.

Čo sa týka vylepšovania jednotiek, tak platí princíp, že z pechoty bude len lepšia pechota, z jazdy len ťažšia jazda a z lukostrelcov budú vždy len strelci, na to je dôležité pamätať pri nákupe jednotiek. Okrem tohto možného upgradu získavajú v boji vaši vojaci aj skúsenosti a môžu postúpiť až o dvanásť hodností, pričom každá hodnosť znamená jeden bod, ktorý investujete do útoku, obrany, morálky alebo výdrže jednotky. Navyše po troch leveloch získa jednotka novú špeciálnu schopnosť. Dostupné sú aj štyri úrovne tréningu pre útok a obranu, čo len ďalej posilňuje vaše jednotky. Nakoniec im môžete priradiť ešte kapitána, felčiara alebo kňaza, kňaz zvyšuje morálku, felčiar znižuje straty a kapitán zvyšuje jednotku takmer na úroveň hrdinov. Posledná vec súvisiaca s vojakmi sú rôzne predmety, ktoré im môžete dať. Sú to brnenia, zbrane, elixíry a nápoje, každá z nich vylepšuje niektorý z mnohých atribútov jednotiek. Skutočne je vidieť, že to majú autori premyslené.

Špecialitou ťaženia Levieho srdca je politický vplyv. Na križiackej výprave sa totižto podieľajú štyri rôzne frakcie – Francúzi, Svätá ríša rímska, Templári a samozrejme Pápežský stolec, pričom každý si chce presadiť to svoje. Záleží len na vás, jednotlivé národy a rády vám za ich preťažovanie poskytnú rôzne výhody. Celý list výhod sa vám podarí získať maximálne u jednej frakcie, takže je dobre už

na začiatku tušiť, koho budete uprednostňovať. Hra vás totižto neustále tlačí do politického rozhodovania. Popri rozhodovaniach sa sem-tam objaví aj nejaká tá vedľajšia misia, znovu tak bojujete na známej mape, len nevíete proti čomu budete stáť, ale peniaze navyše a bod do politiky sa vždy hodí.

Samotný boj vo mne okamžite vyvolal pocit, že hrám niektorý z dielov série Total War, grafika je na vysokej úrovni, no je poznať, že hra nie je doladená a občas je vidieť preblikávanie textúr. K dispozícii je celkom slušný rozmer zoomovania, s kamerou môžete byť priamo medzi vašimi mužmi, alebo naopak máte hru pred sebou pekne ako na tanieri, väčšinou budete využívať práve tento oddialený pohľad, aby ste ukočirovali všetky jednotky. Na bojisku je



dôležité správne využívať bonusy jednotiek, ich formácie a výhody, prípadne nevýhody, terénu. Aj tu platí, že jazda je rýchla a ideálna na ničenie strelcov, taktiež ak je vo formácii a cvála dostatočne rýchlo, môže rozdupať nepriateľa, kópie a jazda sú ako voda a oheň a podobne. Formácie určujete len jednotlivým jednotkám a je ich pár, osobne by som uvítal viac ako štyri a hlavne by sa mal dať určiť útvar viacerým jednotkám. Automatické usporiadanie mi neprišlo príliš logické a navyše pokiaľ si jednotky rozostavíte a musíte sa pohnúť, o toto rozostavenie prídete. Každopádne som bol sklamaný z terénnych výhod, ktoré skôr nepostrehnete, kopec má na dostrel lukostrelcov tak minimálny vplyv, že ho ani nepostrehnete, jazda pri cvale do kopca nespomalí



teda chcete precvičiť taktiku a nemáte náladu budovať, rozhodne po hre siahnite.



este a nechá sa ostreľovať, inokedy proti vašim rozdeleným silám rozdelí sily aj on miesto toho, aby útočil koncentrovane na polku vašej armády. Situáciu tak opäť zachraňuje multiplayer, tam sa taktika využije naplno.

Na záver musím ale napriek všetkému konštatovať, že Lionheart: Kings' Crusade ma veľmi príjemne prekvapila. Veľmi prepracovaný manažment vašej armády, tréning a špeciálne zbrane vás dokola nútia hodiny špekulovať, komu čo dáte, aby každý mal niečo, koho trénovať, aby to malo zmysel a podobne. Politika a vedľajšie misie ďalej spestrujú hru. Samotný boj neurazí, no Total War je v tomto zrejme lepší, každopádne záleží len na vás či chcete komplexnú správu impéria, alebo dáte prednosť len bojom. Pokiaľ

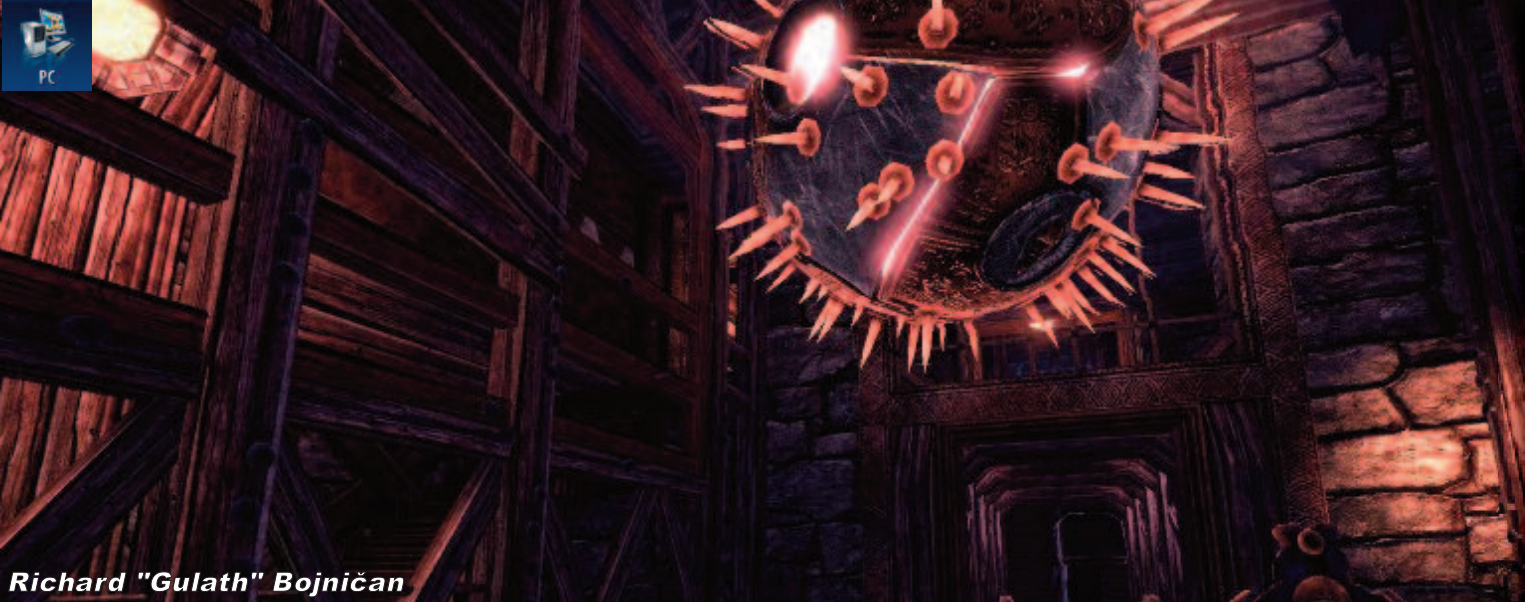
a podobne. Toto faux pas zráža hru, keďže vplyvy terénu boli už v prvom Shogun: Total War, čo je pekných pár rokov späť a dnes je to súčasťou takmer každej stratégie. Na druhej strane ma potešilo možnosť ukryť jednotky do lesa a prekvapiť nepriateľa, zas ale povedzme si pravdu, toľko toho lesa v hre nie, jednak v púšti ho nevyčarujete a zas pri pobreží s ním autori šetrili. Rozpačitá je občas umelá inteligencia nepriateľa, ten vás dokáže prekvapiť, keď všetky vaše jednotky zamestná a potom vás obíde jazdou a snaží sa zničiť vašich lukostrelcov, inokedy zas ak pošlete do útoku strelcov, začne sa sťahovať z ich dosahu, proti jazde dobre manévruje svojimi vojakmi, no niekedy len beznádejne stojí na mi-



**PC**  
**Výrobca:** Neocore Games, **Distribútor:** Paradox  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

+	- Prepracovaný manažment armády	-	- Technické problémy hry
-	- Rozsiahla kampaň za obe strany	-	- Terénne výhody sú zanedbateľné
-	- Vedľajšie misie a diplomacia	-	- Občasné problémy AI





Richard "Gulath" Bojničan

## The Ball

**Vždy sa vravelo, že chlap, ktorý má veľké gule, je odvážny. V tejto hre dostaneme k dispozícii guľu síce iba jednu, ale zato väčšiu ako my sami. To znamená, že sa môžeme stať odvážnejšími ako Indiana Jones v kombinácii s Larou Croft. Znie to ako divná dvojica? Tak si zahrajte The Ball.**

The Ball patrí k takzvaným indie hrám. Sú to hry, ktoré neprodukujú obrovské štúdiá, ale naopak sú robené takmer na kolene, s malými nákladmi a zvyčajne ide o nápad. Niektoré sú veľmi originálne. Občas dokonca natoľko, že ich nepochopí skoro nikto. Prípadne si zvolíme prvky z jednej hry, skombinujeme s prvkami z druhej a vznikne nám novinka. Práve do tretej skupiny môžeme zaradiť aj The Ball. Hra mi pripomína svojim spôsobom kombináciu Tomb Ridera spolu s Portalom. Tomb Rider prináša do hry prostredie, no a Portal zasa fyziku.

Hra je pomenovaná podľa objektu, ktorým v hre manipulujeme. Je ním veľká guľa. Príbeh naznačuje, že guľu poznali už staroveké civilizácie, bol to dar od bohov a priniesla prudký rozvoj pre vtedajšiu kultúru, vedu a techniku. My máme jedno kladivo, ktorým guľu vieme k sebe buď privolať, alebo ju poslať dopredu. A to je všetko. Nebudeme strieľať, nebudeme zbierať veci, jednoducho máme Guľu. A s jej pomocou robíme v hre úplne všetko.

Jedná sa vlastne o 3D logickú hru, kde prechádzame obrovskými pozdennými priestormi, ktoré sme so skupinkou archeológov našli (a pri ich odhalení sa nešťastne zrútili dolu, takže sme odkázaní sami na seba nájsť cestu von). Predchádzajúce civilizácie boli každopádne dôvtipné a vedeli vybudovať zaujímavé podzemné bludiská, s množstvom skrytých pascí (práve preto kríženc Indiana Jonesa a Lary Croft). My sa budeme cez ne dostávať, pomocou dômyselných tlačidiel ktoré možno stlačiť buď vlastným telom, alebo guľou (podľa typu tlačidla) otvárať, zatiaľ skryté časti labyrintu. Guľu možno tiež využiť ako zbraň, pretože voči jej valivej sile sa nedokáže ochrániť žiadny z nepriateľov, ktorých v hre stretáme. Faktom je, že ich ale nestretneme veľa. Hra je podstatne viac logická, ako akčná.

Grafika hry je celkom pekná. Nie je to dychberúca grafika hier, ktoré vyrábajú profesionálne štúdiá, no napriek tomu sa aj tu podarilo niekoľko veľmi pekných miest, kde človek má naozaj pocit, že sa pohybuje po troskách mesta dávno zabudutej civilizácie. Zvukov si v hre nejako extra neužijeme, počujeme najmä svoje kladivo, valiacu sa guľu, občas nejaký ten masívny blok, ktorý sa práve presúva. Ale faktom je, že tie zvuky ani príliš nechýbajú. Možno by pomohla nejaká scénická hudba, na zlepšenie

atmosféry.

Celkovo je The Ball zaujímavou logickou hrou, niečo ako moderný Sokoban. Keďže sa predáva v kategórii Indie hier, netreba ani príliš nad kúpou uvažovať, určite si ju kúpte. A ak hľadáte hru pre svoje deti, snáď im logické uvažovanie dá viac ako bezmyšlienkovitá strelba.



PC

Výrobca: Teotle Studios Distribútor: Steam  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ - Logické hádanky</li> <li>- Prostredia</li> <li>- Originálny nápad</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absencia hudby (ambienčné zvuky za hudbu nepovažujem)</li> <li>- Zabíjanie príšer (ťažko ovládateľná časť hry)</li> </ul> |
|---|--|

6



Branislav "chinaski" Hujo

## Castlevania: Lords of Shadow

**Každá dlhodobá séria potrebuje z času na čas reštart. Predsa len kolieska sa dlhoročným používaním opotrebojú a treba ich prebrúsiť, priliať trocha nového oleja a potom sa tváriť, že všetko je úplne novučičké, super a neviem čo všetko ešte. To je aj prípad novej Castlevanie. Ved' diel Lords of Shadows je, ak rátam aj všetky odbočky, už 37 v poradí v 24 ročnej histórii tejto značky a to je, čo si budeme hovoriť, už naozaj dost' rokov opotrebovania.**

A Konami vzali reštart série pekne od podlahy, žiadne toto tuto prebrúsime, toto tuto vyhladíme, toto nastriekame na červeno a budeme sa tváriť, že to je diabolská bordová. Kdeže, svoju dlhoročnú sériu pekne zabalili do balíčka, pribalili Hidea Kojimu s inštrukciami a šup s ním cez pol sveta do Španielska, kde dovtedy vegetovalo štúdio Mercurysteam (Clive Barker's Jericho). A urobili moc dobre chlapani krpatí, žltošikomokí. Mercurysteam totiž všetky zabehnuté a časom prehnité herné mechanizmy vyhodili do smetí a urobili z Lords of Shadow hru, ktorá perfektne zapadne medzi moderné a zábavné hry.

Nie nemusíte sa báť, Castlevania si svoj upírsky ráz zachovala aj naďalej, hoci potvor bude viac a rôznorodejších. To, že som napísal, že tvorcovia spravili z Castlevanie modernú hru neznamená, že v nej sú aj moderní upíri. Netreba sa báť, že tam miesto temných poblednutých chlapičkov budú okolo vás behať opálení polonahí homosexuáli s IQ hojdacieho koníka skríženého s dementom, zamilovaní do intelektovo jednoduchej dievčiny filozoficky plačúcej nad rozviazanou šnúrkou od topánok. Nad Twa-lajtom a jeho pseudostrašidelných vlkodlakoch by lycani z Castlevanie hádam aj uronili nejakú tú slzu, ale zrejme len kvôli podráždeniu očí z farby od namaľovaných tehličiek na bruchách ich predstaviteľov. Ale dost' bolo napádania kultúry... Späť ku Castlevanii.

Španieli sa pri tvorbe svojej hry vybrali úplne nevyšliapanou cestičkou. Nenadväzujú na žiadny z predošlých dielov, akurát si vzali inšpiráciu z univerza Castlevanie a svoj príbeh vložili do nanovo postavených kulís. Hlavným hrdinom Pánov temnoty je Gabriel Belmont, mladý rytier Bratstva svetla, ktoré už od nepamäti stálo na hranici medzi svetom ľudí a temnotou a bránilo ľudské plemeno pred

kreatúrami z druhej strany. Lenže ani bratstvo nie je večné a jeho vplyv už nie je tak silný, aby dokázalo zabrániť tomu, že sa beštie z temnej strany nedostali do nášho sveta. Belmont je však tým, ktorý môže besnenie pánov temnoty zastaviť, navyše má osobnú motiváciu, keďže mu temné sily zavraždili milovanú manželku, ktorej duša nedokázala nájsť pokoj a tak stále blúdi v našom svete (Gabriel by si mohol o tomto pohovoriť s expertom na podobnú situáciu promovným psychológom, magistrom Dantom z Danteho Inferna). Práve Danteho Infernom je inšpirovaný minimálne úvod hry a nie je to jediná inšpirácia, ktorú autori mali. Ved' si stačí prečítať ktorúkoľvek recenziu na webe a hneď zistíte, že Castlevania je len bohapustou kópiou God of War 3 atď.

Nuž... ja som Castlevaniu hral ďalej, ako po druhú kapitolu, takže si dovoľm tvrdiť, že žiadna lacná kópia Kratosových dobrodružstiev to nie je. Ani zďaleka, to, že hra berie zabehané a fungujúce herné mechanizmy od ostatných hier, ale poprieť nemôžem. Či už je to GoW III, alebo spomínaný Dante, ale aj Assassins Creed a mnoho ďalších hier, ktoré ste hrali a ktoré vás bavili aj práve vďaka tomu mechanizmu, nad ktorým by sme mali teraz ohnúť nos, lebo ho Castlevania skopírovala? Nezmysel! Autori mali na výber, buď navrhnuť niečo vlastné a skúsiť ísť cestou originality, alebo vhodne namixovať chutné kúsky z iných titulov, dodať tomu svoje vlastné myšlienky a urobiť hru, ktorá bude bezchybne fungovať. Vybrali si druhý spôsob a hoci originalita sa určite cení viac, v tomto prípade aj tak treba zakričať bravo.

Áno mohol som napísať, že je to kópia GoW III spráskat' dokopy pár odstavcov a buchnúť hre sedmičku, lenže nemôžem. Castlevania si ma získala. A to pekne postupne, spočiatku skutočne vyzerá len ako kópia iných hier zo žánru hack'n slash, lenže každým prechodom do inej kapitoly naberá hra na obrátkach, mení svoj rytmus a vy bez problémov na gréckeho bohatera, aj na ostatných hrdinov zabudnete. A treba dodať aj to, že tam, kde Kratos končí, Castlevania len naberá na obrátkach. Hra sa rozlieha na dvoch DVD a nie je to preto, lebo na druhom si autori hry nechali svoje fotky z dovolenky. Castlevania je nabitá obsahom, ktorý vám pomaličky dávkuje a robí z vás jej otrokov.







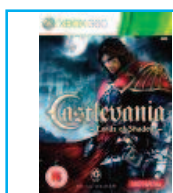
neúspešného predchodcu. Zvitky obsahujú jeho krátky posledný odkaz, napísaný zjavne v smrtelnej agónii a vy sa tak máte šancu dopredu dozvedieť, čo vás v tej ktorej podkapi-tole čaká.

Najväčšou devízou Castlevania je ale príbeh, ten vás drží pri hre, núti vás postupovať stále ďalej a po dlhšej dobe som opäť zažíval známe kliše "Ešte jedna kapitola a idem spať." Skutočne scenáristovi sa podarilo veľmi dobre spojiť tisíckrát videné kliše s nečakanými zvratmi a tak sa sem-tam nestačíte čudovať, ako radikálne sa hra zvrtnie v priebehu nevinných cutscény. Príbeh je navyše umocnený úžasným audiovizuálnym spracovaním. Konami sa rozhodlo, že šetriť sa nebude na ničom a je to vidieť minimálne na zvukovej stránke. Hudba nahraná symfonickým orchestrom by vám ešte mohla uniknúť, predsa len nie každý sa jej rozumie, no akonáhle započujete dabing postáv, padne vám sánka. Mená ako Patrick Stewart (X-Men I, II, III), Natasha McElhone (Californication) a iní známi herci sú zárukou toho, že audio stojí za to. Stačí, aby sa na začiatku celej hry Patrick Stewart emotívne vložil do úvodného predslavu a hneď ste hrou pohltení. Skutočne vidieť, že herci majú skúsenosti s dabingom a svoje party si odohrali absolútne profesionálne, žiadne plechové hlasy nehrozia.

Samozrejme ani tejto hre sa nevyhli chyby, ale nič zásadné som nevybadal. Predsa len zamrzí ten nedostatok originality, rovnako tak, ak nemáte radi hry s japonským nádychom, toto dielko nebude pre vás. Dlhé cutscény, príliš veľa pátosu a iné typické znaky japonskej produkcie sa nevyhli ani

Castlevanii a nič na tom nezmenilo ani to, že sa jej ujali Španieli. Kojimov rukopis tu je výrazne badateľný a príbehovú stopu až k jeho dverám stratí len málokto. Zamrzí aj určitá, nie veľmi vyladená, hrateľnosť. Hoci aj ja sám frflem na prílišné zjednodušovanie v hrách, niekedy je opakovať určitú pasáž kvôli nesprávne stlačenému tlačítku veľmi frustrujúce a hoci sú checkpointy nastavené vcelku logicky, niekedy ma išlo poraziť. Mrzela ma aj rovnaká chyba, aká sa vyskytla v neskorších častiach Danteho Inferna a síce, že v určitých pasážach je hra len zlepenec arén, do ktorých po vstupe naskáču protivníci a ktorými sa musíte prebojovať až k záverečnému bossovi. Našťastie mieru Danteho Castlevania nedosahuje, tam to bol už extrém, ale v niektorých kapitolách si autori touto barličkou vypomohli.

Celkovo však Castlevanii nemám moc čo vytknúť. Hra je zábavná, dlhá, so silným príbehom a ak máte radi fantasy svet, kde miesto chlapíkov s M16tkami behajú vlkodlaci, je to jasná voľba. Treba si ale dať pozor či vás japonský odér hry neodradí, nie každému sa chce sledovať niekoľko-minútové videá. Rovnako tak Castlevania nie je hra pre ortodoxných fanúšikov série GoW. Nižšia akčnosť hry by ich mohla odradiť. Ak si však chcete solídne zabojsť, prejsť sa nádherným fantasy svetom a rozplieť príjemne zamotaný dej, nech sa páči, nebudete sklamaní.



**PS3, Xbox 360**  
**Výrobca:** MercurySteam **Distribútor:** Konami  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie  
**+** - skvelý príbeh  
 - nádherná grafika  
 - súboje s titanmi  
**-** - málo originálne  
 - v určitých pasážach frustrujúce  
 - smrdí Japonskom







Michal "MickTheMage" Nemeč

## Kaptain Brawe: A Brawe New World

*Predstavte si, že by v istom bode minulosti došlo k prevratným zmenám. Stačil by jeden vynález, ktorý by zmenil celé ľudské dejiny. Vynález, ktorý by poslal do vesmíru ľudstvo už v jeho viktoriánskych dobách. Predstavte si ten podivný svet. Vlastne, ani si ho predstavovať nemusíte, stačí keď budete priaznivo naklonení klasickým, grafickým adventúram.*

V tom prípade, totiž, môžete takýto svet navštíviť v hre s divným názvom Kaptain Brawe: A Brawe New World. Svet v ktorom sa snúbi pokročilá technológia vesmírnych letov a vrchol výtopy 19. storočia. Trochu alternatívy v oblasti vnímania, kde vo vyspelejšej vesmírnej lodi nachádzame klasické kachle, kde sa hypermoderné vymoženosti snúbia s drevenými doplnkami, skrátka všetko vyzerá tak, akoby sa do vesmíru dostali ľudia z tohto obdobia. Keby to bolo len trochu možné. A to všetko zabalené do nádhernej (a ručne) kreslenej grafiky.

Ako isto všetci vieme, vesmír je veľký. Veľmi veľký... a nebezpečný. On by už bol nebezpečný aj sám o sebe, lenže teraz ho obývajú aj ľudia. V takom prípade sa nebezpečnosť prostredia znásobuje. Je to stará, známa rovnica. Dokonca nechýbajú ani vesmírni piráti. Lenže, poriadok musí byť. A tak na neho dohliada Vesmírna polícia, ktorej členom je i náš kapitán Brawe, statočný muž milujúci svoju vlasť... vesmír, skrátka dodržiavajúci zákon aj keby traktory padali. Medzi nami, tak trochu idiot. V tom dobrom zmysle tohto slova, teda ak nejaký dobrý význam toto slovo má. Trochu naivný, vrhajúci sa do akcie absolútne bezhlavo a podľa všetkého mu zapína trochu neskôr. Statočne brázdí vesmír a chráni priestor Vesmírnej Únie vo svojej lodi SPS Mazslow. Nuž a celé sa to začína zachytením núdzového signálu... Ako inak.

Na tomto mieste sa dostávame k bodu, kedy by bolo dobré trochu načrtnúť dej. A ja stále neviem, či je to v prípade (akejkoľvek) adventúry rozumný nápad. V každom prípade, sme ešte len na začiatku príbehu, tak snáď mierne označenia nebudú na škodu veci. Núdzový signál vychádza z planéty Jama Spacea. Zdá sa, že by záchrana neznámych strokotancov nemala byť veľkým problémom. Teda až do momentu, než sa na scéne objavia vesmírni piráti záporného charakteru. Jeden z nich má rozkošnú

vadu reči. Úsmevné. Nakoniec, tak či tak bude treba zachrániť strokotaných vedcov, aby sa pred našim kapitánom otvorila tajomná konšpirácia, ktorú bude treba rozlúsknuť.

Kaptain Brawe je klasická adventúra zo všetkým čo k tomu patrí. Čakajte teda dobre napísané dialógy, decentný humor, ktorý sa tiahne celou hrou a množstvo podivných postáv. Humor to nie je vražedný, že by sa človek od smiechu pod stolom váľal. Je skôr, ako už bolo spomenuté, úsmevný. Človek hrá celú hru s takým, tým debilným výškľebom na tvári a hovorí si, ako je fajn, že hrá práve túto hru s postavou, ktorá má tak trochu problémy s výslovnosťou. Učiteľ angličtiny by možno povedal (so slovenským prízvukom) spellovaním. Nádherný príklad tejto kapitánovej vady je i jeho verný robot, ktorého však volá rowboat... Áno písaný humor, písmenkový ako vaša nedeľná polievka. Lenže kapitán nie je jedinou postavou, ktorá sa dostane do paprčiek hráčov. Ako sa postupne bude hráč ponárať do príbehu, dostanú sa mu pod kurzor ešte ďalšie dve postavy. Niektoré hádanky budú dokonca závisieť na ich vzájomnej výpomoci a prepínaní medzi postavami. Tuším som už spomínal, že je to veľmi klasická adventúra. Dokonca i v prístupe k hráčovi je klasická, klasická... Sakra, ako môže byť niečo klasické, keď je to nové? Hádanky, kombinácie, práca s inventárom a dokonca i interface pripomína zlaté časy tohto žánru. Viac LucasArt ako čokoľvek iné, časy tretieho Monkey Islandu, či Full Throttle a to nie len vďaka nádherne ručne kreslenej grafike. Preto preverí Kaptain Brawe i vašu pozornosť a kombinačné schopnosti viac ako akákoľvek iná adventúra z poslednej doby. Teda ak budete chcieť. Na začiatku máte totiž na výber z dvoch stupňov obtiažnosti: casual a hardcore. Obe možnosti sú takmer identické až na niekoľko deta-



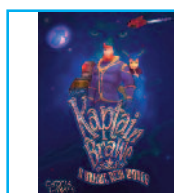


lov týkajúcich sa predovšetkým interakcie s predmetmi a prostredím. Hardcore mód neponúka žiadne zľahčovadlá (niečo ako preháňadlo, ale mierené na hru), hráč musí robiť všetko sám a prísť na riešenia, tak ako za starých (dobrých) časov. Naopak casual mód je k hráčovi milší, zhovievavejší. Ak v casual móde ukážete kurzorom na predmet, automaticky sa prepne na požadovanú akciu – presne tú, ktorú treba s predmetom vykonať. Čiže ak sa dá použiť, predmet rovno zoberiete/použijete, aby sa zabránilo zbytočnému mýleniu hráča. Čo sa vám v hardcore móde nestane. Tam sa skrátka hráč rozhoduje, čo urobiť. A teda je možné, že prídete o pár zaujímavých popisov predmetu, vtipných poznámok, či komentárov vašich postáv. Rovnako je v ľahšom móde k dispozícii niekoľko stupňová náповeda, ktorú si pekne

postupne odkryjete – keď už vám mozog nechytá ďalšie možnosti postupu. Nikdy to však nie je priama pomoc, ale len hrubý textový opis toho, čo je treba urobiť.

Aby sme si to zhrnuli. Kapitán Brawe je adventúra – podľa všetkých príznakov. Ručne kreslená grafika, vrátane pozadí je skrátka rozkošná a vidno, že si na nej dali autori z Chorvátska záležať (áno, to je tá zem, kde chodí väčšina Slovencek na dovolenky). Hudba decentne ladí s okolím, postavami a dejom... len v jeden momentom som mal na chvíľu pocit, že počujem LeChucka... možno

sa mi to už sníva. V každom prípade je hra klasickou ešte niečím. Spomínal som písmenkový humor...písaný...nie hovorený. Prečo asi, drahý Watson? Pretože aj keď nám ponúka nádhernú grafiku vo vyššom rozlíšení je Kaptain Brawe: A Brawe New World adventúra ako zo začiatku 90-tych rokov. Bez jediného hovoreného slova. Všetky dialógy sa tak odohrávajú v hráčovej hlave. Trochu schizofrenické. Trochu staromódne. Niekomu to môže vyviešť z miery. A niekto si veľmi rýchlo zvykne. Ako autor tejto recenzie, napríklad. Tiež chvíľu čumel ako bager na tvrdú hlinu, ale veľmi rýchlo si zvykol. Veď to bolo pre hry tej doby normálne. Okrem toho, Brawe je rozkošná adventúra. Mozog potrápi. Dušu pohladí jemným humorom. Len bez dialógového audia. Nie je to chyba, avšak viem si predstaviť, že by to niekomu mohlo prekážať. V tom prípade, jeho chyba. Ostatní si túto hru určite plnými dúškami užijú.



#### PC

**Výrobca:** Cateia Games **Distribútor:** Cateia  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

- + - klasická adventúra ako do Lucasa
- tri postavy
- hádanky a dialógy
- niekomu môže prekážať absencia hovoreného slova





Juraj "Duri" Dolniak

## Star Wars: The Force Unleashed 2

*niverzum Hviezdných vojen preniklo ako do sveta filmu prostredníctvom Lucasových dvoch trilógií, tak aj do literatúry či videohier. Keďže má však LucasFilm momentálne pauzu a dohaduje sa, či budú aj ďalšie kedysi sľubované tri diely a kníh s touto tematikou tiež nepribúda, štúdio LucasArts stojace takmer za každou hernou adaptáciou SW je v poslednom čase jediným zdrojom, ktorý pomaly každý rok predostrie novú zápletku úzko spätú s protagonistami filmových dielov. Vesmír je totiž obrovský a LucasArts to vie náležite využiť.*

Tentoraz siahlo po pokračovaní novej minisérie Force Unleashed, ktorá si vyšliapala svoju vlastnú príbehovú cestičku. V LucasArts však mohli zostať zaskočení predajnými úspechmi, aj napriek tomu, že celkové hodnotenia hry sa pohybovali len jemne nad priemerom. No čo, jednotka uspela, tak hor sa do dvojky, ktorá by napravila predchodcové chyby a ortodoxným fanúšikom poodkryla ďalšie dobrodružstvo z nikdy nekončiaceho sveta Star Wars. Tak sa aj stalo a po roku tu máme v poradí druhý pokus uspieť ako v bodovej, tak opäť aj v predajnej oblasti.

S príbehmi z prostredia Hviezdných vojen si LucasArts môže robiť čokoľvek, nakoľko sú všemožne poprepletané a len málokto v nich má jasno. Preto pokračuje Force Unleashed 2 v začatom deji o Starkillerovi. /SPOILER/ Počkať, nie je on už predsa na onom svete? /SPOILER/ Autori zrejme nemali chuť vymýšľať novú zápletku, a tak sa opäť dostávame do kože spomínaného úberjedia, ktorého osud zvierá pevne v rukách jeho učiteľa Darth Vader. Povedzme si to na rovinu, /SPOILER/ zo Starkillera je jeden z tisícov klonovaných vojakov, ktorého Vader trénoval na boj proti Rebelom /SPOILER/. Starkiller sa však hneď na začiatku doslova utrhne z reťaze, keď si začne spomínať na všetko utrpenie spôsobené Vaderom a na záhadnú Juno, ktorú sa vydáva hľadať. Útek z planéty Kamino na Vaderovej stíhačke však zavedie Starkillera za rebelskou posilou - generálom Kotu. To znamená, že popri hlavnom príbehu o pomste Vaderovi, sa nám odvíjajú ďalšie dva – zachrániť milovanú Juno a pomôcť Kotovi. Z dejovej linky sa však hneď na úvod dá vycítiť, že bola narýchlo spackaná a má čisto vedľajšiu úlohu. Do hlavných úloh bolo totiž obsadené ničenie. Veľa ničenia...

Ničenie predstavuje najdôležitejšiu zložku Force Unleashed 2, pretože si ho užijeme viac než dost. Prívlastok úberjedi, ktorý sme dali Starkillerovi vyššie, ho totiž dokonale vystihuje. Hoci ho Vader presviedčal, že je len prostou kópiou, Starkiller ovláda príliš veľa zručností. Tie nám samozrejme podstrkuje hra pod nos od okamihu, keď začneme po prvý raz šermovať so svetelnými mečmi a skončíme až keď padne finálny boss. Šialené besnenie mečmi obohacujú Starkillerove špeciálne jediovské schopnosti. Aby nás totiž súboje na blízko neomrzeli hneď po druhej várke nepriateľov, Sila nás zabaví o čosi viac. Nepriatelia od vás dostávajú elektrické šoky, lietajú vzduchom ako handrové bábiky, proste dostávajú na frak všetkými možnými spôsobmi. A keď vám už dojdú nervy, môžete silou mysle poslať nepriateľov na vlastné jednotky, čím získate čas na ťažších mechov alebo na útek. Keď je už reč o mechoch, súboje s nimi majú šťavu. Teda, ak si odpustíme nudnú animáciu zničenia, ktorá sa opakuje pri každej poslednej rane, je to vskutku zábavná minihra čerpajúca z boss fightov God of War. Časom však prídete na to, že Starkillerova moc siaha pomaly aj za tú Imperátorovu a boss fighty budú pôsobiť ako ľahší predkrm pred súbojmi s obrími plecháčmi a jedným špeciálnym exemplárom



menom Gorog. Vtedy som si povedal, že nech je Gorog čokoľvek, nemá to proti Starkillerovi šancu až sa nakoniec vynorila z útrobov obrovskej arény hlava vo veľkosti domu a vtedy mi veru nebolo všetko jedno. Variácia blesky a svetelné meče kontra laby prerastenej opice to však vyriešili ľavou zadnou.

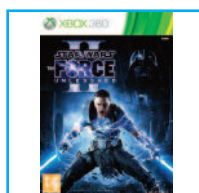


Keď sa náhodou práve nenachádzate v obkľúčení protivníkov, hra vám vydýchnuť nedá a udržuje si naďalej svoje vražedné tempo. Bitky nahrádza poskakovanie medzi jednotlivými plošinami, ktoré najčastejšie znamenajú cestu von. Priam infarktovú časť, v ktorej bolo nutné preskákať medzi kruhovými plochami, si LucasArts nachystalo na samý záver. Do toho vám posielalo do cesty jednu nepriateľskú várku za druhou, pričom ste sa museli udržať v strehu, aby ste nepadli a nezačínali túto frustrujúcu úroveň od znova. Musíme vám však povedať, že finále stojí naozaj za to a slovo „epické“ ho úplne vystihuje.

Ako je na tom grafická a zvuková časť? Boli sme pozitívne prekvapení, že si tvorcovia dali záležať na každom detaili, čím pôsobilo prostredie

uveriteľne. Najväčšiu pochvalu si zaslužia CGI filmy, z ktorých dýcha blizardovská inšpirácia. Perfektne vyzerajú takisto svetelné efekty, ktoré dodávajú hre šmrnc známy z filmových Star Wars. Zvukovej stránke nemáme taktiež čo vytknúť, dabing sa hompáľa na profesionálnej úrovni a zvukové efekty budú fanúšikovia doslova hltat'. Práve audiovizuálna stránka je tým najsilnejším prvkom Force Unleashed 2, nabudúce však prosíme dotiahnuť aj to zvyšné.

Star Wars: The Force Unleashed 2 je solídny titul. Ničím neohúri, no milovníkov SW ničím nesklame. Herná doba pohybujúca sa okolo 6-7 hodín je tak akurát, nakoľko hra skončí presne v momente, kedy autorom značne dochádza fantázia. Hoci stereotyp začne prevažovať pomerne skoro, ak máte radi podobné sekačky, nebudete sklamaní. Vyššie ako na 7 to však Force Unleashed 2 nedotiahlo...



**PC, PS3, X360, Wii, NDS**  
**Výrobca:** Lucas Arts **Distribútor:** Activision  
**Multiplayer:** nie, **Lokalizácia:** nie  
 + - Súboje s bossmi - Stereotyp  
 - Grafická a - Nízka  
 zvuková stránka znovihrateľnosť  
 - Dva konce





Roman "JG" Kadlec

## DJ Max Portable 3

**Hudobné a rytmické hry sa prezentujú v rôznych formách. Guitar Hero, Band Hero, DJ Hero, Rock Band. Všetko sú to hry, ktoré sú prispôsobené špeciálnym perifériám. Málokto však vie, že aj PSP má svoju DJ hru...**

Pokiaľ náš portál navštevujete pravidelne, možno vám neunikla recenzia na hru DJ Max Fever. Špeciálny unikát, ktorý pochádza z ďalekého východu sa pomaly začína oficiálne dostávať aj na americký kontinent a pomaly presakuje aj k nám. Najnovší prírastok do série - DJ Max Portable 3 sa dočkal súbežného uvedenia na trh aj v Ázii aj v Amerike, čo znamená jediné - túto sériu treba začať brať vážne. V Európe sme sa oficiálneho vydania zatiaľ nedočkali, ale to by sa mohlo s prípadným štvrtým dielom zmeniť...

O čom je DJ Max Portable 3? Prakticky o tom istom, ako DJ Max Fever. Určité zmeny však samozrejme môžeme očakávať. Zatiaľ čo Fever bola kompilácia prvého a druhého Portable, trojka je plnohodnotné pokračovanie, ktoré nebolo prispôbované žiadnemu trhu. Ázijská aj americká verzia sú totožné a obe ponúkajú rovnakú várku 41 pesničiek, ktoré môžu neznašaného našinca minimálne šokovať. Predsa len, kto z nás počul japonský alebo kórejský pop? Možno tak na YouTube a aj to iba kvôli vtipne sa tváriacim Japoncom...

V prípade však, že sa rozhodnete DJ Max Portable 3 hrať, pripravte sa psychicky na to, že podobné songy budú dávkované v 2 minútových intervaloch - presne toľko pesničky trvajú, ale nepodarilo sa nám zistiť, či zo strachu o mentálne zdravie hráča, alebo kvôli celkovej náročnosti hry. Doť irónie - niektoré songy sú síce na naše pomery trochu "teplé", ale väčšina z nich je úplne normálna, dokonca niektoré sú aj chytlivé. Soundtrack je určite základným kameňom úspechu hudobnej/rytmickej hry a DJ Max Portable 3 sa nemá za čo hanbiť. Áno, je iný, ako je bežný hráč tohto žánru zvyknutý, ale to nie je chyba - a to aj napriek tomu, že som sa snažil byť prívětmi vtipný :)

Základná hrateľnosť je prakticky nezmenená. Podobne ako v DJ Max Fever, aj v Portable 3 sa z vrchu obrazovky pustí dážd' nôt, ktoré treba v pravý čas triafať. V tomto smere sa objavila jedna zmena -

buď sú autori benevolentnejší a tolerujú väčšiu nepresnosť, alebo Portable 3 rýchlejšie deteguje stláčanie gombíkov. Na obtiažnosti normal boli výsledky približne o 5% lepšie. Najväčšia zmena nového DJ Max prichádza v podobe novému módu. Okrem klasických 4 a 6-tlačítkových (5 a 8-tlačítkové v trojke chýbajú) sa objavuje špeciálny 3.2, 4.2 a 6.2 remix. Noty padajú rovnako, herná obrazovka sa však rozšíri o pravú a ľavú časť + pôvodná stredná samozrejme ostáva. Nové časti znamenajú viac priestoru na ďalšie noty a aj špeciálne presúvanie medzi nimi - na čo posluží analógový klobúčik. V písanej forme to môže znieť fádne, ale priamo počas hrania je to riadny "zápek" a obtiažnosť ide rapídne hore, najmä pri náročnejších pesničkách. Pravá a ľavá časť pritom slúži ako špeciálny remix pult, takže sa jednotlivé songy dočkajú zaujímavých remixov. Bohužiaľ, nie všetky časti sú dokonalo zmixované.

Tak či onak, autorov jednoznačne treba za túto novinku pochváliť, nakoľko dodáva DJ Max Portable 3 punc jedinečnosti a odpoveď na základnú otázku: "Podľa čoho sa dá spoznať DMP3?". Okrem nového módu sú totiž ostatné zmeny a novinky iba z kozmetického rámu - nové pesničky + upravené verzie starších, krajšie rozhranie (ktoré KONEČNE pôsobí elegantne a moderne) a prídavok v podobe DJ Challenges (obdoba achievementov). Jediná výška smeruje k systému odomykania nových misií a pesničiek, ktorý je postavený na počte odohraných songov a na ničom inom. V minulých dieloch sa pesničky dali odomknúť aj splnením konkrétnych podmienok, v trojke je to však čisto iba na celkovom počte.

Čo ďalej? Povedali sme si už prakticky všetko - DJ Max Portable 3 vyzerá skvelo (v rámci možnosti) a ponúka dostatok obsahu fanúšikom série, ale svojim spracovaním neodradí ani nováčikov. Celkovo DMP3 pôsobí tak, že sa autori snažili oslovit' širší okruh hráčov a čiastočne hru prispôbili potrebám západného trhu, čo je iba dobre. A pokiaľ ste náhodou z recenzie nepochopili o čo ide, priložené videá vám to vysvetlia...



### PSP

**Výrobca:** Pentavision **Distribútor:** PSN Store  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ nový remix mód</li> <li>- elegantnejšie spracovanie</li> <li>- prístupnejšie bežnému hráčovi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- "iba" 41 songov</li> <li>- systém odomykania nových misií a pesní</li> <li>- chýba multiplayer</li> </ul> |
|--|--|







Branislav "Atavius" Brna

## God of War: Ghost of Sparta

**Kratos si tento rok už stíhol opäť raz presekať cestu do našich srdc celým panteónom antických bohov na Playstation 3 a bolo to ako sa vraví EPIC! Je teda vaše PSP pripravené na jeho opätovný príchod?**

Nech už sa na sériu God of War pozriete akokoľvek, tak je potrebné skonštatovať, že našťvaný Sparťan doteraz s každým svojim príchodom do určitej miery menil herné dejiny značky Playstation. Prvý diel priniesol návykový gameplay, epický príbeh, nádhernú brutalitu a prakticky zadefinoval ako budú vyzeráť quicktime events, vďaka ktorým hráč nemusí sledovať len cutscénu, ale aktívne prežívať dianie na obrazovke šialeným stláčaním gamepadu, ktoré dostáva do berserk módu po vzore Kratosa aj hráča samotného. Pokračovanie toto všetko o stupeň povýšilo a navrch pridalo aj vizuálnu kvalitu, z ktorej človeku pri hraní padala sánka. No a tretí diel ako som už spomenul v úvode dotiahol testosterónové orgie k takmer úplnej dokonalosti. Kratos si navyiac pred necelými dvoma rokmi stíhol odskočiť aj na PSP aby vyrozprával začiatok svojho príbehu a potvrdil, že je z neho rovnako veľký borec aj na malom displeji pričom ponúkol tak prakticky totožnú kvalitu ako na svojej domovskej platforme, čím sa zaradil medzi to najkvalitnejšie čo si na PSP možno zahrať. Pre toto všetko bol jeho dnešný návrat do našich vreciek vysoko očakávaný a ja vám hneď na úvod môžem prezradiť to čo už asi každý tuší: „Daddy’s home bitches!“

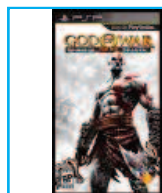
Príbeh Ghost of Sparta má slúžiť ako kapitola zoznamujúca nás s rodinnou históriou Kratosa, ktorá sa odohráva krátko po skončení prvého dielu. Čo možno znie zaujímavo, ale v praxi to znamená, že hneď v úvode sa dozvedáme, že Kratos má brata - Deimosa, na ktorého si spomenie vďaka snu a pre istotu sa ho tiež hneď vydá zachrániť do zeme mŕtvych (nemýliť s podsvetím, a nie fakt netuším aký je medzi nimi rozdiel), do ktorej sa dá dostať jedine cez Atlantídu (ktorú samozrejme ako už má Kratos vo zvyku pošle ku dnu aj s komplet obyvateľstvom). Oslie mostíky sa tu proste stavajú ako sa len dá a ak čakáte, že sa dozvieme nejaké pre hlavnú dejovú linku série relevantné informácie ako v prípade Chains of Olympus budete sklamaní. Na druhej strane príbeh funguje aj sám o sebe a tak sprístupňuje hru aj hráčom sveta God of War neznalým.

V samotnom gameplay, ktorý doteraz zakaždým fungoval na jednotku sme sa nedočkali žiadnych väčších zmien – Kratos je stále našťvaný, porcuje jednu antickú potvoru za druhou a krv strieka na každú stranu presne tak ako to máme radi. Okrem svojej štandardnej dvojice čepelí, ktoré je po novom možné taktiež zapáliť a rozbiť tak s nimi brnenie nepriateľov, dostaneme tentoraz do ruky aj štít a kopiju, s ktorou je možné bojovať na blízko alebo v prípade nutnosti ju taktiež po protivníkovi hodiť. Okrem týchto dvoch zbraní získa Kratos postupom času tak ako to už poznáme aj 3 magické artefakty, ktorých využívanie je však v

tomto prípade hlavne vďaka rýchlosti ich vyvolania viac menej odsunuté na druhú koľaj. V nepriateľských radoch stretáme starých známych, ku ktorým sa miestami pridá zopár nových kandidátov na pôsobivé amputácie rôznych častí tela, ktoré za vášho príspevku v podobe správneho načasovania a stlačenia potrebnej kombinácie tlačidiel s radosťou Kratos vykoná bez mihnutia oka tak ako sme si na to už za tie roky zvykli. A áno zábava je to stále na pomery PSP kráľovská. Po presekaní sa 6-7 hodinovým príbehom sa navyiac odomkne po vzore z predchádzajúcich dielov Challenge mode, ktorý ponúka ideálnu voľbu na rýchle odreagovanie pacifikáciou antickej chamrade.

Pokiaľ ste sa pred dvoma rokmi dívali na Chains of Olympus a vraveli si, že viac sa už asi z PSP vytrieskať nedá mali ste tak trochu pravdu. Ready at Dawn Studios potlačili grafickú stránku Ghost of Sparta od minula ešte trochu vyššie avšak urobili tomu tak na úkor framerateu, ktorý sa síce väčšinu času drží v rozumných 30FPS, ale v pasážach keď sa na obrazovke objaví viac ako 5 nepriateľov je možné badať jeho pomerne výrazné kolísanie a chvíľami som mal pocit, že padá až na úroveň 20FPS. Hudba aj dabing je už štandardne na vysokej úrovni. Pokiaľ taktiež vlastníte PS3 a GoW3 získate zakúpením hry taktiež možnosť zahrať si v GoW3 so skinom Deimosa.

Tak ako som už spomenul vyššie Kratos je späť a aj keď oproti svojmu prvému dobrodružstvu na PSP trochu zaostáva, určite by ste sa mu nemali vyhnúť. V jadre je to totiž presne ten istý Boh vojny, ktorý s nikým nediskutuje a k cieľu ide zásadne cez mŕtvoly.



PSP

Výrobca: Ready At Dawn Studios Distribútor: SCEE

Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

+ - Tempo hry

- Kratos

- Grafické spracovanie

- Občasné problémy s

framerate

- Príbeh plný kliše





Daniel "LordDan" Hujo

## Emergency 2012

„Aj tak raz budem požiarnikom,“ známy to výrok Dráčika z rozprávky mal vplyv asi na každého z nás a ako malí sme túžili byť hasičmi, záchranármí alebo policajtmí. Niekomu sa sen splnil, iný zase podľahol kúzlu iného povolania. Ak však pri prejazde húkajúceho auta s modrými majákmi máte stále pocit, že toto by ste si chceli aspoň vyskúšať, tak nezúfajte, práve teraz je na to ideálna príležitosť, je tu totižto Emergency 2012: Die Welt am Abgrund.

My máme navyše Deluxe edíciu (obsah tohoto balenia si môžete pozrieť TU), ktorá má pár bonusových vecí. S tými, ktorým séria hier Emergency nič nehovorí, sa pozrieme trochu do histórie. Ide v podstate o piaty veľký diel tejto série, predchádzajúce štyri mali pod taktovkou Sixteen Tons Entertainment a tento posledný prešiel do rúk štúdiu Deep Silver. Séria vychádza od roku 1998, takmer v pravidelných štvorročných cykloch, výnimkou bola len ročná pauza medzi tretím a štvrtým dielom. Základným konceptom všetkých týchto hier je veliť integrovanému záchrannému systému a zasahovať pri rôznych katastrofách a situáciách, ktoré život prináša.

Ako veľký fanúšik série som sa na jej ďalšie pokračovanie tešil. Číslo 2012 v názve hry je samozrejme odkaz na koniec sveta, ktorý by mal nastať, lebo sa končí kalendár Mayov. Hra, tak ako je u tejto série zvykom, nemá nejakú dejovú linku, jednoducho idete od nešťastia k nešťastiu, no je vidieť, že hra s motívom konca sveta pracuje – extrémne sucho, extrémna zima, krúpy, víchrice a ničivé búrky a k tomu všetkému pár teroristov; to všetko na vás čaká. Emergency 2012 prešlo niekoľkými, povedal by som, zásadnými zmenami. Či k lepšiemu alebo horšiemu, to už musí každý posúdiť sám. Vždy sa mi zdalo, že celá séria sú pomerne náročné hry, ktoré stavajú aspoň čiastočne na realite, aj keď smrti sa hra snažila trochu vyhýbať, ale úplne to samozrejme nejde. V najnovšom Emergency mám pocit, že hra sa výrazne zjednodušila a prakticky sa nedá v misii nič pokaziť. Dosiahnuť 100% hodnotenia nie je žiaden problém hneď pri prvom hraní. Ak ste v minulosti zápasili v niektorých misiách s časom alebo ste sa snažili udržať zranených pri živote, tu to zvládnete aj so zaviazanými očami. Skutočne vám hra dáva veľké množstvo času na splnenie misie a zdravie raneným ubúda veľmi pomaly.

Misií na nás tentoraz čaká „len“ 12, to je redukcia takmer o polovicu oproti predchádzajúcim dielom. Navyše sú misie celkovo kratšie a herný čas sa pohybuje v priemere tak na úrovni 15-20 minút, čo nie je veľa. V Emergency 2012 budete zasahovať rôzne po svete, hlavne ale v Nemecku, takže si pozrieme rôzne zaujímavé mestá a situácie, napr. tropické horúčavy v Berlíne, ale aj hurikán v Paríži, zasažený Londýn a mnoho ďalších. Hráč má pred sebou komplexné situácie, kde musí využiť všetky zložky a trochu porozmýšľať, čo skôr. Ako sa hovorí, že muži nezvládnu robiť viacero vecí naraz, tak v tejto hre vás to čaká na každom kroku :), neustále musíte kontrolovať, čo, kto a kde vykonáva či hasíte tam, kde je treba, či lekári zachraňujú tých najviac zranených ľudí a či polícia drží čumilov od mesta nešťastia ďalej.

Keď sa pozrieme ešte na techniku, tam sú vám asi všetky jednotky známe z predchádzajúcich častí, skôr niečo zmizlo, výnimkou je nový zásahový vrtuľník pre políciu. Novinkou po opatchovaní hry je možnosť v menu hry si zvoliť nápisy na vašich vozidlách. Smelo sa tak po svete preháňajú Hasiči, Polícia či Ambulancia. V hre sú štyri základné zložky záchranného systému, ktoré vám budú podliehať, záchranka slúži na ošetrovanie a odvoz zranených, má auto s doktorom, sanitku, autobus, vrtuľník a jednotku K9 so psom na vyhľadávanie zasypaných ľudí, polícia zatýka zločincov, výtržníkov a evakuuje ľudí z nebezpečných oblastí, má k dispozícii základné hliadkové auto, antona, obrnené auto, vodné delo, autobus pre väzňov, vrtuľník a už spomínaný zásahový vrtuľník. Čo je úlohou hasičov asi netreba vysvetľovať, tí majú opäť auto s technikou, cisternové auto, striekačku, striekačku s ochranou proti vysokým teplotám, plošinu, dekontaminačné vozidlo, malú a veľkú loď a lietadlo. Posledná zložka, ktorá je k dispozícii sú technici, ktorí vám dobre poslúžia pri problémoch s inžinierskymi sieťami a záchranou ľudí, majú vrtuľník na záchranu ľudí, auto s technikom, odťahovač, pontónový most, žeriav a buldozér. Okrem techniky sú tu aj ľudia – doktori, sanitári, hasiči, hasiči s dýchacími maskami, potápači, požiarnici v špeciálnych oblekoch, policajti, ostreľovači atd.

Prvá veľká zmena, čo som postrehol, sa týkala techniky. Po novom už totižto nemáte pridelený obnos peňazí alebo kreditov, za ktoré by ste si techniku posielali. Vozidlá



použiteľné v určitej misii máte od začiatku okamžite na mape, čím odpadáva zdržanie medzi výjazdom zo základne a príchodom k miestu nešťastia, na druhej strane sa stráca taktizovanie, ako danú misiu prejsť s čo najmenším množstvom techniky. Nový koncept funguje tak, že každé vozidlo je obsadené posádkou, teda ani posádku si nevyberáte sami. Čo sa týka sanitiek a aj ostatných vozidiel, ktoré odvážajú ranených, zadržaných alebo evakuovaných ľudí, tie okamžite ako opustia mapu, vám dorazia nové prázdne vozidlá. Tým pádom vznikajú až absurdné situácie, kedy pri leteckom nešťastí máte sedem zranených a máte k dispozícii dve sanitky, dva vrtuľníky a jednu mobilnú nemocnicu, je samozrejmé, že používať budete len vrtuľníky, lebo sú najrýchlejšie a dosiahnete bez problémov najvyššie hodnotenie. Emergency 2012 sa tak odkláňa od toho mála reality, ktorá v hre predtým bola. Ďalšou zmenou prešiel HUD, čo čiastočne vyplýva zo zmien v privolávaní techniky. Na obrazovke vidíte v pravom hornom

rohu minimapu, ktorá je užitočná na lokalizáciu zranených a rozsahu požiaru. Vpravo dole je základný ovládací panel, kde si môžete voľiť rýchlosť hry, máte tu informáciu o počte zranených na mape a môžete si tu voľiť skupiny. Dôležitý na spodnej obrazovke je panel v strede, kde vidíte, aké vozidlo máte označené a aké akcie s ním môžete robiť, prípadne ak máte označených ľudí, môžete tu voľiť vybavenie, ktoré majú používať. Hasičom tak môžete dať hadicu, hasiaci prístroj a podobne. Posledný panel je na hornom okraji obrazovky taktiež v strede. Tu vidíte všetky úlohy, ktoré práve v misii máte alebo ste mali a navyše vám tu v textovom okienku bežia niektoré dôležité informácie, čo sa práve deje v hre. Keď vám vyskočia všetky štyri panely naraz, veľmi výrazne obmedzia pohľad na to, čo sa pred vami deje. Pri vysokom rozlíšení to nie je také markantné, no na nižších rozlíšeníach to hráč pocíti pomerne výrazne, no našťastie sa dajú všetky tieto okná schovať.



Veľkým plusom celej hry je mód voľnej hry, kde si ešte môžete voľiť medzi výzvou a nekonečným hraním. V Deluxe edícii sú dostupné štyri rôzne mapy – horko, sneh, búrka a deluxe mapa, no a na týchto máte väčšinou dostupnú všetku techniku a personál, máte úvodný balík peňazí a je len na vás, ako s ním naložíte a ako si poradíte so situáciami, ktoré na vás hra bude chrlieť. Prijemne ma tiež prekvapili jednotlivé situácie, kedy si dali autori skutočné záležať a neopakujú len to, čo už bolo v minulej hre. Zásah s mŕtvymi infikovanými vtákmi na ulici, od ktorého sa nakazilo niekoľko ľudí a bolo treba ich dekontaminovať a pozbierať vtákov, bol skutočne zaujímavý, prípadne pokazený hydrant, kde následne voda zatopila celú ulicu, bola jedna z tých zaujímavejších situácií. V Deluxe mape sa teda striedalo počasie, padala hmla a podobné veci, takže nakoniec bolo nutné dávať pozor, aj kam svoje vozidlá pri zásahu zaparkujete, aby do nich nenarazili vodiči iných áut, skutočne autori mysleli aj na takéto drobnosti.





Grafika, aby som povedal pravdu, zostáva za súčasným štandardom a v podstate je rovnaká, možno o trochu vylepšená oproti predchádzajúcej časti, kto čaká grafické orgie, bude asi sklamaný, kto čaká normálnu hru, si v pohode zahrá. S kamerou si môžete voľne rotovať a zoomovať, občas mi ale chýbala možnosť zmeniť uhol pohľadu kamery, no nie je to nič, čo by sa nedalo prežiť. Čo je horšie, pri cut scénach, keď sa vám kamera automaticky posunie na iné miesto na mape, tak sa na konci scény zas posúva pomaly naspäť, v momente keď potrebujete promptne reagovať, tak máte smolu. Dúfal som, že po piatykrát sa hra obíde bez nejakých problémov, no autori ani tentoraz nezaváhali a hru bez patchu nebolo možné spustiť. Pre niekoho mínus, pre fanúšikov asi nič nové pod slnkom. Mínusom ale určite je hľadanie cesty vašich jednotiek, pri výjazde viacerých vozidiel sa zoradia všetky za sebou miesto toho, aby sa rozptýlili, hasiči hasia len z jedného určeného miesta, ku ktorému musia bežať od hydrantu

a tak podobne.

Musím konštatovať, že ako veľký fanúšik série Emergency som sa aj na tento diel, tak ako mnohí iní, veľmi tešil. Nakoniec však polka fanúšikov kričí, že to je obrovské sklamanie a druhá polka zas kontruje, že je to najlepší diel celej série. Pre mňa, ako hráča náročnejších hier, je nakoniec toto prílišné zjednodušovanie skôr sklamaním a tak volím nižšiu známku. No na druhej strane, ak sa hra bude opäť predávať za smiešnych desať eur, je to skvelá voľba, niečoho netradičného, kde človek len tupo nestrieľa, no naopak chráni majetok a životy a režim voľná hra vám zaručí ešte množstvo hodín strávených nad týmto výtvorom :).



#### PC

**Výrobca:** Quadriga Games **Distribútor:** DeepSilver

**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie

- + - netradičný námet na hru
- freeplay mód
- množstvo techniky a per-sonálu
- hra nieje vyladená
- práca s kamerou po cut scénach
- pathfinding jednotiek

6.5

SCREENSHOT





Daniel "DanKanFan" Kaničar

## Carcassonne

**Carcassonne, pojem, ktorý hráčov stolných hier nenechá nikdy chladných. Hra, ktorá dokázala za jedným stolom spojiť celé rodiny a generácie, aby si spolu pri šálke teplého čaju počas dlhých zimných večerov rozohrali svoje partie na ovládnutie mesta. Stredovekého francúzskeho mesta, mesta menom Carcassonne.**

Predstavovať Carcassonne ľuďom, ktorí majú radi hry akéhokoľvek druhu je väčšinou zbytočné, avšak máme tu aj takých, ktorí sú týmto titulom nepoľúbení (áno, myslím teba JC :). Preto aspoň v skratke priblížim o čo sa jedná. Je to stolná hra, v ktorej si hráči budujú svoje mestá, cesty, dedinky, pastviny a lúky pomocou štvorcových kartičiek náhodne vybraných z kopy. Tieto kartičky ukladaním na stôl vytvárajú mapu krajiny, kde si pomocou drevených panáčikov hráči vytyčujú svoje územia. Za každé relevantne obsadené územie sa získavajú body, ktoré si hráči zapisujú postupovaním po bodovej stupnici. Hra končí vtedy, keď sa minie z kopy posledná hracia kartička a vykoná sa záverečné sčítanie bodov. Hráč s najvyšším skóre samozrejme vyhráva.

sa vývojári s touto tematikou popasujú. No a môžem povedať, že sa popasovali naozaj výborne. Pri spustení hry máte na výber offline alebo online hru. Keďže hra je založená na hraní proti súperom, tak si samozrejme aj v offline hre pre jedného hráča vyberiete svojich virtuálnych protivníkov. Následne sa už spustí samotná hra a kartičky sa môžu rozdať. Počas svojho ťahu si tak zoberiete vrchnú kartu z pripravenej kopy, uložíte ju, pričom následne si môžete postaviť aj svojho panáčika, samozrejme ak ešte nejakého máte. Potom už stačí iba ukončiť svoj ťah a postupujú ďalší hráči.

Umelá inteligencia AI hráčov je na dosť veľkej úrovni, vďaka čomu to chce mať naozaj dobre zvládnutú taktiku. Iné je to samozrejme ak si zahráte hru proti reálnym hráčom, čo sa dá viacerými spôsobmi. Cez internet na online serveroch výrobcu, či lokálne cez WiFi alebo Bluetooth. Hra okrem klasickej verzie obsahuje aj mód solitaire a samozrejme aj top skóre tabuľku, v ktorej si môžete svoje úspechy pekne prezentovať pred celým svetom.

Grafika hry je na úrovni, ktorá síce neohúri, ale ani nesklame. My sme ju testovali na iPod Touch štvrtej generácie, ktorý má Retina displej, takže hra ide vo vysokom rozlíšení, vďaka čomu je grafika pekne jemná. To isté platí aj o hudbe a zvukoch, obe tieto zložky tvoria kulisu, ktorá hru dopĺňa a neublízuje našim ušným bubienkom. Tejto časti nie je naozaj čo vytknúť.

Carcassonne na iPhone / iPod Touch (na iPad príde ako bezplatný update v priebehu najbližších mesiacov) je veľmi vydarená hra. Pre fanúšikov jej pôvodnej stolnej verzie je to priam povinnosť, pričom aj nováčikovia si prídu na svoje. Relatívne jednoduché pravidlá a chytľavá hrateľnosť, to sú symboly stolnej hry Carcassonne, ktorú milujú milióny hráčov na celom svete. No a ja som len rád, že digitálna verzia si tieto symboly ponechala.



Avšak nie stolná „offline“ verzia nás zaujíma v tejto recenzii.

My sa tu teraz pozrieme bližšie na zúbok jej digitálnej sestry. Konkrétne na iPhone / iPod Touch verziu. Keď som sa dozvedel, že vyjde mobilná verzia Carcassonne pre platformy od firmy Apple, tak som sa skutočne potešil a bol som zvedavý, že ako

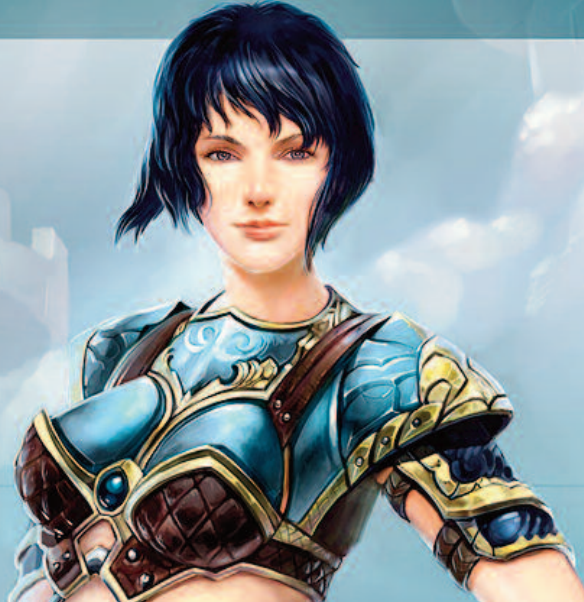


### iPhone

Výrobca: CodingMonkeys Distribútor: AppStore  
Multiplayer: áno, Lokalizácia: nie

- + Chytľavá hrateľnosť
- Prijemné digitálne spracovanie predlohy
- Vcelku vysoká AI, čo sa nemusí každému páčiť

9



Richard "gulath" Bojničan

## King's Bounty: Crossworlds

**Recyklovanie vládne svetom. Všetci poctivo triedime odpad aby sme mohli znovu využiť suroviny, ktoré sa ešte dajú. Preto sa nemožno čudovať Katauri Interactive, že sa aj oni snažia na tomto poli presadiť. A výsledkom úspešného recyklovania je King's Bounty: Crossworlds.**

Je to skoro rok, čo som hral a recenzoval hru King's Bounty: Armored Princess. S obrovským nadšením som jej pridelil celých 9 bodov, pretože som si pri nej zaspomínal na stare dobré HoMaM. Preto som bol celkom nadšený z ďalšieho pokračovania pod názvom Crossworld. Nadšenie však nebolo celkom na mieste, ale poďme pekne po poriadku, čo vlastne dostaneme do rúk.

V prvom rade dostaneme do rúk pôvodný Armored Princess. Bez akejkoľvek zmeny, či úpravy. Preto je aj dosť zbytočné o ňom niečo písať, ak ste ho ešte nehrali, prečítajte si prosím pôvodnú recenziu. Tá vám vysvetlí, čo je na tejto hre zaujímavé, a ani po roku sa môj názor, či hodnotenie nemenia. Ako ďalší v poradí dostávame balíček zvaný The Champion of the Arena. Toto je samostatná viac menej ani nie kampaň, ako skôr séria súbojov s obrovskými bossmi. Každý z bojov vyzerá inak a každý vyžaduje trochu odlišnú taktiku a myslenie. Niektorí dokonca veľmi odlišnú a niektorí aj kopec šťastia. Celkovo nás čaká 8 súbojov, po nich vždy doplnenie skupiny a ide sa ďalej.

Po ňom je tu pre zmenu taktický balíček pod názvom Defender of the Crown. Svojim spôsobom ide o akési

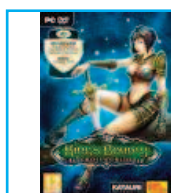


ukončenie putovania princezny. Vráti sa naspäť do rodného zámku, oslobodí ostrov, ešte jeden ostrov a tadááá, získa titul Ochránkyne koruny. Súboje sú tentokrát zamerané na taktiku na bojisku, nepriatelia sú často za nejakými ochrannými valmi a treba ponamáhať hlavu čo urobiť. V jednom boji som prekonával elfskú bariéru, poslal som na ňu svoju najsilnejšiu jednotku a zabudované kúzlo v ochrane spôsobilo skopírovanie jednotky ktorá ju rozbila, ale patriacej súperovi...

Posledným kúskom balíčka je Orcs on the March. A tu by som sa vrátil k úvodu článku. Recyklácia. Orcs on the March je totižto kampaň Armored Princess obohatená o jednotky Orkov a zopár nových questov. Niečo čo poteší, ak ste pôvodnú kampaň nehrali, ale ak hej, tak to neobsahuje dostatočné množstvo nového obsahu

na to, aby ste boli motivovaní si hru zahrať ešte raz. V prípade The Champion of the Arena som narazil ešte na drobný problém v nevyrovnanosti obtiažnosti kampane. Na Easy sa dá CotA spolu s DotC prejsť za jeden večer. Na obtiažnosti Normal, som mal obrovské problémy s hneď druhým bossom. Inak, reálne je druhý boss asi najťažší z celej kampane a to nemá nič spoločné s faktom, že mám silnú arachnofóbiu.

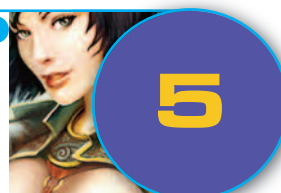
Aby som to celé nejako zhrnul. Ak nemáte pôvodný Armored Princess, tak je balíček celkom zaujímavý, i keď neviem či sa oplatí za tých +10 euro k pôvodnému samostatne hrateľnému datadisku. Ak ste však Armored Princess už prešli, sú to žiaľ vyslovene vyhodené peniaze, pokiaľ samozrejme nie ste skutočne skalnými fanúšikmi.



**PC, PS3, X360**

Výrobca: Katauri Interactive Distribútor: 1C  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - Taktizovanie na špecializovaných mapách
- Boje s bossmi
- Krátka herná doba nových "datadiskov"
- Malá pridaná hodnota Armored Princess



5



Branislav "Atavius" Brna

## Call of Duty: Black Ops

*Call of Duty... treba písať niečo viac? Pokiaľ hrávate FPS, tak na recenziu nečakáte, hru predobjednáate 3 mesiace dopredu a v deň vydania jednoducho hráte aj keby vrtuľníky Apache z neba padali. Viem to, pretože už tretím rokom robím presne toto isté :) Najnovší prírastok série s podtitulom Black Ops v tomto nie je ničím iným, ale keďže by mi asi neprešlo poslať nemenovanému šéfredaktorovi recenziu typu „Kua ty ešte nehráš?“ skúsím v nasledujúcich riadkoch popísať môj aktuálne prerušený herný maratón uplynulého dňa.*

Studená vojna, Amerika, Rusko, zbraň hromadného ničenia vyvinutá Nacistami, Kenedy, Castro, Vietcong a čísla. Pokiaľ netušíte koľká bije nevaďí. Príbeh hoc sa snaží hrať v tomto prípade podobne ako v Modern Warfare 2, nejakú zaujímavejšiu rolu a pokúsiť sa vás prekvapiť dejovým zvratom je opäť len pomerne okatým lepidlom, ktoré spája totálne nesúvisiace lokácie, cez ktoré sa prestriehate v závislosti na obťažnosti v rozmedzí 7 až 10 hodín. Snaha naozaj rozprávať príbeh tu síce na rozdiel od predchádzajúcich inkarnácií CoD je, ale po dohraní sú vyššie napísané slová to jediné čo si z neho zapamätáte. Pre tých čo hrali World at War len dodám, že obľúbený Rus si strihá podarené cameo a kradne si väčšinu hry pre opäť pre seba.

Herný mechanizmus v prípade CoD bol vždy jednoduchý – hýbe sa to, nemá to nad hlavou nápis, zastrel to (No Russian level z MW2 túto poučku povýšil na novú úroveň), ale ako vieme tiež zakaždým účinný a v prípade Black Ops sa na tom až na zbrane z obdobia studenej vojny, nič prakticky nemení. Treyarch do hry síce pridal na vopred určených miestach vložky v podobe vozidlových pasáží, ktoré tento krát hráč dokonca môže ovládať, ale ich prevedenie je tak banálne zjednodušené, že by ich zvládla ovládať aj cvičená opica – vrtuľník síce môžete ovládať do strán a strieľať z neho, ale na maličkosti typu klesanie a stúpanie môžete rovno zabudnúť a áno po vzore vášho zdravia sa opravuje sám... Level dizajn je opäť jeden veľký tunel, cez ktorý vás prevedie takmer vždy nejaký ten parťák takže stratiť sa je nemožné, čo ale zase raz pomáha udržiavať vysoké tempo akcie, ktoré je pre túto sériu už takmer trademarkom. Náplň jednotlivých misií nie je sama o sebe zlá, ale trpí syndrómom x-tého pokračovania alias toto sme tu

už mali minule. Svetlú výnimku tvorí level, ktorý vás usadí do špionážneho lietadla v stratosfére odkiaľ následne komandujete postup tímu na zemi a plynulé prepínanie medzi veliteľom vo vzduchu a členom tímu v prípade útočenia na nepriateľa. Vyslovene epické momenty v Black Ops bohužiaľ absentujú z nejakého dôvodu úplne. Inými slovami Black Ops po singleplayerovej stránke ponúkajú štandardnú porciu zábavy, na ktorú je hráč tejto série zvyknutý, ale neprináša prakticky nič nového a tak pôsobí do určitej miery dojmom ohranej platne, čo však nič nemení na tom, že je po hernej stránke prevedená na jednotku.

Grafické spracovanie PS3 verzie Black Ops je po vzore jeho predchodcov viac než uspokojivé avšak starnúci engine sa aj napriek mnohým novým efektom úplne zakryť nepodarilo. Reč je hlavne o rozlíšení textúr, ktoré hlavne pri bližšom skúmaní nevyzerajú rozmazane. V prípade, že vlastníte 3D televíziu je hra možné prepnúť do 3D módu zobrazovania, avšak podľa ohlasov po jeho aktivovaní klesá framerate na úroveň 20-30FPS, čo na hre, ktorá inak beží okolo 60FPS určite spoznáte. Soundtrack spolu s dabingom je (ako to už pri CoD býva štandardom) špičkový.

Multiplayer a CoD neodmysliteľne patria k sebe. Ba čo viac, od čias Modern Warfare sa niektorí hráči vrhajú priamo naň a hru jedného hráča úplne ignorujú. Minuloročný Modern Warfare 2 zanechal vo väčšine vrátane mňa rozporuplné pocity keďže kvôli svojej prekombinovanosti pôsobil dojmom nevybalancovanej zlátaniny, v ktorej išlo hlavne o šťastie. Black Ops tento neduh nielen odstraňuje, ale prináša niekoľko výrazných vylepšení, ktoré mu zaistujú status aktuálne najrobustnejšej multiplayerexperience dneška. Základným vylepšením vďaka, ktorému sa hra sprístupňuje aj sviatočnejším hráčom, ktorí netravia každý deň i noc získavaním X-tého prestige ranku a fuckovaním všetkého čo sa im pripletie do cesty, je upgrade postupného odomykania vybavenia, ktoré sa odomyká oveľa rýchlejšie a hráč si z jednotlivých kúskov môže nakúpiť presne to čo mu aktuálne vyhovuje a to či už perky alebo zbrane. K herným peniazom sa ďalej viaže aj novinka v podobe kontraktov (v zásade krátka obdoba challengov), ktoré si môže hráč opakovane zakúpiť (raz za hodinu) a po ich splnení získať odmenu na už spomenutý nákup vybave-





nia. Naraz je možné mať aktívne až 3 kontrakty z 3 rôznych kategórií – Mercenary, Operations a Specialist, takže progres k vytúženému nádobičku je oproti minulosti oveľa rýchlejší a menej frustrujúci. Ďalším vylepšením, je možnosť vlastnej customizácie niektorých aspektov vzhľadu zbraní (pridanie emblémov a výber zameriavacieho kríža) a aj herného modelu (bojové maskovanie tváre).

Ďalším obrovským plusom je Combat Training, v ktorom si môže hráč sám alebo s priateľmi zahrať proti botom a natrénovať si tak jednotlivé mapy a vhodné taktiky pre boj na nich. Okrem neho pribudla taktiež možnosť prezrieť si replay posledných hier, ktoré je taktiež možné editovať do klipov alebo screenshotov a tie následne zdieľať s ostatnými priamo z hry. Zdieľať sa dajú po novom taktiež nastavenia/pravidlá pre jednotlivé hry. Pribudli taktiež tzv. Wager Matches, v ktorých hráči stávkujú na svoje umiestnenie v nových tak trochu šíalených herných módoch – One in the chamber (každý začína s tromi životmi a jedným nábojom a po každom zabíjaní nepriateľa získava ďalší), Sticks and stones (hrá sa s kušou, nožom a tomahawkom, pričom zabitie tomahawkom resetuje zabitému skóre), Gun Game (po každom zabití hráč dostáva lepšiu zbraň) a Sharpshooter (zbrane sa každých 45 sekúnd náhodne menia a namiesto killstreakov dostáva hráč jednotlivé perky). Všetky tieto módy majú spoločné to, že sú rýchle a tiež veľmi zábavné, keďže zásadne menia pravidlá na aké sú hráči zvyknutí zo staronových herných módov. Všetko toto si budete môcť zahrať na 14 rôznych mapách či už online alebo lokálne v splitscreene či Lan Party.



Tretou zložkou Black Ops je tzv. coop Zombie mod, ktorý sa po obrovskom úspechu vracia z World of War a stavia do boja proti vlnám zombie Kenediho, Castra, Nixona a McNamara, ktorí okrem likvidovania nemŕtvych stihajú zo seba sypať pamätné hlášky na počkanie. Okrem tohto všetkého obsahuje hra tiež skryté minihry – staručkú textovku Zork a arkádovku Dead Ops Arcade, ktorú si je tiež možné zahrať v coop móde.

Ak ste to ešte stále z úvodu alebo predchádzajúcich riadkov nepochopili Call of Duty: Black Ops je monštrum, ktoré pokiaľ máte radi FPS hry treba vlastniť. Okrem obsahovo solídnej kampane tu máte do posledného detailu vypilovaný multiplayer a vidieť zmienených 4 vodcov likvidovať zombie sa vám už asi v žiadnej inej hre nepošťastí. Takže zbraň do ruky povinnosť volá...



**PC, PS3, X360**

Výrobca: Treyarch Distribútor: Activision  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - Množstvo obsahu
- Kampaň je tá istá ako minule
- Návykový multiplayer
- Návykovosť :)
- Coop zombie mod





Juraj "Duri" Dolniak

## Call of Duty: Black Ops

**Zem je posiatá mŕtvolami, v okolí počuť viac pyrotechniky ako na Silvestra, vo vzduchu lieta guľka za guľkou a vaša hlava je ideálnym terčom pre jednu z nich. Áno, máme tu ďalší diel seriálu Call of Duty, ktorý nás tentoraz zavedie do rozpútaného pekla (nielen) vo Vietname. Na PC však s nejednou chybou...**

Milióny hráčov čakali na tento moment. Na moment, kedy si konečne vyskúšajú pokračovanie najdojenejšej hernej značky súčasnosti. Black Ops je tu, jasajme, tešme sa! Po dnes už rozpadnutom, no stále fungujúcom Infinity Ward prevzal štafetu Treyarch, ktorý kedysi plnil v súvislosti s Call of Duty rolu prostého „zaskakovača“. Tie časy sú však zrejme navždy preč, dnes je primárnym štúdiom starajúcim sa o túto nestarnúcu sériu práve spomínaný Treyarch, čo v nejednom z nás určite vyvolá pochybnosti. Povedzme si to na rovinu, to, čo dokázalo s CoD Infinity Ward sa Treyarchu v prípade tretieho dielu a World at War vonkoncom nepodarilo, hoci sa snažilo brať si príklad zo svojho skúsenejšieho brata. Do toho prišiel minuloročný fenomén Modern Warfare 2, ktorý nastavil latku naozaj vysoko. Podarilo sa teda Treyarchu dostať sa z tieňa IW a priniesť herný zážitok, na aký sa nezabúda?

Podme však pekne po poriadku. Dejová linka hry sa točí okolo minulosti bývalého mariňáka Alexa Masona, ktorý sa stal terčom vypočúvania tajnou organizáciou. Práve prostredie akejsi vypočúvacej miestnosti je záchytným bodom, z ktorého sa dostávate z jedného frontu na druhý. Hra vás viditeľne šetrí akýchkoľvek kľudnejších pasáží a neustále vás stavia pred hotovú vec. Samozrejme, v tom nevidím žiaden podstatnejší problém, no keď sa neustále presúvate v čase a raz ste na bojisku na Kube a po krátkej ukážke zrazu niekde vo Vietname, príbeh môže začať pôsobiť trochu chaoticky. Napriek tomu je jeho rozprávanie veľmi zaujímavé a zo začiatku priam hraničí s psychologickým trilerom. Keď ale príde na lámanie chleba, hneď vás vyhodí z tranzu a hra vám dá zreteľne najavo, že toto nie je žiaden doják.

Keď doznie hlas transformera, ide sa do akcie! Tradícia je úspešne zachovaná, hlavnú náplň misií totiž opäť tvorí neustále strieľanie po všetkom čo sa hýbe. Občas sa však zachádza priam do extrému! Skripty robia svoje a preto si

môžete byť istý, že nepriateľov každou sekundou pribudne. Odrazí sa jedna vlna, v momente dorazí druhá, ktorej správanie presne kopíruje to predchodcovu. Tieto okamihy, v ktorých narastá pocit frustrácie, si autori skutočne mohli odpustiť, pretože spĺňajú skôr otravnú než zábavnú funkciu (minúť vyše 600 nábojový zásobník hovorí za všetko). No to, čo čaká hráčov ďalej, naozaj stojí za to. Black Ops by sa v podstate dalo rozseknúť na dve polovice. Prvá polovica hry pôsobí dojemom solídnej budgetovky – „no brain“ návaly nepriateľov, bugy a celkovo slabá technická stránka. Tá druhá však akoby vypadla z oka akčného filmového trháku. Pasáže, v ktorých osedláme vrtník či vojenský čln s primontovaným guľometom a raketometom, sú na nezaplatenie. Práve vtedy uvoľní cestu zábave (s)prosté strieľanie a na scénu nastúpi tá pravá filmová atmosféra známa z Modern Warfare. Výbuch strieda výbuch, všade panuje chaos a hráč si pripadá ako novopečený Rambo. Čo viac si priať?



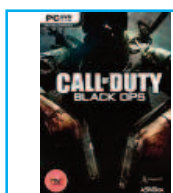
Bum, lag, bum, lag... A takto by sme mohli pokračovať. PC verzia bola bohužiaľ doplnená o bonus, ktorý vám začne liezť na nervy už pri úvodných ukážkach. Ak ste totiž hrali hru už v deň vydania, mohli ste naraziť na nepríjemné sekanie, ktoré sa konzolovým verziám vyhlo. Neplechu v tomto prípade ale nerobili slabé PC zostavy, kameňom úrazu sa stalo nepochopiteľné lagovanie, ktoré ma sprevádzať ešte aj počas cut-scén. A keď som sa dostal do väčšej bitky, lagy nabrali na obrátkach a ja som už len videl



pomalú slideshow. Potom sa pýtam, ako si môže človek vychutnať hru, ktorá je postavená na naskriptovaných akčných scénkach, keď mu v tom bránia technické problémy? Naozaj sa v Treyarchu nenašlo pár betatesterov? Autori sa samozrejme pustili do riešenia problémov a ešte minulý týždeň vypustili opravný patch, ktorý odstránil sekacie v ukážkach a výrazne (no nie úplne) ich zredukoval aj počas gameplayu.

Chýb je v Black Ops ako maku a väčšina z nich súvisí práve so spomínanou technickou stránkou. Okrem lagov narazíte aj na zopár bugov, ktoré opäť prevládajú najmä v prvej polovici hry. Do toho si pripočítajte ešte aj zastaraný engine, ktorého nekvality sa odzrkadlili tiež v úvode. Síce si to Treyarch možno nechce pripustiť, no engine má najlepšie roky dávno za sebou a dnes je nejaká inovácia žiadaná ako soľ. V niektorých momentoch je zaostalosť enginu tak vidieť, že vám nepomôžu ani tie najvyššie detaily. Povedal by som, že v prípade grafického spracovania vidieť krok dozadu, pretože už World at War vyzeralo lepšie.

Ak sa mám priznať, nadšenie z nového dielu Call of Duty zo mňa opadlo veľmi rýchlo. Síce sa to snažilo ku koncu dohnať, po technickej, príbehovej a sčasti aj stereotypnej prvej polovici hry to bola úloha nadmieru ťažká. K tomu si môžeme pripočítať zjednodušené princípy a pre niekoho opäť kratšia kampaň. Viac ako 7 teda udeliť nemienim. Za svojim zväčša záporným názorom si však stojím a posledný diel dosť zmenil môj pohľad na Call of Duty ako také. Nabudúce budem rozhodne opatrnejší...



**PC, PS3, X360**  
Výrobca: Treyarch Distribútor: Activision  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie  
+ - Druhá polovica hry a všetko s ňou spojené - Prvá polovica hry a všetko s ňou spojené





Branislav "chinaski" Hujo

## Gran Turismo 5

***Pálím stovkou vypadovkou, rutím sa ako drak. 5 rokov je dlhá doba, za päť rokov sa z bábätka stane malý človek, z chlapca sa stane muž, ukončíte strednú, alebo vysokú školu (ak sa nevlákate), alebo sa tých 5 rokov môže napríklad pripravovať počítačová hra, na ktorú čakajú milióny hráčov na celom svete a tešia sa na ňu viac ako jehovisti na ich už neviem koľkátý armageddon v poradí.***

Gran Turismo 5 sa bez problémov zaradilo medzi fantómové hry ako Duke Nukem Forever, alebo ešte donedávna Alan Wake. Jeho neustále odklady spôsobovali ne jeden infarktový stav a Polyphony Digital si z hráčov urobili bláznov, ktorí sa tešia na určitý dátum, aby sa o pár dní tešili na úplne iný. Tomu všetkému je ale koniec a Gran Turismo 5 už mocne buráca v nejednej mechanike. Jedna otázka sa však už 5 rokov nemení. Je dokonalé? Je to revolúcia v poňatí automobilových simulátorov?

Nuž záleží od uhla pohľadu a hlavne kontextu. Ako to myslím? Ak ste reálne rozmýšľajúci človek, ktorý si, síce kľmený Yamaguchiho reklamnou masážou, dokáže zložiť ružové PS3 okuliare, budete sa až príliš často čudovať, čo sakra robili Japonci tých 5 rokov počas vývoja. Ak ste však GT fanboy, tak zažijete pravý herný orgazmus a nikto a nič vás nepresvedčí, že to mohlo a malo vyzerat' lepšie, alebo prinajlepšom to mohlo vyjsť o dva roky, či rok skôr. To, že GT je séria tak torchu japonsky špecifická nemusím zoširoka rozprávať. Aj laikovi to bude jasné od prvých chvíľ hrania. Tam kde si Forza 3 vystačila so strohým dizajnom a jednoduchým menu, vám GT ponúkne množstvo sekcií, podsekcií, tlačítok a neviemčoho ešte. Ak ste vo svete GT nováčik, budete to mať ťažšie ako u konkurencie, tá sa vybrala cestou zjednodušovania a vysvetľovania, v GT platí, že na všetko treba prísť sám. Prvé čo vás mierne šokuje je inštalácia, mám za to, že 6,49 GB, ktoré hra zaberá už v dnešnej dobe nie je nič svetoborné, preto ma 40 minút inštalácie nepríjemne prekvapilo. Hlavne keď mi hra spočiatku oznamovala, že inštalácia bude trvať 13 minút. Táto hláška tam potom bola zobrazená ďalších cca 20 minút. Nič iné ako odporučiť inštaláciu však nemôžem, pretože aj s ňou je každý loading až nepríjemne dlhý a bez nej si počas niektorých načítaní len v menu, môžete pokojne odskočiť na otočku, zvládnuť dnešný školský rozvrh. Ak si

ale myslíte, že hneď po inštalácii skočíte za volant a budete trhať asfalt, tak ste na omyle, hra vás totiž donúti nainštalovať si aj cca 130 MB veľký patch, ktorý vám sprístupní online hru. V súčasnej dobe už tých patchov je viac. Až potom konečne uvidíte vytúženú úvodnú obrazovku samotnej hry a spustí sa správne japonské fetišisticky dlhé intro. Našťastie sa dá odkliknúť.

Základom celej hry je opäť kariérny GT mód, ale okrem neho samozrejme nájdete aj obľúbený a pre rýchlokvasených jazdcov ako stvorený Arcade mód a ak by ste mali dosť jazdenia proti umelo (ne)inteligentným jazdcom nie je nič ľahšie ako zvoliť online pretekánie. Tu vás ale už dopredu upozorňujem, že zaň by si dovolili PD vyťahať za uši asi najviac, pretože to čo ponúka sa, mám taký pocit, že za 12 rokov čo je séria GT na svete zmenilo len minimálne a oproti takej konkurenčnej Forze 3, s ktorou sa aj sám Yamaguchi rád porovnával v tomto GT pôsobí ako dorastenec proti niekoľkonásobnému majstrovi sveta. Ale k multiplayeru sa ešte dostaneme. Samozrejme každý kovaný pretekár nebude váhať ani sekundu a okamžite kliká na GT mód. Tam ho hneď zavalí množstvo informácií, tabuliek a sekcií. Ako som už spomenul, japonská filozofia série GT na začiatníkov nehľadí s láskavosťou a pochopením jeho nevedomosti, ale zasa nebojte sa, že by vám to znehodnotilo pocit z hry. Len si budete musieť zvyknúť. Veteráni série si zvykať nemusia. Ostalo tu všetko dobré z ostatných dielov a pribudlo pár noviniek. Ako prvé budú zrejme každého pretekára zaujímať autá. Takže prvá cesta vedie do garáže, aby ste zistili, že v nej okrem pavúkov, studeného vetra a pár plagátov nahých krások z rokov dávno minulých nie je vôbec nič. Možno vás prekvapia záložky na ľavej strane, kde sa dočítate o nejakých tých "standard cars" a "premium cars", ale to vás zatiaľ ešte veľmi netrápi a tak s málom ušetrených peňazí utekáte do najbližšieho obchodu kúpiť nejaký ten nablýskaný zázrak, na ktorý budete s nostalgiou spomínať, keď raz budete novinárom vysvetľovať aké to je prekonať rekordy takých postáv akými boli, alebo sú Schumacher, či Vettel. Samozrejme ak vás trápia finančné suchoty, môžete nákup vozidla riešiť aj bazárovým spôsobom. Stačí len zájsť do sekcie s použitými automobilmi a vybrať si čo vám vyhovuje. Po nákupe takéhoto vozidla však odporúčam hneď auto "vykurívať" v garáži, prehnat' ho diagnostikou, vymeniť



olej, atď. Samozrejme nie je to vždy nutné, záleží od jeho opotrebovania, ale treba s tým radšej počítať a nebyť prekvapený, že sa vám nákup ojazdeného auta predraží.

"Autíček" je na prvý pohľad úctyhodný počet. Niečo cez tisíc modelov (1031 ak ma pamäť neklame) vás samozrejme ohromí, lenže nie je všetko Ferrari, čo je červené. Spomenul som akési "standard" a "premium" autá a tu je malý kameň úrazu. Autori totiž detailne spracovali a namodelovali len tieto prémiové autá. Je ich 182, čo nie je málo, ale to, že ostatné autá sú prebraté z minulých dielov a len minimálne dopracované pre ten súčasný si všimne aj laik a človek si opäť položí tú, v tomto prípade, okrídlenú otázku o tom ako vyzerá práca priemerného Japonca v Polyphony Digital počas päťročného vývojového cyklu GT5. Nevravím, že 182 je málo a nevravím, že nie sú skutočne krásne spracované, hoci kokpity by sme u konkurencie našli spracované aj krajšie. Lenže nemožnosť u štandardných áut prepnúť sa do kokpitu a hlavne ich nevelmi príkladné grafické prevedenie je mínuska, ktorá sa len tak obísť nedá. O to viac zamrzí, že mnohé autá, ktoré sú brané ako štandardné by ste chceli vidieť aj zvnútra a užiť si ten pocit, že sedíte v kokpite. Našťastie sklamanie z toho, že Yamaguchi zasa raz nehovoril úplnú pravdu opadne celkom rýchlo. Stačí sa totiž nechávať unášať pocitom pretekára a sadnúť si do vášho vysneného auta. Dôrazne upozorňujem, že hrať Gran Turismo 5 s volantom a bez neho je obrovský rozdiel. Samozrejme dá sa hrať aj s dualshockom, ale pocit a zážitok z jazdy sú úplne niekde inde. Je rozdiel piť whisky z Tesca za 10 eur a je rozdiel kúpiť si kvalitný drahý

dvanásťročný Jameson. Ja som mal k dispozícii skvelý volant Logitech G25, ktorý s Gran Turismom funguje v skvelej symbióze. Pocit keď vám presne dávkovaný force feedback dáva možnosť ovládnuť šmyk a zrovnať brutálnu silu motora za, alebo pred vami je neopísateľný. O to viac vynikne vaše umenie zvládať volant pri rôznych povrchoch trate. Stačí totiž presadnúť z klasického trhača asfaltu, napríklad do Loebovej C4 WRC, alebo ešte lepšie do mojej obľúbenej Lancie Delta Integrale a asfalt vymeniť za šotolinu, alebo sneh a Gran Turismo sa mení na úplne inú hru. A pokojne do môjho brata môže hodiť kameň ten, kto si myslí, že hral na konzolách lepšie rally ako to v GT5. Neverím, že prileť jeden jediný kamienok. Nedávno vydaná oficiálna hra WRC je tak o dve kategórie, čo sa týka prenesenia zážitku z riadenia na cestách mimo asfaltu, nižšie. Pochopí to každý, kto prvýkrát zažije pocit kedy jemným pohladením brzdy a korekciou volantu v kombinácii s ručnou brzdou preletí tiahlu zákrutu "zadkom" napred, aby brutálnym zošliapnutím plynu v pravý moment vyletel zo zovretia pôsobiacich síl a nechal súperov len zbierať stotiny a desatiny sekúnd niekde v prachu za sebou.

Ale netreba sa báť, autori si dali záležať aj na jazde na asfalte, takže pocity pri jazdení na okruhoch nie sú o nič horšie. Stačí vám len trafiť také nastavenie pomocníkov pri riadení, aby ste stále mali pocit, že ovládate auto vy a užijete si porciu kráľovskej zábavy. S týmto konštatovaním sa však spája aj určitá kontroverzia. Autori GT5 sa totiž rozhodli, že začiatčovníkom hru sprístupnia tak, že prvých 20 levelov mierne zjednodušia pravidlá. To znamená menej penalizá-

cií za vaše chyby na trati, ale predovšetkým to, že do 20 levelu nepoznáte čo je to poškodiť auto. A to ani vtedy, ak ho v 300vke opriete čelne o zvodidlá. Polyphony Digital prišli so šalamúnskym rozdelením stupňov poškodenia do 3 úrovní. V prvej úrovni do cca 20 levelu môžete búrať ako chcete nič sa vám nestane, od 20 levelu si treba dávať aký taký pozor, pretože autá už vykazujú príznaky poškodenia a v prípade nárazov už je výrazne cítiť zmeny jazdných vlastností. Tretia úroveň začne platiť až cca od 40 levelu a tam už kolízny model viacmenej funguje stopercentne, čiže vaše auto sa ničí zvonka aj zvnútra a každý prudší náraz znamená koniec nádejí. Opäť je tu však, ale. Detailné deformácie karosérie si totiž vychutnáte len pri prémiových vozidlách, pri štandardných máte smolu. Či vám tento systém rozdelenia kolízneho systému do úrovní vyhovuje je len na vás, ja za seba poviem, že ma to neobťažovalo. Viem však pochopiť nárek veteránov GT. Aby ste si však mohli zajazdiť, treba si vybrať, kde čo a ako. Respektíve najprv sa musíte rozhodnúť, či vôbec chcete jazdiť, alebo nie. Na to slúžia módy A-Spec a B-Spec. Ak zvolíte ten druhý menovaný, stávate sa manažérom pretekárskeho tímu a svojho jazdca ovládate formou svojich rozhodnutí, nákupov atď. Ale GT5 by malo byť o jazdení, takže počítame s tým, že sa rozhodnete pre A-Spec. Tu nájdete 6 úrovní s pretekmi, pričom spočiatku je prístupná len Beginner úroveň a svojím postupom a zlepšovaním svojho levelu odomykáte ďalšie úrovne. Každá úroveň obsahuje cca 9 jazdeckých sérií, ktoré obsahujú buď jeden, alebo viacero šampionátov, alebo len jeden, či viac pretekov nijako na seba nenadväzujúcich. Každá



séria pritom má určité obmedzenia (až ná výnimky, ktoré sú bez obmedzení), takže sa do nej môžete prihlásiť len s určitým typom vozidla. Prijal by som však troška väčšiu špecifikáciu obmedzení, pretože postupným tuningom vozidla, môžete aj z obyčajného Peugeotu 207 spraviť monštrum, ktoré potom vedľa svojich, často nevytunovaných, príbuzných z kategórie pôsobí ako z inej planéty.

Už tento mód sám o sebe by stačil iným hráčom na to, aby ich autori veselo začali masovo vyrábať, ale séria GT je známa svojim megalomanským pojmami a piaty diel nijak nevystupuje z rady. Celkový počet pretekov v kombinácii s ostatnými aspektami v hre nám výsledný čas hrania posúva vysoko nad 100 hodín. Tradičnou zložkou GT sú licencie, ktorých získaním sa vám odomykajú ďalšie a ďalšie preteky. V tomto dieli tomu nie je inak. Aby ste sa posunuli ďalej v pomyselnom leveli vašich schopností a mohli tak sadnúť za volant skutočných špeciálov, potrebujete na to vodičák, alebo v tomto prípade licenciu. Funguje to klasicky tak, že

plnením určitých úloh, ako napríklad prejsť určitý úsek trate za daný čas získavate poháre a ak splníte všetky podmienky udelenia licencie, to znamená získate zlatý, strieborný, alebo bronzový pohár v každej úrovni, dostanete požadovanú licenciu. Treba však povedať, že to nie je také ľahké ako sa zdá, hoci sa samozrejme môžete uspokojiť s bronzom, na ktorý vám stačia aj úplne základné pretekárske zručnosti, často vám vaša vlastná ješitnosť nedovolí skončiť skôr ako získate zlatý pohár. Lenže to nie je také jednoduché, časy sú skutočne šibeničné. Čo mňa však na GT5 bavilo najviac boli Specials, to je špeciálna sekcia v ktorej sa postupne učíte jazdiť na rôznych autách, povrchoch a za rôznych podmienok. Funguje tak trochu ako Licencie, ale je omnoho zábavnejšia. Už len tým, že často nebojujete len proti času, ale aj proti súperom. Čaká vás tu škola motokár, Jeff Gordon vás naučí o čom sú a aké kúzlo majú preteky NASCAR, ďalej si zajazdíte na vanoch od Volkswagenu, na severnej slučke Nürburgringu sa preženiete s veteránom z dielne Mercedesu, aby vás napokon naučil jazdiť

rally samotný Seb Loeb. Skutočne tu som sa bavil najviac, najviac som si zanaďoval (skúšobný okruh Top Gear v extrémne pretáčavom Lotuse je neskutočné maso), jednoducho Specials autorom GT5 vyšli na výbornú.

Ale poďme opäť k jednému malému sklamaniu. Tým sú trate. Autori sa síce chvália, že ich počet presahuje sedemdesiatku, ale to sú zasa len marketingové žvásty. Unikátnych tratí je ak som dobre rátal 27. Reálnych, ktorých je menej ako sa očakávalo, aj vymyslených, ktoré sú prekvapujúco zábavné. Ja nevybočím z davu a vyhlásim, že suverénnym labužníckym kúskom je Nürburgring. Je neskutočné akú má táto dráha charizmu a ako sa s vami pohráva. Na Logitechu G25 je však skutočné potešenie plávať v jej zákrutách. Ale sú tu aj iné lákadlá, napríklad mestské okruhy, ktoré ja veľmi neoblubujem, ale ak vás láka možnosť zajazdiť si Tokyom, Londýnom, či Rímom, kde sa rúťte v tesnej blízkosti Kolosea (v skutočnosti si dokážem prestaviť zdesenie pamiatkárov, keby sa okolo Kolosea v plnej rýchlosti preženie 16 superšpeciálov a to ešte niekoľkokrát za sebou), určite si ich užijete. Ale aj tak je tých 27 tratí málo, čakal by som viac. S traťami si treba spojiť aj počasie. To je sčasti dynamické. Prečo sčasti? Pretože sa z nejakých mne neznámych dôvodov mení len na určitých tratiach. Ale zasa stojí to za to, rovnako tak dynamický prechod zo svetla do tmy a naopak. Od tratí sa presuňme opäť do paddocku do vášho virtuálneho motorhome. Ten totiž obsahuje, okrem iných, menej podstatných vecí, aj napríklad možnosť tuningu. A ten je pomerne bohatý, nesmiete si však pod slovom tuning predstavovať to, čo nás





o ňom učili filmy Fast and Furious a podobne. Vizuálny tuning tu síce tiež je zastúpený, ale len v minimálnom rozsahu. Ak ste od GT5 čakali nejakú prehliadku metrosexuálnych výtvorov šialených designérov zabudnite. O to viac sa, ale využijú mechanici, rôznych nastavení čohokoľvek tu je neúrekom. Je len na vás ako si auto vyladíte, motor, prevodovku, či pneumatiky si vie prestaviť, alebo kúpiť každý, ale ďalšie taje tuningu a mravčiu prácu s nastavením detailov svojho auta si užijú len skutoční majstri francúzskeho kľúča.

Samostatnou kapitolou je potom multiplayer. Na to aby ste si ho zahrli musíte mať nainštalovaný patch. Inak máte smolu. Po jeho inštalácii u mňa, ale ako som pozeral, tak aj u mnohých iných zavládlo menšie sklamanie. To čo ponúka online jazdenie GT5 je len priemer. Počas mojho recenzovania boli k dispozícii len jednotlivé preteky, bez možnosti nejakej nadväznosti ďalších. Žiadne šampionáty, kombinácia pretekov nič. Významnou udalosťou je ale to, že sa proti vám môže postaviť až 15 ďalších online pretekárov, čo bolo doteraz v konzolovom košari niečo nepredstaviteľné. A takéto preteky majú svoje grády, boj o desiate miesto býva tiež zaujímavý. Škoda len, že zatiaľ neexistuje nejaká možnosť všeobecného porovnania sa v rámci nejakých tabuliek, rebríčkov atď., ale verím, že to do budúcnosti doplní niektorý z patchov. Celkovo však, zdôrazňujem ZATIAĽ, multiplayer nenadchne.

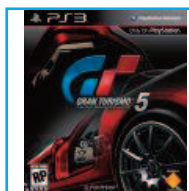
Ako vyplynulo už z predchádzajúcich odsekov GT5 nie je hra bez negatív. A to hlavne takých, ktoré sa síce dajú odpustiť, no v kontexte s päťročným vývojom jednoducho prekvapia. Irito-



vať vás bude napríklad neskutočne tupá AI vašich protivníkov. Tí sa držia jednej stopy a jazdia vo vláčiku za sebou, niežeby sa nepredbiehali to nie, sem tam nejaký manéver vykúzia, ale ich ortodoxné vyhľadávanie jednej stopy by sa v takejto hre objavovať nemuselo. S tým súvisí aj jav, ktorý sa objavuje vo veľmi veľa hrách podobného typu ako GT5. Ak sa stane, že vrazíte do súpera, len v minime prípadov to skončí tak, že by z toho pre neho vyplynuli nejaké dôsledky. Ak však niekto vrazí do vás, prakticky okamžite idete do šmyku, hodín a môžete len nadávať na to, že nejazdíte v rovnakých koľajniciach ako vaši súper. Vyslovene smiešne pôsobí ak vás súper, stále sa snažiac držať ideálnu stopu, naberie zboku a tlačí vás pred sebou až kým vás neotočí, alebo sa mu nejak neuhnete, hoci ho tým evidentne brzďíte. Rovnako neférovo sa hra správa aj v niektorých situáciách na trati. Napríklad v sérii Specials sa často nemôžete

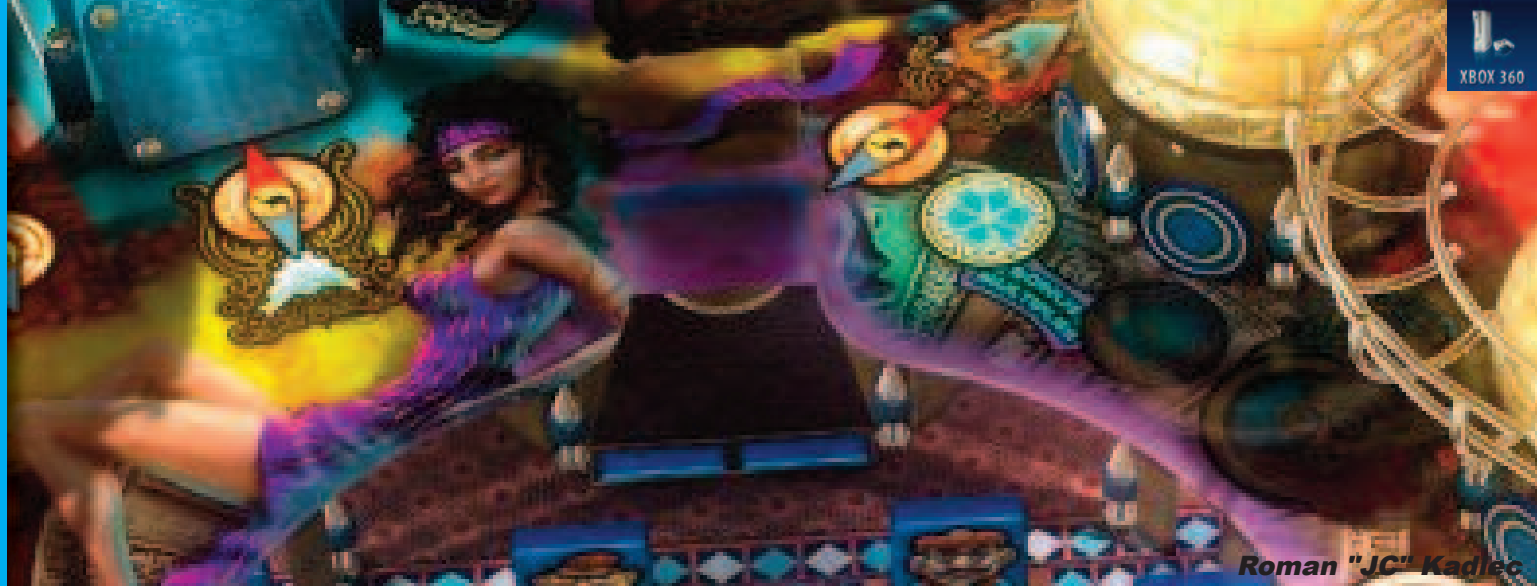
dotknúť kužeľov, či bariér okolo cesty, ak tak urobíte znamená to automatickú diskvalifikáciu. Na vaše prekvapenie, ale budú od vašich súperov kužele len tak odskakovať, takže vás v zákrute pokojne podídu tadiaľ, kadiaľ vy nemôžete prejsť. Sú to síce detaily, ale niektoré dosť podstatné. Okrem toho si určite všimnete, že grafika už tiež nie je zrovna vo vrcholnej forme. Objekty okolo trate sú niekedy vyslovene škaredé a len na efekt, aby boli. Takisto rozmazané modely "standard" áut nepotešia oko náročného hráča. Nerád to hovorím, ale čakal som, že detaily budú vychytané.

Ako celok ale nemožno Gran Turismo 5 hodnotiť negatívne. Je to to najlepšie čo v súčasnosti v žánri automobilových simulátorov na PS3 nájdete, len svoje miesto na tróne už toto dielo neobhaja tak jasne ako predtým. Snaha o dokonalosť nevyšla, ale napriek tomu sa budete kráľovsky zabávať.



PS3	
<b>Výrobca:</b> Polyphony Digital	<b>Distribútor:</b> SCE
<b>Multiplayer:</b> áno	<b>Lokalizácia:</b> nie
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ - stovky hodín zábavy</li> <li>- premium autá</li> <li>- rally jazdenie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AI súperov</li> <li>- standard autá</li> <li>- zatiaľ nevýrazný multiplayer</li> </ul>





Roman "JC" Kadlec

## Pinball FX 2

**Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna gulička, ktorá putovala po rozprávkovej krajine a celým svetom. Ten svet bol však čudne navrhnutý, keďže gulička sa neustále kotúľala do záhuby. Našťastie, pred čiernou dierou boli dve páčky, ktoré všetko riadili... vitajte vo svete pinballu.**

Pinball je veľmi špecifická hra. U nás síce nie sú pinballove stoly tak bežné, ako v USA, všeobecnú predstavu o čo ide má však asi každý - začiatok textu bol tomu venovaný. Každopádne, síce pinball vyzerá ako jednoduchá a primitívna hra, ktorá je iba o triafaní guličky a o jej udržaní v hre, vedzte, že realita je omnoho komplikovanejšia. Každý herný stôl má svoj vlastný príbeh, svoje vlastné pravidlá a svoj vlastný cieľ. Áno, pinball je o tom nahráť čo najviac bodov, ale každý stôl má svoje špecifikácie, ako sa body získavajú.

Nie je to iba jedinečnosť stola, ale aj prispôsobivosť hráča. Každý stôl vyžaduje rôzne úkony a hráč musí triafať kadejaké objekty po celom stole. Práve ten proces, dostať guličku pod kontrolu, ako hráč chce, je celou podstatou pinballu. Môže to znieť ako úplná banalita, ale vyžaduje to kus šťastia a ešte viac šikovnosti. Mnohokrát ide totiž o presne vypočítané odpaly vzhľadom k jedinečnému postaveniu guličky a vedzte, že to nie je nič jednoduché. Zároveň však práve v tomto spočíva kúzlo celej hry.

Zatiaľ sme stále hovorili o reálnom pinballe, ale to iba kvôli tomu, že ten, ktorý predvádza hra Pinball FX 2 je prakticky rovnaký. Vysoká miera realizmu je hlavným ťahákom celého titulu, ktorý dopĺňa výborné technické spracovanie. Každý stôl má svoj špecifický motív a spracovanie a ako už bolo povedané - svoj vlastný život. Jedinečnosť stolov sa značne podpisuje na celkovom hodnotení hry, ktorá je vo svojej podstate zadarmo. Áno, Pinball FX 2 si môžete stiahnuť kompletne zadarmo, avšak ide o podobný princíp ako v prípade projektu Game Room - základná aplikácia je síce zdarma, k dispozícii sú aj nejaké stoly, ale ide iba o trial verzie. Pokiaľ vás nejaký zaujme, musíte si ho kúpiť. Výhodou je, že nikto vás nenúti kupovať všetky stoly, ponuka je však bohatá. Okrem balíka 4 nových stolov si môžete zakúpiť aj pôvodné stoly z Pinball FX (v tzv. Classic balíku) a

PFX1/PFX2 DLC stoly. Pokiaľ už Pinball FX vlastníte, import prebehne automaticky a zadarmo.

Nové stoly možno charakterizovať ako rôznorodé - Pasha vás zavedie do sveta perských legiend, kde hlavnú úlohu nehrá princ, ale pinballová gulička. Pozrieme sa aj do Ríma a pre odvážnejších jedincov je tu pripravená BioLab. Štvoricu stolov uzatvára Secrets of the Deep. Ako som už spomínal, každý stôl je jedinečný a to nielen spracovaním, ale aj hernými mechanizmami. Rozhodne nečakajte, že keď sa vám podarí zvládnuť jeden z nich, tak automaticky budete bez problémov získavať veľa bodov aj na ostatných. Jednoducho, každý stôl je samostatný jedinec, ktorého treba najskôr spoznať...

Pinball FX 2 prináša aj zaujímavú novinku v podobe špeciálneho bodovania v rámci všetkých stolov. Do Super-score sa tak zaratávajú najlepšie výsledky, ktoré hráč v PFX2 nahral pre jednotlivé stoly. Toto hodnotenie je samozrejme možné porovnávať s ostatnými hráčmi a zistiť tak svoje postavenie v rámci komunity. Ďalšou novinkou a zaujímavou myšlienkou je Wizard Score, čo je súčet všetkých Superscore daného hráča a jeho priateľov. Vieme si predstaviť, že by na podobnom princípe mohli autori v budúcnosti postaviť systém klanov a rôznych turnajov, zatiaľ však nič také v hre nenájdete a musíte sa uspokojiť s klasickým multiplayerom (cez Xbox Live alebo pri jednom Xboxe).

Pinball FX 2 je vo výsledku vydarená simulácia pinballu, ktorá túto zábavku preniesla do virtuálnej podoby bez hockakých kompromisov. Všetko funguje tak ako má, výborná fyzika a grafika sa spoločne s bohatosťou a rôznorodosťou herných stolov podpisuje na výbornej atmosfére a celkovom hernom zážitku. Pre fanúšikov pinballu rozhodne nutnosť, pre ostatných výborný spôsob, ako sa so svetom, ktorý je iba o jednej guličke, spoznať (a možno mu aj prepadnúť...).



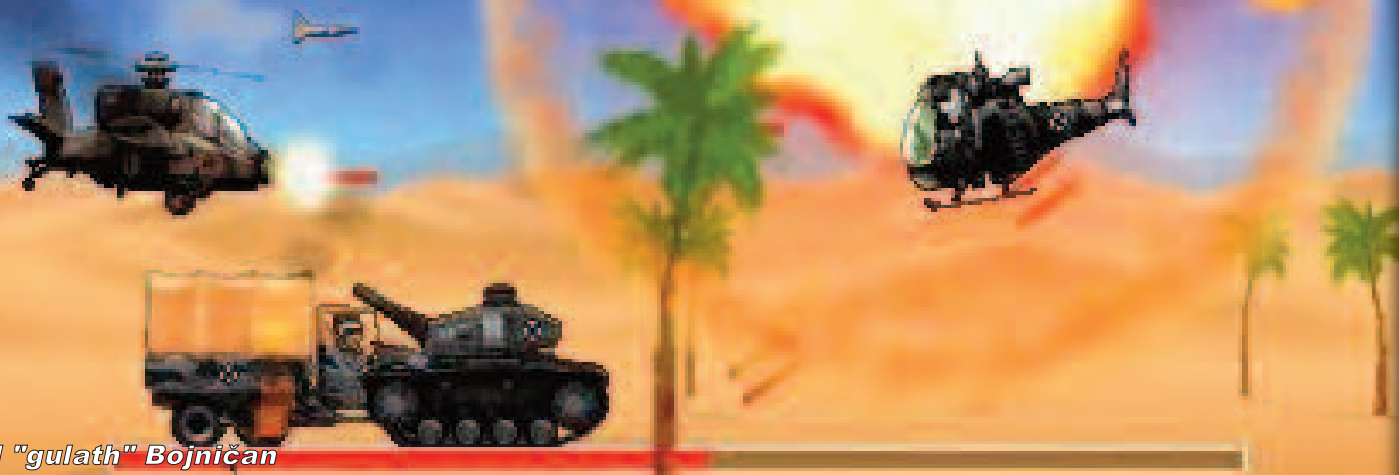
### Xbox 360

Výrobca: ZEN Studios Distribútor: Microsoft  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + fyzika
- fyzika
- + rôznorodosť stolov
- ťažšie začiatky pre nováčikov
- atmosféra

9





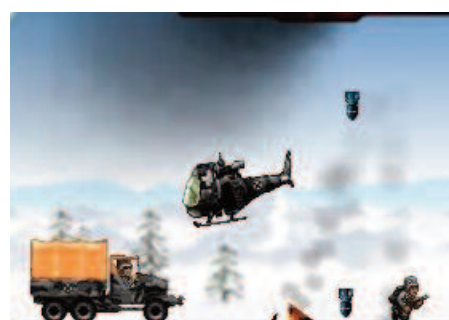
Richard "gulath" Bojničan

## Apache Overkill

**Rozhodli sme sa pozrieť na zúbky niekoľkým mini hrám z PSN. Predsa len, nie je ľahké niekde nájsť demo, a kupovať mačku vo vreci nemá význam. A keďže sa blížila vianoce a deťúrence isto chcú pod stromčekom nájsť aj nejakú tú hru, prečo nepozrieť aj do týchto končín jednoduchých, ale občas veľmi zábavných hier. Tu je prvá z nich.**

sa o ľavoprávy scrollovací shooter, s pomerne jednoduchou, odhadom 16 bitovou spriteovou grafikou, s niekoľkými (narátal som 8) úrovňami scrollovania.

Ľudskými slovami sa jedná o strieľačku, pri ktorej sa pohybujeme zľava do prava. Náš vrtuľník strieľa na všetko čo sa na obrazovke hýbe, niek-



Apache Overkill je hrou, ktorá mi pripomína moje detské časy. Je jedno či si spomeniem na hry na ZX-spectrum, Atari alebo C64. Prípadne časy, keď som nadšene do coin-up automatov vhadzoval dvojkoruny a nadšene strieľal všetkých nepriateľov. Tak toto je presne Apache Overkill. Ak si to povieme jednoducho technicky, jedná

toré veci strieľajú na nás, čomu sa vyhýbame. Občas z niečoho zastreleného vypadne nejaký bonus, ktorý nám pridá nejakú tú zbraň, opraví vrtuľník, či pridá ďalší život. Počas hrania stretne zopár bossov, teda presnejšie v každom leveli dvoch. Tých istých dvoch. Jeden sa objaví niekde v strede, druhý, ťažší, na konci.

Grafika je, ako som už písal riešená pomocou sprítov. Je možné, že sú dokonca robené aj ručne v nejakom bitmapovom editore. To znamená, že veľa animácií si neužijeme, ale zase sprítov pobežuje po obrazovke súčasne veľmi veľa, takže občas nám dokážu celkom zamotať hlavu. Prostredie sa mení, takže nemáme pocit, že letíme stále nad tou istou krajinou. Nepriatelia sú žiaľ tiež stále rovnakí a nie je ich nejaká extra veľa. No každým levelom silnejú a v neskorších fázach je naozaj ťažké prežiť.

Zvuky v hre sú jednoducho úbohé. Zopár samplov, ktoré asi majú simulovať vysielaciu, nejaké tie výbuchy a strelba a to je všetko. Teda pardon, v úvodnom menu je nejaká rocková hudba. To je už naozaj úplne všetko.

Ako to celé hodnotiť? Jedná sa o hru za smiešnych 65 českých korun (keďže slovenský store, napriek silným rečiam Sony, že tento rok to už bude, nemáme). Za tú sumu dostaneme hru, kde vypneme mozog, a jednoducho reflexívne všetko odstreľujeme. V podstate to za tie peniaze nie je až také zlé, a keď hru kúpime pre menšie deti, ktoré naozaj nepotrebujú nadupanú 3D grafiku v havoc engine...



**PSP, PS3**

Výrobca: Playerthree Distribútor: PS Store  
Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

+ - bezmyšlienkovitá akcia - Slabá grafika  
- Mizivé ozvučenie





Branislav "Atavius" Brna

## James Bond 007: Blood Stone

Neohrozený agent slúžiaci britskej korune sa tak, ako nám každé titulky s ním spojené sľubujú, vrátil. Treba ho privítať s otvorenou náručou, alebo poslať naň rozzúreného Fishera? To sa dozvieme v tejto recenzii.

S tou neohrozenosťou Jamesa Bonda spomínanou v úvode to na poli hier nikdy nebolo veľmi slávne. Iste, kedysi pradávno sme sa dočkali pre konzoly tak trochu zlomového Golden Eye, ktorý sa mimochodom v týchto dňoch dočkal svojho upgradovaného znovu vydania na Nintendo Wii a DS. Avšak všetky ostatné dobrodružstvá agenta 007 jednoducho zapadli v herných dejinách ako ničím špeciálne, rádoby špiónske strielačky. Ono sa vlastne ani veľmi nie je čo čudovať, filmy o agentovi s povolením zabíjať nikdy o zabíjaní v podstate neboli, ale skôr o šialených naháňačkách, šikovných gadgetoch, luxusných autách, diabolských zločincoch, krásnych bondgirls a charizmatikom agentov popíjajúcom Martini, ktorý medzi tým vždy s ladnosťou sebe samou preklučkuje a občas zastrelí niekoho, kto sa mu pripletie do cesty. Inými slovami Bond nie je Rambo a presne na to vývojári pri vytváraní doterajších hier o britskom národnom klenote zabúdali. Akú šancu má teda najnovšie interaktívne dobrodružstvo tohto agenta s podtitulom Blood Stone na tom niečo zmeniť?

V prvých minútach vyzerá všetko tak ako si každý fanúšik Jamesa Bonda vždy prial. Celá úvodná minimisia, ktorú môžete vidieť v gameplay videu nižšie je na jednotku a má všetko čo od úvodnej scény niečoho čo nesie názov James Bond očakávate. Následne hra po vzore filmov príjemne spomalí a James dostáva od M za úlohu nájsť strateného výskumníka v Turecku. Všetko sa to samozrejme celé tak trochu zvrtné a o chvíľu už James pobehuje po katakombách a snaží sa potichu likvidovať nepriateľov, následne si odbehne do kasína v Maroku, jednej továrne na chemické zbrane na Sibíri, zabehá si po strechách Bangkoku a skončí svoje putovanie v Barme. Všetko vyzerá na oko presne tak ako má, ale problémy sa začínajú objavovať v Maroku, kde hráč trochu ovládajúci angličtinu schopný si sčítať dve a dve príde na to, čo trvá Jamesovi vďaka scenáru celú hru. Bohužiaľ v tomto momente začali dochádzať nápady nielen scenáristovi, ale aj zvyšku tímu a tak sa rozhodli vyplniť zvyšok hry prakticky neustálymi monotónnymi prestrelkami v postupne čoraz horšie vyz-

erajúcich prostrediach, medzi ktorými so železnou pravidelnosťou nájdeme krátke vložky v podobe naháňačiek v autách. Možnosť tichého likvidovania nepriateľov tu síce stále je, ale leveldesign ju od určitého bodu začne úplne ignorovať a snaží sa celý gameplay točiť okolo krytia sa za objekty a eliminovania vln nie veľmi inteligentných nepriateľov.

Aby to všetko nebolo také úplne jednoduché, pridali vývojári do hry ešte dva aspekty – Jamesov mobil, po ktorého aktivovaní získate tzv. detective mode skopírovaný z Batman Arkham Asylum a Jamesovu schopnosť rýchlej eliminácie nepriateľov skopírovanú z Splinter Cell Conviction. V oboch prípadoch je nutné konštatovať, že ich prevedenie v origináloch je o triedu až dve lepšie, ba čo viac, pokiaľ ste hrali práve zmienený Conviction, tak je veľká pravdepodobnosť, že Jamesa obviníte z priemyselnej špionáže, keďže celková podobnosť týchto dvoch titulov je naozaj pomerne vysoká (miestami som mal pocit, že Sam Fisher si zohnal prestroje Jamesa Bonda). Keď k tomu prirátate maličkosť, že Bondove dobrodružstvo trvá len trestuhodné 4 a pol hodiny začne sa Blood Stone meniť na štandardnú, rýchlo vytvorenú hru na základe filmovej licencie, ktoré sa už s pravidelnou presnosťou objavujú spolu s premiérou každej väčšej zabehutej značky, teda až na tú maličkosť, že v tomto prípade sa nemôžeme tešiť ani ten film, keďže žiaden nie je...





Blood Stone obsahuje taktiež multiplayer, ktorý však hrá momentálne také mizivé percento hráčov (skúšané na PC platforme), že pripojenie do hry trvá niekedy aj cez 10 minút. To by nebolo také zlé keby aspoň jeden z troch dostupných módov bol dostatočne zábavný a ponúkol prestrelky ako to poznáme z filmov o 007. Bohužiaľ multiplayer sa zvrháva vďaka krytiu za prekážky na zákopovú vojnu, kde si stačí nájsť dobrý spot a likvidovať okolo pobiehajúcich hráčov – jednu celú hru som odohral s myšou v jednej ruke a nanukom v druhej a prekvapivo som skončil ako najproduktívnejší hráč...

Blood Stone vychádza súběžne s PC verziou aj na PS3 a Xbox 360. Z danej trojice má PC verzia najlepšie vyzerajúci vizuál – nasvetlenie scén, ako aj jednotlivé efekty vyzerajú pôsobivo a až do levelu v kasíne Maroku sa budete kochať pekne vymodelovanou architektúrou drahých lokácií, ktoré už k Jamesovi Bondovi neodmysliteľne patria (viď. video). Zvuková stránka hry je na tom pomerne biedne – Bond aj M sú nadabovaní síce svojimi filmovými predstaviteľmi, ale v tomto prípade si vyberajú svoju slabšiu chvíľku (miestami som podozrieval Activision, že namiesto Craiga zohnali len niekoho kto napodobňuje jeho hlas), a pokiaľ čakáte hudbu s filmov budete taktiež sklamaní.

Blood Stone ako aj Bond mal potenciál, čo jasne dokazuje prvá tretina tejto inak krátkej hry, ktorá vcelku úspešne replikuje atmosféru z filmov. Následne sa však zvrháva na nudu, ktorej nepomôže ani suché Martini a zase raz podkopáva agentovi jej veličenstva nohy.



**PC, PS3, X360, NDS**  
**Výrobca:** Bizarre Creations **Distribútor:** Activision  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie  
 + - Celá prvá tretina hry  
 - Grafické spracovanie  
 - Nuda  
 - Nevyužitý potenciál  
 - Multiplayer



## CD Projekt konferencia o hre Zaklínač 2: Vrahovia kráľov

Daniel "LordDan" Hujo

*Tak ako nám už v utorok sľúbili páni z poľského CD Projekt RED, pripravili si včera konferenciu o svojej pripravovanej hre Zaklínač 2. Bolo vidieť, že diskusia pod streamom žila hlavne poľským jazykom, čo samozrejme nie je žiadne prekvapenie, keďže vývojárske štúdio je z tejto krajiny.*



Úvodná polhodina sa niesla v znamení zberateľských a Premium edícií, ktorých predpredaj sa spustil ešte počas samotnej konferencie. Samotná Premium edícia je v podstate klasická edícia, ktorá bude bežne v predaji, jej cena je 49,99 eur, čo je bežná cena novej hry, no je nezvykle bohatá na fyzický obsah. Samotným obsahom budú dva dvd case, v jednom bude hra s manuálom, v druhom nájdeme dva papierové modely. Prvý model bude hlavný hrdina Geralt z Rivie, druhý model bude náhodne vybraná postava z hry, koľko týchto postáv sa dostane na tieto modely zatiaľ nie je jasné, padlo číslo 5-10. Takže zberatelia budú mať čo robiť. Ďalej bude v tejto edícii obálka s indíciou a prekliatou mincou, ktoré budú súvisieť s hrou. Poslednou vecou je DLC, tieto budú rozdielne podľa jednotlivých regiónov a samotných predajcov. Túto Premium edíciu je možné si dokonca zakúpiť v digitálnej forme, všetky tieto veci boli digitalizované, s výnimkou

mince :). Digitálna Premium edícia už je v tomto momente dostupná ako predobjednávka na Steame za 44,99 eur a bonusom sú achievements, ktoré v ostatných edíciách nebudú. Následne nám bola predstavená aj Collector's Edition, ktorej obsah už unikol na internet, čoho si boli v CD Projekt RED vedomí. Jej obsah bude tvoriť to isté, čo sa nachádza v Premium edícii, plus k tomu Geraltova hlava. Táto busta je vytvorená podľa počítačového modelu Geralta a nejde o nejakú ručnú prácu. Ďalej je tu 200 stranový art book v tvrdých doskách na kriedovom papieri, hracie kocky v štýlovom vrecku s logom hry a hracie karty, k týmto dvom predmetom sa ešte viaže aj špeciálna príručka, ako podvádzať v kockách a kartách. Ďalšia minca – Temerianská, in-game predmet The Vernon Roche Commando Jacket a ešte jeden papierový model. Cena tejto limitky je 99,99 eur a predpredaj bol už taktiež spustený.

Dôležitou informáciou je, že hra bude v 11 jazykoch. Kompletný preklad hry s dabingom sa týka 5 jazykov, ďalších 6 jazykov sa dočká aspoň lokalizovaných titulkov, pričom u nás bude hra s českými titulkami. Veľmi potešujúcou správou je, že CD Projekt sa snaží, aby hra nemala žiadnu DRM ochranu, samozrejme to nie je len na nich, no tam kde to bude možné, hra bude bez DRM. Ako prekvapenie konferencie bol príchod PR z obchodu GOG.com. Dnes sa totiž objavila správa, že práve GOG.com bude Zaklínača 2 mať v ponuke. Táto informácia sa potvrdila a pokiaľ si hru kúpite na GOG.com, bude zaručene bez DRM ochrany. Ak si hru predobjednáte práve v tomto obchode, máte možnosť si hru objednať a zaplatiť až pri vydaní, získate zdarma jednu z piatich klasických RPG hier, bonusový obsah v podobe štyroch pesničiek, ktoré sa nedostali do soundtracku, 10 avatarov, Behind scene tour video a HD wallpaper hry a posledným bonusom je, že získate digitálne všetko, čo je v Premium edícii, ale navyše dostanete digitalizovaný art book, ktorý je inak len v limitovanej edícii. Garantovaná je rov-

naká cena 49,99 eur alebo dolárov, pričom si na GOG.com uvedomujú nepomer týchto dvoch mien a tak, ak objednáte a platíte v eurách, získate viac kreditov. Na predobjednávku je momentálne 10% zľava. Potom pokračovala prezentácia pre poľských fanúšikov. Pre túto krajinu je pripravených presne 9999 limitovaných edícií, pričom prvých 1000 bude mať svoje číslo. Cena pre Poliakov je ďaleko príjemnejšia – 229 zlotých, čo je v prepočte nejakých 56 eur. Ďalšou výhodou je, že limitka bude hráčom doručená o jeden deň skôr než bude dostupná klasická edícia hry. Po spustení predpredaja došlo, podľa diskutujúcich, k pádu serverov gram.pl, kde sa hra predáva.

Ako poslednú vec nám autori prezentovali krátky gameplay hry. Questom bolo dostať sa z väzenia, pričom sme videli viacero možností, ako túto úlohu splniť. Hneď na začiatku bolo niekoľko možností, ako sa dostať z cely. Jednoducho si odomknúť putá, čo by ale znamenalo, že stráž by siahla po zbraniach a nebolo by to jednoduché, miesto toho Geralt prilákal stáž do cely a následne v pästnom súboji poslal do ríše snov. Potom už bolo na výber, ako prejsť samotné väzenie, buď steal štýlom, alebo naopak akčným štýlom. Ak sa rozhodnete pre steal hranie, sú tu dva špeciálne pohľady, jeden vám umožní vidieť postavy cez stenu a druhý vám ukáže nebezpečné miesta, kde je voda, alebo niečo iné, čo by vás mohlo prezradiť. Z väzenia ste sa nakoniec mohli dostať štyrmi rôznymi cestami a prezentovaná bola aj nelinearita pri rôznych prístupoch a postupoch. Novinkou je možnosť skákať, preskakovať predmety a šplhať. Pomocou vývojárskej kamery nám ukázali aký obrovský svet nás čaká a celý je preskúmateľný a bez zbytočných loadingov.

Na záver bola už len na after party, na ktorú sa ale virtuálne nedá dostať, každopádne nám CD Projekt RED predstavil skutočne hru a RPG, na ktoré sa bude pravdepodobne ešte dlho po vydaní spomínať.

ARTWORK



THE  
**WITCHER 2**  
ASSASSINS OF KINGS

# Herný HW sumár 44. týždňa 2010

Lukáš "Under4" Kollár

**45. týždeň roka 2010 pomaly ale isto končí a to je čas na to, aby sme si ho zrekapitulovali. O herné hardvérové novinky v ňom naozaj nebola núdza a priniesol ako grafické karty, tak aj myši, solárnu klávesnicu, PC skrinky, či dlho očakávaný Kinect. Začíname.**

Povikendový nával sa prejavil naozaj očakávajúc, a tak pondelok priniesol celkovo až štyri novinky.

Ako prvé sa pozrieme na pamäte od spoločnosti Kingston, ktorá sa môže pochváliť špičkovou kvalitou za rozumnú cenu. Teraz prichádza s obmedzenou sériou herných pamätí s označením HyperX Limited Edition Black, ktoré sa vyrábajú v 4 GB kite o frekvencii 1600MHz. Sú vyrábané s časovaním CL9, typu DDR3 a predajca si ich bude cenit' približne na 75 €. Spolu s touto edíciou tu máme HyperX Black Fan, čo je ventilátor, resp. ventilátory určené na chladenie pamäťových modulov. Tieto sú navyše podsvietené, majú priemer 60 mm a disponujú hlukom, ktorého hladina činí 25 dBA. Tento chladiaci box je k dispozícii za 18 €.

Hneď potom prišla grafická karta Galaxy GeForce GTS 450, disponujúca vysokými taktami, ktorá dostala označenie GTS 450 Hall of Fame Edition (alebo skrátene HOF). Jej základ je postavený na jadre GF106, obsahovať bude 1 GB fyzickej pamäte typu DDR5 o frekvencii 4100 MHz, frekvenciu jadra až 1 GHz a 2000 MHz pre 192 CUDA procesorov. Každá karta, obzvlášť takáto výkonná potrebuje samozrejme poriadne ochladiť. HOF tak chladí dvojslotový chladič, ktorý obsahuje štyri heatpipes s dvoma ventilátormi. Regulácia otáčok je samozrejmosť a okrem nej tu nájdeme aj výstupy DVI a HDMI.

Ďalšou, v poradí treťou novinkou pondelku bola skrinka od firmy Spire, ktorá nieje veľmi pekného vzhľadu, avšak výrobca túto nedokonalosť zakryl mimoriadne kvalitným vyhotovením, ktorého základ tvorí oceľová konštrukcia s čiernou povrchovou úpravou. Herná skrinka musí byť predovšetkým kvalitne odvetrávaná a tento účel Epoxi, čo je názov tejto skrinky spĺňa. Má totiž až šesť 120 mm ventilátorov (dva vpredu, jeden vzadu a tri hore). Rozmerovo je na tom dosť zdatne, pretože ponúka rozmery 595x215x580 mm, jej váha je

13,5 kg a vpredu ešte nájdeme pozície na USB, jeden eSATA port a audio porty. K dispozícii bude už tento mesiac za odporúčanú cenu 109 €.

Prvý pracovný deň v týždni zavŕšil notebook od spoločnosti MSI s označením FX600MX. Je odolný voči poškrabaniu, disponuje štandardným monitorom, ktorého veľkosť je 15,6" s LED podsvietením a keby sme ho postavili na váhu, tak by sa ručička zastavila na 2,4 kg. Základom celého laptopu je procesor Intel Core i3 alebo i5, ďalej 8 GB pamäť RAM a grafická karta GeForce 310M s 512 MB fyzickej pamäte. Nechýba ani 320/500 GB pevný disk, Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1, čítačka kariet a HD webkamera. Celé to bude bežať na OS Windows 7 Home Premium.



Nasledujúci deň bol o niečo chudobnejší na nové informácie zo sveta hardwaru, ale jedna exkluzivita v podaní solárnej klávesnice stojí viac ako len za zmienku. Najprv ale dorazila správa o grafickej karte od spoločnosti Sparkle, založená na grafickom čipe GF106. Ide o GeForce GTS 450 s označením SXS4501024D5SNMS a s 128bitovým rozhraním. Disponovať bude 192 CUDA jadrami, taktom jadra na 789 MHz, naktované shadery na 1579 MHz a 1 GB pamäť s taktom 3760 MHz. Nakoľko je jednoslotová, je určená pre vnútra skriniek, do ktorých klasickú, veľkú kartu nevlôžete a okrem faktu, že bude obsahovať dva DVI výstupy a jeden mini HDMI nieje známe už nič.

Neskôr dorazila novinka, ktorá má naozaj čím zaujať. Ide o ohlásenie

klávesnice od spoločnosti Logitech s názvom Wireless Solar Keyboard K750 a na jej pohon nepotrebujete káble ani baterky, stačí slnko alebo iný umelý zdroj svetla, ako je napríklad stolná lampička. To znamená, že pokiaľ hráte v noci, nemusíte sa báť, že vám dojde šťava a to aj kvôli optimalizácii tejto klávesnici. Jej cena ale nieje nízka, je to rovných 80 dolárov.

Po utorku nasleduje streda a tá nezaostávala za náporom hardware novinek.

Hneď zrána sme pridali novinku o počítači All-in-One s 3D zobrazovaním od spoločnosti MSI s označením MSI AE2420 3D. Srdce tohto stroja tvorí procesor Intel i5-650, 4 GB RAM pamäť a grafická karta ATI Mobility Radeon HD 5730. Keďže podporuje 3D zobrazovanie, tak nesmie chýbať technológia MSI Station, ktorá dokáže zobrazit' 2D filmy v 3D režime, Blu-ray mechanika a 2.1 kanálové audio. Svoju prácu, či hranie hier uvidíte na 23,6" LCD monitore s rozlíšením 1080p a svoje dokumenty si uschováte na 1 TB disku. Okrem iného tu nesmie chýbať moderný USB 3.0 port, bezdrôtová klávesnica, myš, ovládač, Wi-Fi a Gb Ethernet. Na MSI AE2420 3D bude poskytovaná štandardná dvojročná záruka.

Hneď po uverejnení predošlej správy sme zachytili novinku, ktorá opisovala grafickú kartu od firmy Gigabyte, respektíve ide o GeForce GTX 480, avšak táto bude patriť do kategórie Super Overclock, z čoho je jasné, že sa jedná o pretaktovanú verziu. Konkrétne jadro z pôvodných 700 MHz na 820 MHz, shadery z 1401 MHz na 1640 MHz a 1,5 GB vlastná pamäť z pôvodnej hodnoty 3696 MHz na pretaktovaných 3800 MHz. Takáto zmena potrebuje aj poriadne ochladiť, takže tu bude k dispozícii 12+2 fázové napájanie a dvojslotový chladič WindForce 3X až s tromi ventilátormi. Cena GV-N480SO-15I je stanovená na 437,55 € a je možné si ju predobjednať už teraz.

Tretou a zároveň poslednou hardware novinkou stredy bolo predstavenie nereferenčného Radeonu od menej známeho výrobcu menom PowerColor. Konkrétne ide nereferenčné riešenie pre Radeon HD 6850 s označením HD 6850 PCS+, ktoré ponúka oproti pôvodnému, referenčnému riešeniu lepšie takty a chladič. Táto karta bude poskytovať takt 820 MHz pre jadro a 4400 MHz pre 1 GB pamäť. Spomínaný nereferenčný chladič bude mať tri medené heatpipe spolu s 90 mm ventilátorom a podľa výrobcu ju ochladí o 15% lepšie ako pôvodné riešenie. Nič viac, vrátane ceny a dostupnosti nieje známe.

Vo štvrtok v ranných hodinách sme spoznali predátora v podobe hernej skrinky od spoločnosti Aerocool Advanced Technologies, ktorá dostala označenie XPredator. Táto skrinka bude vyrábaná v dvoch odtieňoch, v celom čiernom kabáte alebo v kombinácii čiernej s oranžovou. XPredator sa bude predávať za odporúčanú cenu 139 € a okrem troch USB 2.0 a jedného USB 3.0 portu ponúkne aj Audio/Mic a eSATA port. Chladenie bude zabezpečené šesticou ventilátorov.

Hneď po tejto správe prišla ďalšia správa, predstavujúca dve hráčske Gigabyte myši, dopĺňajúce už spomínanú klávesnicu Gigabyte Aivia K8100. Myši prídu v dvoch modeloch, a to M6980 Macro Gaming Mouse a M6900 Precision Gaming Mouse a okrem atraktívneho vzhľadu nezaostávajú ani po výkonnostnej stránke. Model M6980 má až sedem tlačidiel, podporuje technológiu makro engine GHOST a disponuje s 2000 dpi senzorom a max. akceleráciou 20 G. V poradí druhý model menom M6900 ponúkne päť tlačidiel, rozlíšenie 3200 dpi a max. akceleráciu až 30 G. Nič konkrétnejšie o tejto dvojici hľadavcov zatiaľ nieje známe.

Asi najvýznamnejšou novinkou uplynulého týždňa sa stal Kinect, ktorý prišiel do našej redakcie už v štvrtok, kde sme ho rozbalili a predstavili v piatkovej novinke. Už vo štvrtok začali internetom kolovať prvé recenzie pre túto technológiu, kde obstál celkom dobre.

Piatok, teda koniec hardware týždňa

priniesol okrem spomínaného rozbalovania Kinectu aj herné pamäte od spoločnosti A-Data. Ide vlastne o 4 GB (2x2GB) DDR3 kit s dlhým označením XPG Gaming Series V2.0 2400G 4GB Dual Channel Kit (XPG DDR3 2400G) s podporou Intel XMP. Frekvencia týchto pamäťových modulov je 2400 MHz, časovanie 9-11-9-27 pri napätí 1,65 V a podľa výrobcu ponúka priepustnosť až 38,4 GB/s. O chladenie sa postará technológia TCT (Thermal Conductive Technology), čo je zároveň posledná informácia, ktorú o tomto produkte máme.



Tento týždeň bol naozaj rušný a priniesol veľa zaujímavého hardvéru, z čoho aj mimoriadne očakávaný Kinect. Zajtra sa nám začína 46. týždeň, tak nás ostro sledujte.

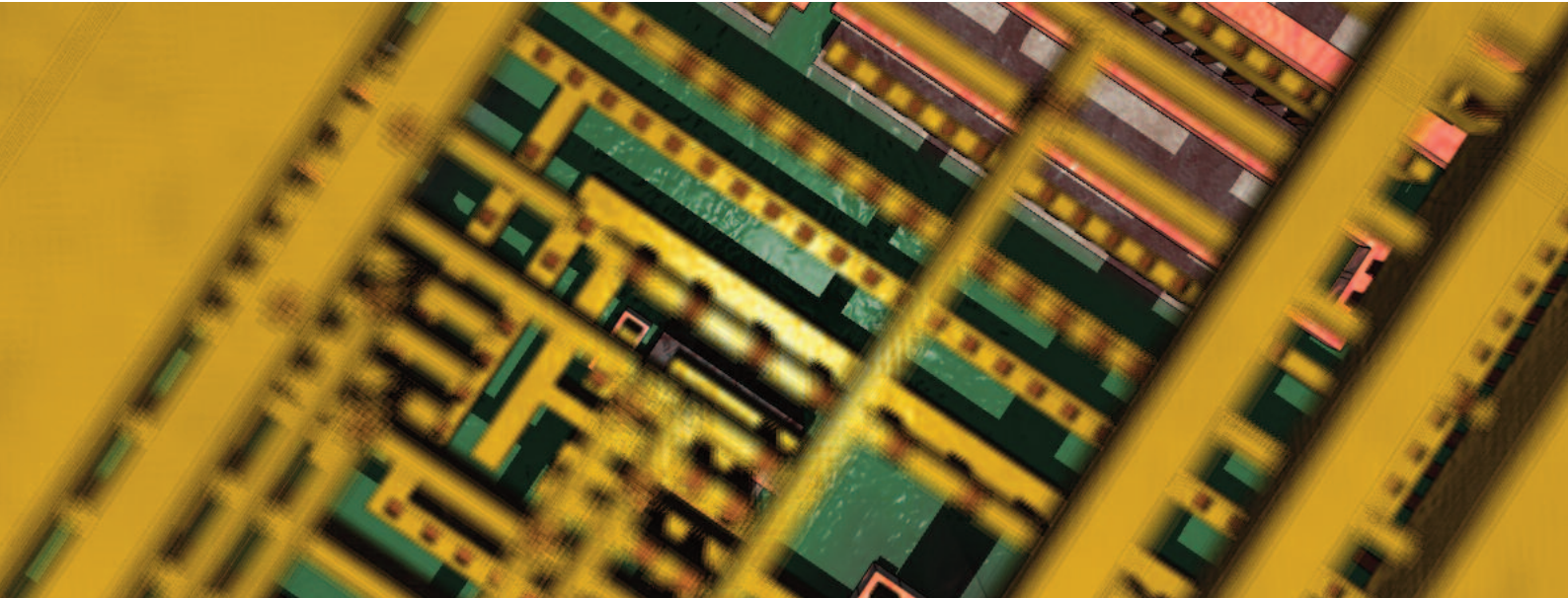
## 45. týždeň 2010

**Uplynulý hardware týždeň sa niesol predovšetkým v duchu grafických kariet, pretože spoločnosť Nvidia priniesla GeForce GTX 580 a nikto z popredných výrobcov samozrejme nechcel zostať pozadu. Mali sme tu dva MSI notebooky, Zalman herné skrinky, zaujímavosť ohľadom Xbox vývoja a po pár dňoch sa stalo to, čomu by sme sa nevyhli, hacknutie Kinectu a sprístupnenie ovládačov pre PC.**

Veľký pondelkový nával sa nekonal, ale aj napriek tomu priniesol tri zaujímavé novinky. Ako prvé sme si predstavili nereferenčnú grafickú kartu Radeon HD 6850 od spoločnosti Club 3D, ktorá má lepšiu konfiguráciu ako pôvodné riešenie, pretože tu nájdeme natakované jadro na 820 MHz, 960

Stream procesorov, 1 GB GDDR5 pamäť s frekvenciou 4400 MHz a s 256bitovou zbernicou. Je tu prítomné lepšie chladenie, tentoraz obsahuje dvojslotový chladič s niekoľkými heatpipe, a s 92mm ventilátorom. Okrem iného tu ešte nájdeme dva DVI a HDMI konektory, a jeden DisplayPort. Ďalšou novinkou pondelka bolo oznámenie vydania dvoch herných skriniek od firmy Zalman s názvami Zalman Z9 a Z9 Plus, ktoré sú ohlásené na december. Majú podobné, avšak mierne odlišné vlastnosti. Obidva nájdeme vo veľkosti 207x464x504 mm so železnou konštrukciou a čiernym povrchom krytu. Sú tu prítomné dva 120 mm ventilátory (jeden vpred, ktorý je navyše aj podsvietený modrou farbou a jeden vzadu bez osvetlenia). Vpredu sa okrem ventilátora nachádzajú dva audio a štyri USB 2.0 porty. Model Z9 Plus bude okrem spomínaného, obsahovať aj reguláciu otáčok ventilátorov, teplotný senzor, čiastočne presklennú bočnicu a to všetko za cenu 75 dolárov, naopak jeho o niečo „horší“ brat bude k dispozícii za cenu 64 dolárov. Prvý pracovný deň nám uzatvoril notebook od MSI s 3D zobrazením. Ide o vylepšený model CX620 disponujúci 15,6" displayom s procesorom i3 alebo i5, grafickou kartou Mobility Radeon HD 5470 s 1 GB vlastnej pamäte a pamäť RAM o veľkosti až 8 GB. Svoje dáta si uložíte na pevnom disku o veľkostiach 320/500 alebo 640 GB. Tento stroj, ktorého cena nieje známa bude poháňať operačný systém Windows 7 Home Premium a nebudú chýbať funkcie ako GPU Boost a ECO Engine, gigabitový Ethernet, DVD napaľovačka, čítačka kariet, Wi-Fi, Bluetooth 2.1 a 1,3Mpx webkamera.

Druhý pracovný deň priniesol samé grafické karty. Prvú predstavila spoločnosť HIS, ktorá začala v utorok predávať už pretočenú Radeon HD 6870 Turbo. Je založená na 40nm jadre Barts a 256bitovej pamäťovej zbernici. Nájdeme tu jadro natakované na 920 MHz, 1 GB pamäť s frekvenciou 4480 MHz a 1120 Stream procesorov. Nechýba podpora DirectX 11, CrossFireX a Eyefinity, dva DVI konektory, jeden HDMI a jeden DisplayPort konektor. HIS Radeon HD 6870 Turbo, ktorý chladí referenčný chladič sa dá kúpiť za 265 €. Hneď nato prišla novinka, ktorá oznámila grafickú kartu GeForce GTX 460 od



firmy Galaxy, ktorá bude založená na jadre GF104 a ponúkne referenčné takty a chladenie. Jej veľkou výhodou ale bude to, že je jednoslotová, takže je vhodná do malých, resp. skriniek v ktorých je málo miesta. Nič konkrétnejšie o tejto grafickej karte nevieme. Záverom utorka bola novinka, ktorá nám ukázala najrýchlejšiu grafickú kartu na svete GeForce GTX 580, ktorá bude vlajkovou loďou spoločnosti Nvidia a v tomto prípade ponúkne náskok pred najväčším konkurentom ATI. Táto novinka, ktorá priniesla fakt, že tieto karty budú využívať technológiu Vapour Chamber pre kvalitné chladenie, odštartovala prívalovú vlnu noviniek, ktoré predstavujú grafické karty GeForce GTX 580.

Streda nám predstavila kvalitnú MSI grafickú kartu so špičkovým chladičom. Ide o grafickú kartu MSI Radeon HD 6850 Cyclone OC Power Edition a tým chladičom bude model Cyclone, ktorý obsahuje medené rebrá s dvoma 8 mm heatpipe. Táto karta má tak dobré preddispozície na pretaktovanie a bude jej stačiť napájanie 6+1+1. Prvou grafickou kartou z modelov GeForce GTX 580 bola od spoločnosti Gigabyte. Okrem toho, že jej výrobca udal označenie GV-N580D5-151-B pôjde o čip s 512 CUDA procesormi, ktoré sú natakované na 772 MHz. Frekvencie jadra a pamäte ako aj samotnú veľkosť pamäte nevieme, za to vieme, že bude podporovať NVIDIA 3D Vision Surround, 3D Vision, PhysX, 3-way SLI a 32x AA (antialiasing), obsahovať bude aj HDMI konektor a 7.1 kanálový zvuk. Hneď nato prišla táto istá karta, ale od spoločnosti ZOTAC, ktorý zverejnil aj takty a ponúkol viac hodnotných infor-

mácií. Bude obsahovať 1, 536 GB vlastnej GDDR5 pamäte s taktom na 4008 MHz a 384bitovým rozhraním, jadro s frekvenciou 772 MHz a 1544 MHz pre 512 CUDA jadier. Ku karte dostanete hru Prince of Persia: The Forgotten Sands a taktiež software ZOTAC Boost Premium. Podpora technológii 3D Vision, 3-Way SLI, CUDA, DX11 s technológiou Shader Model 5.0 a DirectCompute sú samozrejmosťou. Poslednou hard-ware novinkou stredy bola opäť grafická karta GTX580, tentoraz od spoločnosti MSI, ktorá prichádza s označením N580GTX, pracujúca na novom 40nm jadre GF110. Disponuje 512 CUDA jadrami, 1,536 GB pamäťou s taktom na 4008 MHz a frekvenciou 772 MHz pre jadro. Nájdeme tu technológiu DX11 a NVIDIA 3D Vision Surround a o chladenie sa postará chladiaca technológia vapor chamber, ktorá zaručuje tichý chod pri nízkych teplotách.

Vo štvrtok sme tu mali ďalšie tri novinky týkajúce sa grafických kariet, a aj oznámenie, že nový Xbox nemáme v dohľadnej dobe čakať. V skorých ranných hodinách sme tu mali správu o tom, že ATI odložilo vydanie najvýkonnejšej grafickej karty sveta s názvom Radeon HD 6990. Tú môžeme podľa správy očakávať niekedy v prvom štvrťroku budúceho roka. Po tejto horšej správe nás ATI upokojila, že Radeon HD 6950 a HD 6970 tento rok v obchodoch uvidíme. V ten istý deň sme ešte upozornili na vydanie štyroch GeForce GTX 580 kariet. Dve boli od spoločnosti Palit, ktoré sa líšia vo výkone. Obidva modely podporujú DirectX 11, OpenGL 4.1, NVIDIA CUDA, PhysX, 3D Vision surround a obsahujú dva DVI a jeden

HDMI výstup, a sú referenčné. Rozdiely sú v tom, že prvý model sa predáva za cenu 480 €, v ktorej dostaneme 1536 MB pamäť s frekvenciou 4008 MHz, jadro natakované na 772 MHz a shadery s frekvenciou 1544 MHz. Druhý model s názvom GTX 580 Sonic disponuje lepšími taktami, konkrétne 835 MHz pre GPU, 1670 pre shadery a pamäť pretočenú na 4200 MHz. Toto vylepšenie nieje zadarmo, budete si musieť trochu priplatiť, presne na 500 €. Druhú spomínanú dvojicu kariet priniesla spoločnosť Sparkle. Prvý model, ktorý je plne referenčný nesie komplikovaný názov SXX5801536D5NM, obsahuje pôvodné hodnoty, ktoré sme tu už viackrát prezentovali. Druhý model s jednoduchším označením Calibre X580 sa môže pochváliť lepšími taktami a aj chladením. Jadro je pretočené na 820 MHz, shadery na 1620 MHz a pamäť má frekvenciu 4032 MHz. O To spomínané lepšie chladenie sa postará Arctic Cooling Extreme, ktorý nepotrebuje dlhší komentár. Treba spomenúť, že výrobca udáva lepšie chladenie o 15% v porovnaní s pôvodným modelom a okrem iného disponuje tento produkt neštandardnou trojročnou zárukou. Mali sme tu správu aj o tom, že netrvalo dlho a technológia Kinect je hacknutá. Okrem toho sú na internete k dispozícii aj ovládače na PC, čo evokuje otázku, či nieje vývoj ochrany a sním spojené nemalé financie, zbytočný?! Po tých únavných novinkách o GeForce GTX 580 tu máme ďalšiu, ktorá vnáša aspoň malú zmenu. Spoločnosť EVGA totiž predstavila grafickú kartu v štýle Call of Duty: Black Ops s mierne natočenými frekvenciami. Tie činia 797 MHz pre jadro, 1594 pre stream procesory a takt 4050 MHz pre



pamäť. Pokiaľ by ste v balení hľadali hru, tak by to bolo márne. Budete sa musieť uspokojiť s plagátom a samolepkou hry na referenčnom chladiči karty. Za tento malý luxus si treba priplatiť a to na 520 dolárov.

Hardware týždeň väčšinou končí už v piatok, ale tento týždeň bol výnimočný a priniesol novinky aj cez víkend. Prvou bola opäť grafická karta, pre zmenu od spoločnosti PowerColor. Ide o model Radeon HD 6870 PCS+ s nereferenčným riešením pre chladič a výkon. Nájdeme tu jadro pretočené na 940 MHz, pamäť na 4400 Mhz a o chladenie sa postará nereferenčný chladič, ktorý poskytuje lepšie chladenie a bude aj tichší. V sobotu na obed prišlo odľahčenie od grafických kariet v podobe hernej legendy MSI GT663, čo je notebook od MSI. Má niekoľko predností, ktoré nájdete TU.

Notebook od MSI zároveň ukončil náš herný hardware sumár a my sa týmto môžeme tešiť na to, čo prinesie nový týždeň. Určite si všetci prajeme pestrejší, než bol tento. :)



## 46. týždeň 2010

***V závere 45. herného hardware sumáru sme si priali, aby bol nasledujúci týždeň pestrejší, a tak sa napodiv aj stalo. Uplynulý týždeň priniesol niekoľko zaujímavostí zo sveta hardwaru, v rátanie niekoľkých zaujímavých grafických kariet, notebooku, účelnej PC skrinky a v neposlednom rade aj správu v podaní chladiču na pamäťové moduly.***



Prvý pracovný deň sme odštartovali naplno a priniesli sme novinku, ktorá prezrádza, že spoločnosť MSI bude pribaľovať k svojim grafickým kartám GeForce GTX 580 aj 3DMark 11, ktorý zatiaľ nemá ani dátum oficiálneho predstavenia. Pri tejto príležitosti nechce byť pozadu ani spoločnosť EVGA, ktorá prisľúbila, že bude pridávať k svojej GTX 580 aj kľúč k softwaru 3DMark 11 Advanced Edition. V úvode ste sa mohli dočítať, že sme tento týždeň predstavili aj chladič pamäťových modulov, to ho máte v plnej paráde. Vyvinula ho spoločnosť Crucial a jedná sa o prvý aktívny chladič pamätí z ich dielne, ktorý nesie názov Ballistix Active Cooling Fan. Táto „hračka“ má nízku hmotnosť, ktorá atakuje hranicu 200g, disponuje rozmerom 155 x 77,6 x 71,6mm a obsahuje dva 60mm ventilátory, ktoré sa otočia cca. 3000-krát za jednu minútu, pri hlučnosti 28 dBA. Okrem toho, že tento chladič zabezpečí lepšiu stabilitu pamätí, prispeje aj k lepšej cirkulácii vzduchu vo vašej PC skrinke. Crucial Ballistix Active Cooling Fan sa predáva už teraz, za veľkú cenu 25 dolárov, čo je v prepočte asi 18 eur. Hneď na to sme prišli so zaujímavých videom, v ktorom polonahé ženy predstavujú, alebo lepšie povedané robia reklamu pre technológiu Kinect a poslednou novinkou pondelka sa stalo oznámenie notebooku od firmy MSI s názvom FX603, ten je vybavený 15,6" monitorom s rozlíšením 1366 x 768px, ktorý obsahuje procesor Core i3/i5, grafickú kartou GeForce GT 425M s 1 GB vlastnej pamäte, až 8 GB RAM pamäte a úložný priestor 320/500 alebo 640 GB v podobe pevného disku. Nemôže chýbať klávesnica typu chiclet, Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth

2.1, čítačka kariet, webkamera, DVD napaľovačka, štvorkanálový audio systém, gigabitový Ethernet a na záver technológia GPU Boost a TDE. Tento notebook bude poháňať operačný systém Windows 7 Home Premium a predávať sa bude za zatiaľ nezistenú cenu.

Druhý deň v týždni priniesol rovnako ako pondelok niekoľko zaujímavostí. Začal oznámením nových grafických kariet od MSI, pôjde o GeForce GTX 460 SE, ktoré budú bežať na orezanom čipe GF104. Ich frekvencie nie sú známe, ale vieme, že budú obsahovať 768 MB alebo 1 GB GDDR5 pamäť so zbernicami 192 alebo 256bitov. Budú mať 288 CUDA procesorov, vyrábané budú z kvalitných materiálov a s veľkým potenciálom na taktovanie. Osadené budú špičkovým chladičom Cyclone s medenou základňou, dvoma heatpipe a 90 mm PWM ventilátorom. Hneď potom dorazila novinka, predstavujúca nové herné DDR3 pamäte od spoločnosti A-Data zo série XPG Gaming s kompletným označením XPG Gaming Series V2.0 DDR3 2000G 8GB Dual Channel Kit, z čoho sa dá vyčítať, že pôjde o dvojkanálový systém pamätí, ktoré budú pracovať na frekvencii 2000 MHz v celkovej kapacite 8 GB a s časovaním CL9-11-9-27 pri napätí 1,55 - 1,75 V. Budú chladené klasickým pasívom, ktorý bohato postačí a výrobca bude na ne poskytovať doživotnú záruku. Hodinu po uverejnení predošlej novinky prišla správa o pretaktovanom Radeone HD 6850 od Gigabyte s kódovým názvom GV-R685OC-1GD, ktorý ponúkne plne nereferenčné riešenie. To sa bude týkať taktov, ktoré činia 820 MHz pre jadro, 4200 MHz pre 1 GB vlastnú

pamäť a obsahovať bude 960 Stream procesorov. O chladenie sa zase postará dvojica ventilátorov Wind-Force 2X, ktorá zabezpečí dobrú stabilitu a teplotu. Táto karta bude používať 256bitovú pamäťovú zbernicu, podporovať technológiu Cross-FireX a obsahovať dva DVI, jeden HDMI a jeden DisplayPort výstup. Nič viac, vrátane ceny a dostupnosti o nej nevieme.

Stred týždňa zaujal trojicou zaujímavých noviniek, z ktorých prvá predstavuje hneď dve nové GeForce GTX 460 SE od spoločnosti EVGA. Prvý model poskytne plne referenčné riešenie pre takty (650 MHz jadro, 1300 MHz shadery a 3400 MHz pre 1 GB pamäť). Druhý model poskytne oproti prvému lepšie takty, a to konkrétne 720 Mhz pre jadro, 1440 MHz pre shadery a 3600 Mhz pre pamäť. Cena prvého modelu grafickej karty GeForce GTX 460 SE od firmy EVGA je 179.99 dolárov, druhý a zároveň výkonnejší model je o 10 dolárov drahší. V poradí druhá správa stredy priniesla informácie o príchode značky Military Class II, čo je kvalitatívna trieda, ktorou bude MSI vybavovať svoje produkty novej rady a treťou novinkou sa stala toxická (nie doslovne) grafická karta od známeho výrobcu Sapphire, pričom pôjde o Radeon HD 6850 s označením Toxic. Je nereferenčná a ponúka lepší takt pre jadro, ktorý činí 820 MHz a 1 GB pamäť s frekvenciou 4400 Mhz s 256bitovým rozhraním. Je tu prítomný jeden dvojlínkový DVI-I konektor, jeden DVI-D výstup, dva Mini Display Porty a jeden HDMI výstup. Okrem faktu, že v balení nájdeme aj utilitu Sapphire TriXX OC, ktorá slúži na bezpečné pretaktovanie karty už nič



iné nieje známe.

Štvrtok vo svojom rannom menu ponúkol dve novinky, jedna predstavovala nereferenčnú 1 GB grafickú kartu HD 6870 od MSI, ktorá je okrem výkonu aj tichá a „chladná“. Bude používať 11200 Stream procesorov a pamäťovú zbernicu veľkosti 256bitov. O chladenie sa postará kvalitný chladič Twin Frozer II, obsahujúci dva ventilátory, vďaka ktorým výroba udáva lepšie teploty od pôvodného modelu až o 19 °C, a bude aj tichšia, pretože poskytne až o 12,8 dB nižšiu hladinu zvuku ako default model. Nič viac, vrátane taktov o tejto karte bohužiaľ nevieme. Ďalšia novinka upozornila, že už 2. decembra môžeme očakávať vydanie OnLive MicroCon-

sole. Obedný ani večerný chod sa nekonal a táto novinka bola zároveň poslednou správou štvrtka.

Aj posledný pracovný deň priniesol len dve hardware novinky, z ktorých prvá ponúkla oznámenie dvoch PC skriniek od Nexusu, ktoré zaujmú predovšetkým maximálne tichým chodom vďaka materiálom zabraňujúcim preniknutiu hluku mimo skrinky, pritom je skrinka dobre odvetrávaná, a to vďaka jednému 120 mm ventilátoru, ktorý sa nachádza vpredu, a jednému 140 mm, ktorému výrobca našiel umiestnenie v hornej časti skrinky. Viac informácií o tejto dvojici skriniek nájdete TU. V poradí druhá a zároveň posledná herná hardvérová novinka pracovného týždňa bola správa o prípadnom zlúčení spoločností Sony a Microsoft, a vytvorení spoločnej konzoly, s ktorou prišiel bývalý šéf Sony Computer Entertainment pre EU, David Reeves. Jeho teóriu nájdete TU.

Víkend priniesol len jednu hardware novinku, ktorá poukázala na budúcnosť herných PC a mala súvis s technológiou OnLive. Aj napriek tomu, že víkend nebol veľmi pestrý na hardware, máme za sebou pestrý týždeň, ktorý priniesol veľa zaujímavých informácií. Sledujte nás aj v budúcom, v poradí 47. týždni, kedy opäť ponúkneme to najzaujímavejšie zo sveta herného hardvéru.





## 47. týždeň 2010

**Menej je niekedy viac. Po týždňoch, v ktorých sme neustále valili oznámenia nových grafických kariet sme tu teraz mali kl'udnejší, ale o to zaujímavejší a pestrý týždeň, ktorý niesol číslo 47.**

Pondelok priniesol tri unikátne novinky, z ktorých prvá predstavila pretaktovaný a plne nereferenčný Radeon HD 6870 od spoločnosti Club 3D, ktorý sa vyznačuje frekvenciou GPU, nastavenou presne na 940 MHz, nájdeme tu 1 GB GDDR5 pamäť pretočenú na rovných 4400 MHz a o chladenie sa tentoraz postará dvojslotový chladič s jedným ventilátorom, ktorého veľkosť momentálne nieje známa. Rovnako sme sa nedozvedeli ani bližšie špecifikácie, vrátane dostupnosti a ceny. Neprešla ani hodina a už sme naservírovali správu o dostupnosti očakávaného softwaru 3DMark 11, ktorý sa má objaviť najskôr 30. novembra (samozrejme tohto roku) a ponúkne tri verzie. Tradične voľnú verziu, ktorá bude plne zadarmo, Ad-

vanced, dostupnú za menej ako 20 dolárov a Professional, určenú pre komerčné účely za tomu zodpovedajúcu cenu, necelých 1000 dolárov. Minimálne systémové nároky pre tento program nájdete TU. Prvý pracovný hardware deň zakončila skrinka od Cooler Masteru s označením HAF X, s rozmermi 230 (š) x 550 (v) x 590 (d) mm, obsahujúca šesť 5,25" pozícií. Ide o hernú skrinku na ktorej sa z časti podieľala aj firma NVIDIA. Obsahuje presklenú bočnicu, štyri ventilátory (230 mm vpredu, 200 mm ventilátory navrchu a z boku, a jeden 140 mm vzadu). Vpredu sa nachádzajú porty pre USB 2.0 a 3.0, eSATA, FireWire a audio výstupy. Jej cena bola stanovená na cca. 167 € v našej mene.

Utorok bol o čosi štedrejší na novinky a preto sme tu mali až štyri kúsky. Prvá správa predstavila podobnú, no predsa odlišnú PC skrinku od rovnakého výrobcu, ako sme tu mali v pondelok. Cooler Master jej dal názov CM 960 II Advanced a rovnako ako jej predchodca, aj táto má prívlastok „herná“. Je rozmerov 214,5 (š) x 511,8

(v) x 528,8 (d) mm o váhe 9,19 kg a jej obsahom budú štyri 5,25" pozície, eSATA konektor vpredu, a okrem neho aj dva USB 2.0 a audio výstupy. Už od výroby tu nájdeme prítomné tri ventilátory (dva 140 mm vpredu a v hornej časti, a jeden menší, 120 mm vzadu), no pokiaľ by sem niekto chcel namontovať vodné chladenie, tak to nebude žiadny problém. Cooler Master CM 960 II Advanced NVIDIA Edition ponúka príjemný herný vzhľad za prívetivú cenu 110 €. Nasledovalo oznámenie nového šesťjadra od AMD, ktoré patrí do série Black Edition, takže má odomknutý násobič a ide o 45nm procesor. Jeho pracovná frekvencia dokáže vyskočiť až na 3,3 GHz, no pokiaľ by ste zapli funkciu Turbo Core, tak je možné dosiahnuť výkon až 3,7 GHz, čo využijete pri hraní náročných hier. Viac špecifikácií tohto procesora nájdete TU. AMD Phenom II X6 1100T je k dispozícii za 230 €. Predposlednou novinkou utorka sa stal notebook od spoločnosti MSI s názvom FX610MX, ktorý funguje na platforme AMD. Vie ponúknuť dvojjadrový Athlon II alebo trojjadrový Phenom II, grafickú kartu ATI Mobility Radeon HD 5470, 15,6" display s max. rozlíšením 1366 x 768, hmotnosť 2,4 kg a jeho obal je vytvorený z materiálu, ktorý je odolný voči poškrabaniu. Okrem toho tu nájdeme 320/500 alebo 640 GB pevný disk, 802.11 b/g/n WiFi, DVD Super Multi mechaniku, Bluetooth 2.1, HD webkameru a výkonné reproduktory. Jeho funkčnosť zaisť operačný systém Windows 7 Home Premium a predávaný bude za nezistenú cenu. Poslednou novinkou tohto dňa sa stala kvalitná herná skrinka od známej spoločnosti Thermaltake, s označením Dokker, typu Middle-Tower. O chladenie sa môže postarať až päť otvorov na ventilátory, no výrobca





pridáva do balenia len jeden 120 mm s LED podsvietením. Skrinka je rozmerov 470 x 200 x 485 mm, ponúkne dobrú hmotnosť, len 6,1 kg, ďalej štyri pozície pre 5,25" moduly, USB 2.0, audio porty a jej hlavnou prednosťou je možnosť uchytenia HDD alebo SSD o rozmere 3,5" alebo 2,5" na jej vrchnú časť. Do tejto skrinky jednoducho namontujete vodné chladenia a aj ostatné komponenty (bez použitia náradia). Dokker sa predáva už teraz za neprehnanú cenu 60 €.

Stred týždňa ponúkol trojicu správ, z ktorej prvá ukázala dve nové pamäťové série od spoločnosti OCZ. Prvá séria dostala označenie XTE (Xtreme Thermal Exchange), vyrábať sa bude v dvoch verziách (dvojkanálová) Platinum XTE a (trojkanálová) Gold XTE v kapacite 4 a 6 GB. Výrobca im udal základné frekvencie na 1600 MHz, 2000, respektíve 2133 MHz a pridelil im nízko-profilový chladič, pre hráčov, ktorí musia vo svojej PC skrinke šetriť s miestom. Druhá séria ponúka rovnako dve verzie v rovnakých pamäťových kapacitách, ale o to ponúkne lepšie frekvencie, ktoré činia 2133 a 2400 MHz. Výrobca ich vybavil novým rebrovaným, hliníkovým chladičom. Na obidve série bude poskytovaná doživotná záruka a predávať sa budú za momentálne neznámu cenu. V poradí druhou novinkou tohto dňa sa stal high-endový chladič procesora od vyspelej spoločnosti Noctua s označením NH-C14. Jeho základňa je vyrobená z medi, je poniklovaná a obsahuje šesť medených heatpipe, ktoré zaručia dokonalý odvod tepla a tým pádom aj dobrú stabilitu systému. Vďaka technológii SecuFirm2 podporuje veľkú škálu päťíc a výrobca

udáva, že naň namontujete akýkoľvek chladič, no v balení si nájdete dva ventilátory NF-P14 FLX s rozmerom až 140 mm. Produkt je dodávaný s teplovodivou pastou spolu za cenu 75 €. Na záver tohto hardware dňa tu máme správu od MS, v ktorej sa píše, že Kinect vlastne ešte nebol hacknutý a rovnako aj to, že táto spoločnosť nemá nič proti vytváraniu open-source ovládačov.

Predposledný pracovný deň priniesol až štyri hardvérové novinky. Prvá ukázala hernú klávesnicu od Thermal-take s netradičným, možno zbytočným prvkom, ktorý musíte vidieť, druhá nám ukázala nereferenčnú GeForce GTX 460 SE od Gigabyte, ktorá ponúka zaujímavé taktý. 740 MHz pre jadro, 1460 Mhz pre shadery a 3400 Mhz pre 1 GB GDDR5 pamäť. Jej bližšie špecifikácie nájdete TU. Tretia správa predstavila Radeon HD 6850 od PowerColoru s pasívnym chladením a posledná poukázala na Gold účet pre Xbox Live, ktorý mal byť tento víkend prístupný pre všetkých zadarmo, no nakoniec sa ukázalo, že to bol „preklep“ a táto akcia na tento región nespadá, čo určite hráčov nepotešilo.

Piatok sme priniesli dve novinky, z ktorých prvá predstavila Japonskú náhradu za Kinect a Move a druhú správu, ktorá poukázala na rozdávanie herných OnLive konzol, ktoré sa ako inak Slovenska netýkali, pretože táto služba je zatiaľ dostupná len v USA.

Víkend bol napodiv pokojný a priniesol iba jednu novinku, ktorá sa zamerala na vydanie novej GeForce GTX 460 grafickej karty od spoločnosti MSI, ktorá má nereferenčné taktý a vy-

bavená je novým chladičom, ten je dvojslotový, obsahuje dve medené heat-pipe s 90 mm ventilátorom, a predávaná je za 155 €.

Táto novinka zároveň zakončila 47. herný hardware týždeň, ktorý nebol tak nabitý novinkami, ako inokedy, no priniesol pomerne široké spektrum záberu, čo je najdôležitejšie.





## Krvavé detské hry

MickTheMage

**Nezmysel postavený na nezmysle. Krvavý kúpeľ za krvavým kúpeľom. Výbuchy, potrhane končatiny, krv, vnútornosti na tanieri a zavíjajúci umierajúci. Čo to do čerta má byť? Nuž, len obraz našich počítačových hier. Násilie hnané až do nezmyselných rozmerov.**

Keby to platilo len o menšom počte hier, človek by to s pochopením prešiel. Veď aj také musí byť. Lenže ono to je takmer všade. Vojenské operácie, gangstri a zločinci, nechutné experimenty a ešte tupšie zápletky. Čudujete sa potom, že si na podobných veciach chce niekto prilepiť svoju politickú kariéru? Ja ani veľmi nie. Kde je však chyba? V hrách, tvorcoch alebo ich konzumentoch? Čo ma privádza k hrám ako médiu a hráčovi ako jeho konzumentovi. Niekedy mám pocit, že si už hry nevychutnávame tak ako v minulosti, už ich len slepo konzumujeme. Na konzume nie je v jeho podstate nič zlé, pokiaľ má v sebe istú dávku racionálneho výberu. Lenže to čo sa deje v tento moment, tam nie je žiaden rozum. Je to čistý konzum pre konzum. Mám hru, potrebujem hru, chcem ďalšiu. A je mi úplne jedno čo to bude, hlavne nech sa tam strieľa. Požiadavka dnešnej mládeže.

Možno by bolo zaujímavé hlbšie sa pozrieť na to, či nekontrolované konzumovanie hier súvisí s ich plytkým obsahom a tendenciou smerovať všetko na rýchlu akciu. Násilnú, či nie. Z cRPG hier postupne zmizli ťa-

hové súboje, nahradené akýmsi kompromisom s automatickou pauzou, ktorá nakoniec tiež ustupuje absolútne čistej akcii – všetko preto aby bola hrateľnosť tzv. „plynulejšia“. Pritom si len málo ľudí uvedomí, že sa tým stráca istý intelektuálnejší rozmer „šachovej partie“, ktorý bol vlastný ťahovým súbojom. Ostatne súboje sú kapitola sama pre seba. Väčšina dnešných veľkých hier je na nich priam postavená, pomaly neexistuje hra, ktorá by sa zaoberala bez nejakého typu súboja, násilného ničenia a ubližovania. I hry, ktoré sú založené na zaujímavom príbehu, rozprávaní využívajú ako prostriedok hrania akčné pasáže. Príbehová hra bez súboja? Nemožné, neexistujúce.

Pritom hry nikdy iné veľmi neboli. Občas je tu ústup v jednotlivých „žánroch“, do popredia sa dostávajú iné – zväčša tie jednoduchšie, avšak hry sú v jadre stále rovnaké. Len to zobrazovanie sa nám zdokonalilo, a tak nejako tá krv viac vynikne. Smutné. Problém sú decká, ktoré sa k hrám dostávajú a nedokážu pochopiť význam slova „hra“, vec realite veľmi vzdialená. Niekedy si malý capart

zmyslí, že by bolo fajn rozbiť kamarátovi lebku, tak ako v Mortal Kombat, veď sa nič zlé stať nemôže. Kung Lao mal tiež zlomenú lebku, odlomené krčné stavce a nič sa mu nestalo! Detská optika. Nič nemení na tom, že röntgenové zábery na lámajúce sa kosti budú iste zaujímavým spestrením hrateľnosti. Vidíte, na jednej strane je kritika človeka, ktorý sa postaví s odstupom od svojho obľúbeného koníčka, ale na druhej strane – stále z neho neprestáva hovoriť i hráč. Lenže hráč, ktorý istotne nebude na kamarátoch skúšať ako sa lámu kosti v realite. A práve preto sa hry dostávajú pred Najvyšší súd USA. Pretože ich predajcovia predávajú tým, ktorým nie sú určené. Ale to je zas trochu iný príbeh.

Nakoniec, smutné je to, že prevažná väčšina týchto takzvaných dospelých hier nemá s dospelosťou nič spoločné. Je to pubertálna onania nad násilím, o ktorom si jeho tvorcovia myslia, že je „cool“ a teda osloví to pravé „nedospelé“ publikum. Paradox? Ale samozrejme...

