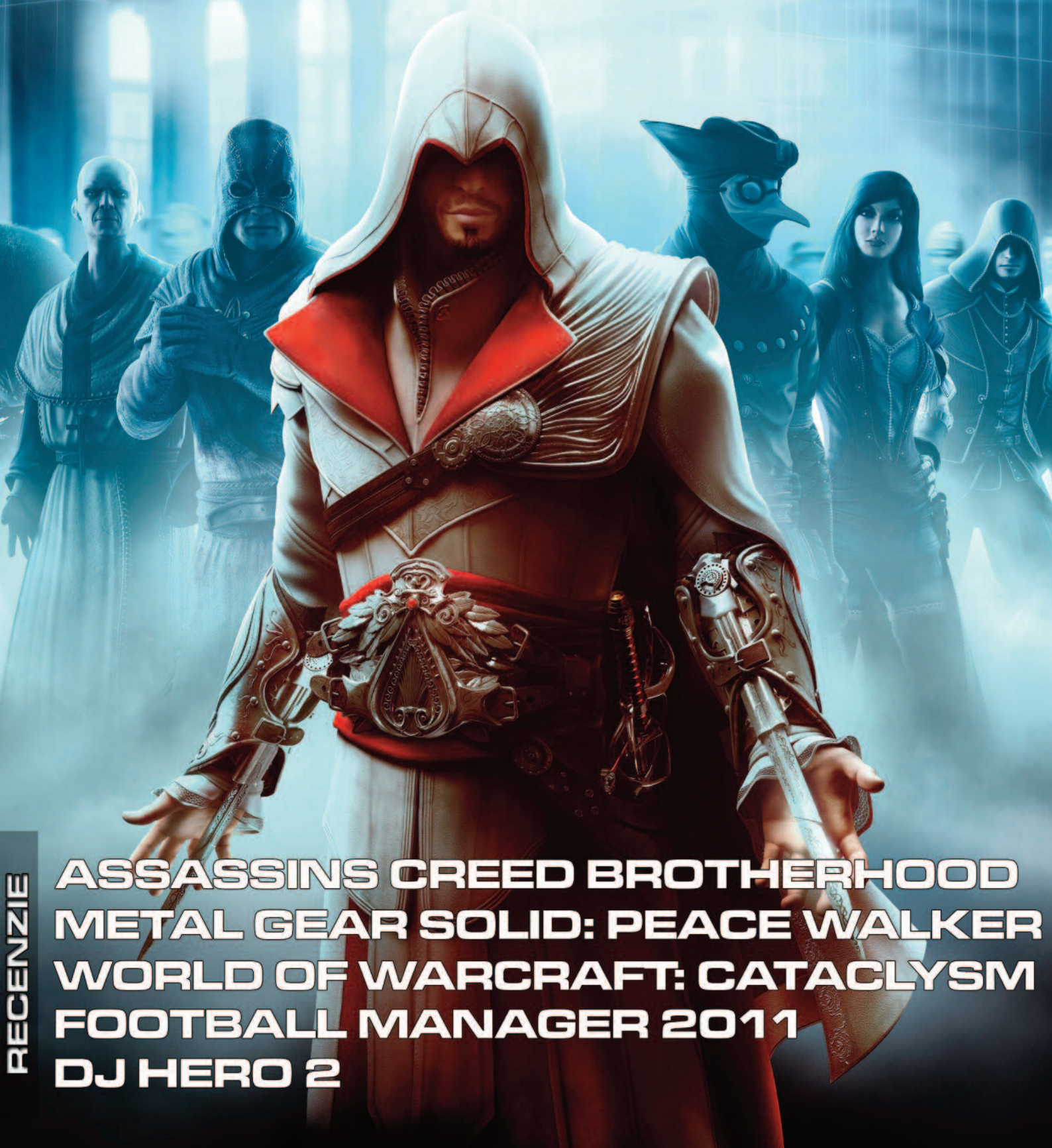




gamesweb.sk

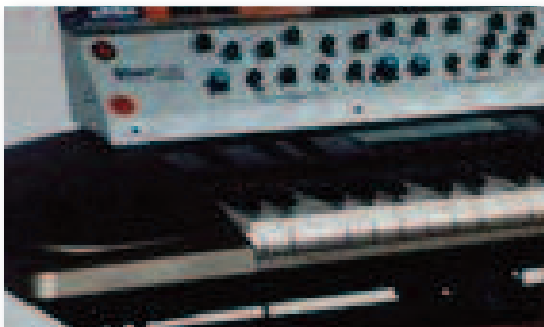
... a o hrách viete všetko!  
december 2010



**ASSASSINS CREED BROTHERHOOD**  
**METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER**  
**WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm**  
**FOOTBALL MANAGER 2011**  
**DJ HERO 2**

RECENZIE



**4 GamesWeb**

To najlepšie z herného roka 2010

**8** Herné novinky za mesiac december**14** VGA 2010 - zhrnutie celej akcie**12 Hudba**

Jesper Kyd

**16 Preview a dojmy**

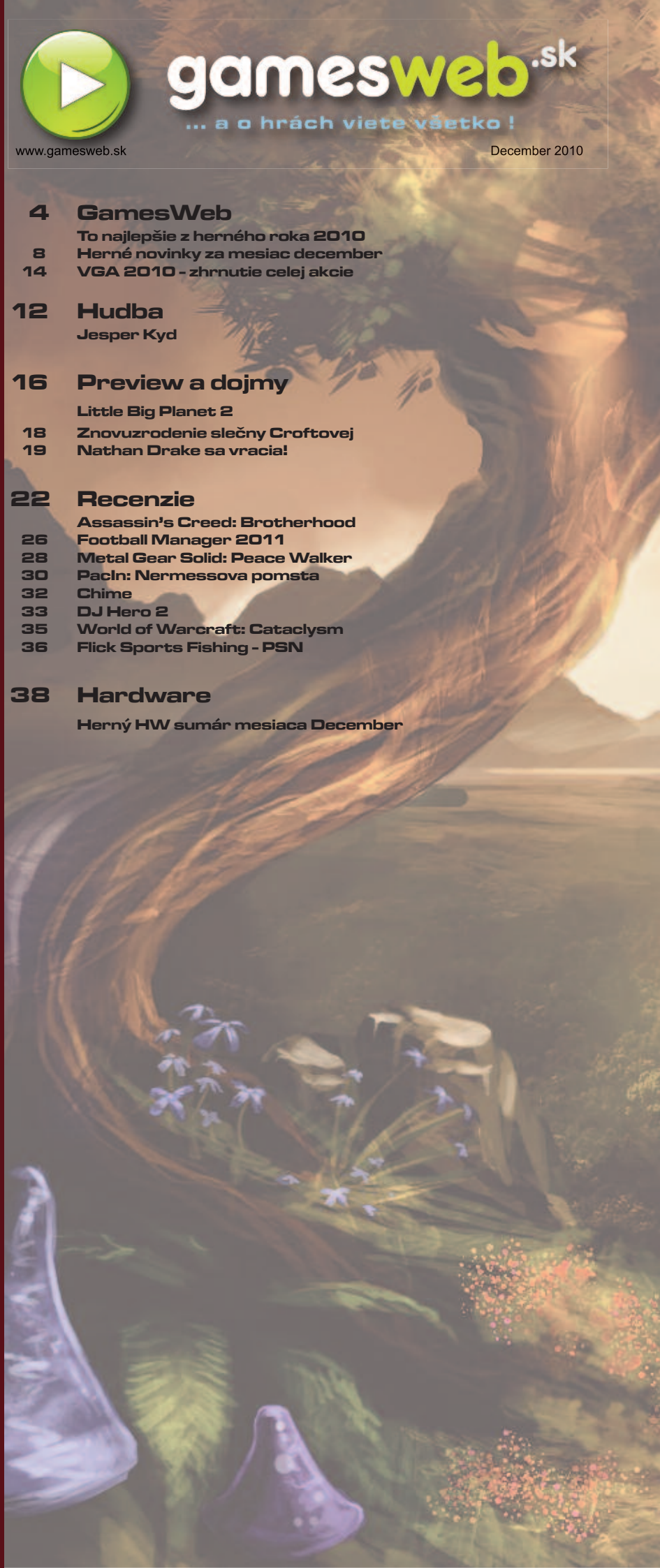
Little Big Planet 2

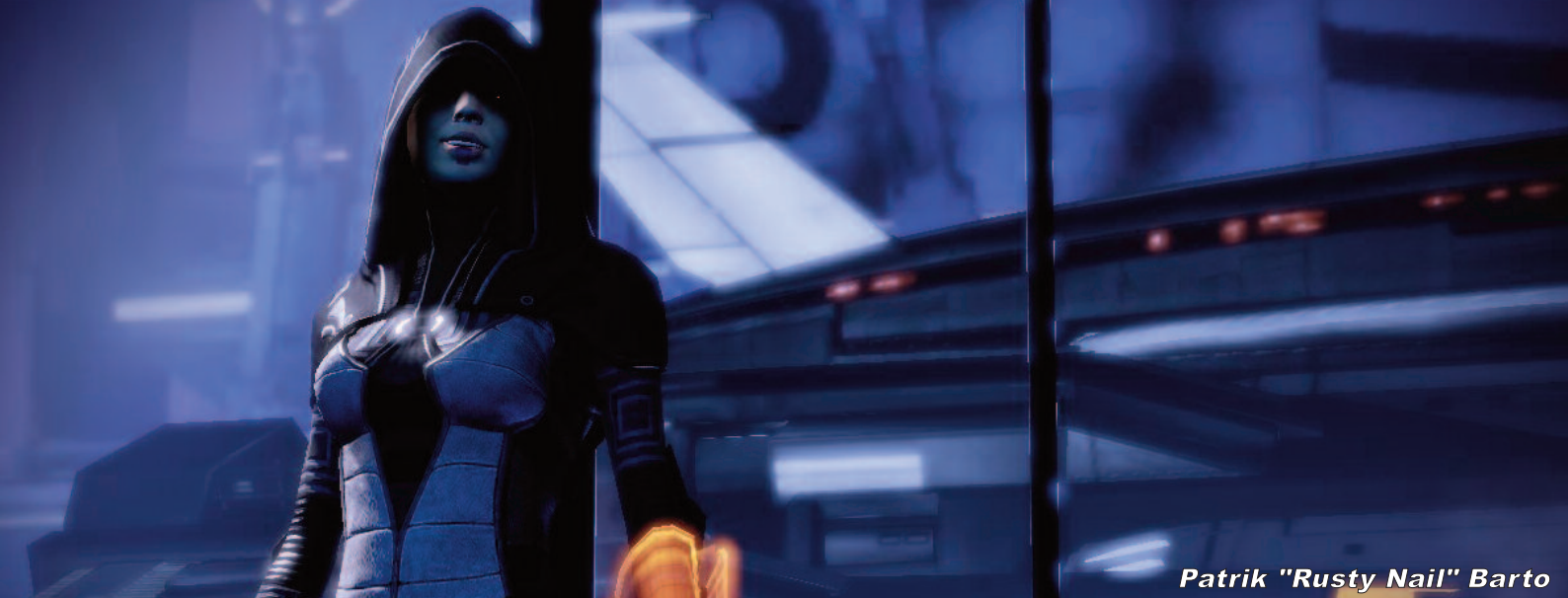
**18** Znovuzrodenie slečny Croftovej**19** Nathan Drake sa vracia!**22 Recenzie**

Assassin's Creed: Brotherhood

**26** Football Manager 2011**28** Metal Gear Solid: Peace Walker**30** PacIn: Nermessova pomsta**32** Chime**33** DJ Hero 2**35** World of Warcraft: Cataclysm**36** Flick Sports Fishing - PSN**38 Hardware**

Herný HW sumár mesiaca December





Patrik "Rusty Nail" Barto

## To najlepšie z herného roka 2010

**Herný rok 2010 je za nami a tak ako sa patrí, aj my si zhrnieme to najlepšie, čo sa za posledných 12 mesiacov na hernej scéne udialo.**

Napriek tomu, že mnoho skeptikov, ktorí spomínajú na „staré dobré časy“ tvrdí, že hry už nie sú to čo bývali a že z hier je už len stále väčší a väčší biznis, tak tento rok priniesol veľké množstvo vynikajúcich titulov a to nie len na poli tých áčkových, ale aj nezávislých. V podstate na každý mesiac v roku vychádzal aspoň jeden veľký titul odnášajúci si skvelé hodnotenia. Tak si poďme zhrnúť aspoň niektoré z nich.

### Mass Effect 2

Hneď na začiatku roka sa k nám dostala bez debaty jedna z najlepších hier roka a aj keď sa dodnes fanúšikovia hádajú nad tým, či sa stále jedná o RPG a či toto je naozaj sequel, aký sme chceli, hre nemožno uprieť obrovský úspech u hernej kritiky. Predaje síce mohli byť vyššie, ako



EA hovorí, no to dôležité sme dostali. Výživný príbeh, ktorý pokračuje tam, kde prvý Mass Effect skončil. Commander Shepard sa vydáva na samovražednú misiu, kvôli ľuďom miznúcim z kolónii bez stopy a musí kvôli tomu zostaviť tím tých najlepších, ktorých naša galaxia ponúka. Hra prišla s vylepšenými animáciami, dialógmi a predovšetkým výdatnou dávkou koridórovej akcie, pretože to je to, čo milovníci Bioware a ich RPG "chcú" (ten sarkazmus mi tu sem-tam zabľúdi, ospravedlňujem sa). Trochu sa prejavili aj rozhod-

nutia z prvého dielu a k mnohým ďalším sme sa dostali aj tu, no na ich skutočné následky si budeme musieť počkať až do záverečnej časti trilógie, sľubujúcej prepísanie hernej histórie na konci roku 2011.

### Heavy Rain

Omikron: The Nomad Soul bola vo svojej dobe tak trochu nedocenená hra. A to sa v nej dokonca objavil aj David Bowie. Potom prišiel Fahrenheit a aj vďaka lepšej reklamnej kampani si ľudia okolo hlavného mozgu Davida Cagea získali veľké uznanie za originálne poňatie herného príbehu a mechaník hry. Ale až Heavy Rain, napriek svojej PS3



exkluzivite, získala úspech, aký si naozaj zaslúžila. Ako samostatný film by nemusel sadnúť každému, no keď detektívnu drámu v podaní štyroch postáv dostávame pod ruky my, hráči, tak to naberá na obrátkach. Tí, čo si to prešli na YouTube nepochopia aký rozdiel spôsobí to, že dávate akcie do pohybu práve vy. A ako ťažko sa potom znášajú dôsledky. David Cage je vizionár. Má jasnú predstavu a sme radi, že má možnosť ju pretaviť do hotového produktu. Tešíme sa na jeho ďalšiu hru, snáď sa jej vyhnú putá exkluzivity.

### Final Fantasy XIII

Len málo značiek má taký rešpekt hernej komunity, (tej, ktorá si nerobí detinsky srandu zo všetkého japonského) ako Final Fantasy. Veď kto by to pred 23 rokmi, kedy vyšiel



prvý diel povedal, že aj po takom čase bude k sebe lákať milióny hráčov na celom svete. A vskutku, koľko herných sérií si môže dovoliť to, že „trinásty diel série“ neznie smiešne? Final Fantasy je skrátka jeden obrovský fenomén a XIII-ka mu rozhodne nerobí hanbu. Čakalo sa na ňu síce dlho, no nakoniec sme sa znovu dočkali výnimočného príbehu v dych berúcom spracovaní. Nehovoriac o perfektnom súbojovom systéme, ktorý si zachováva taktickosť a zároveň dokáže počas súbojov vypumpovať adrenalín vo vašich žilách na maximum. Síce si hra zlízla trochu nepeknej kritiky za dlhý a lineárny úvod, no bolo to voči hre tak trochu nefér, čo mi mnohí znalci série dajú za pravdu (a mnohí nie). Ak ste ešte nemali so sériou tú česť, začať týmto nie je vôbec zlý nápad.

### God of War III

Máte radi grécku mytológiu? Máte radi násilie? Máte radi epiku? Máte... PlayStation 3? Ak ste na všetky otázky odpovedali áno, tak ste na 99% hrali aj God of War III. Ak nie, tak už tento článok nečítate, ale utekáte do obchodu, alebo len klikáte na nejaký e-shop a kupujete to. Finálny diel priniesol všetko, čo sľuboval. Završenie ságy o našom milovanom Kratosovi sa snáď ani nedalo urobiť lepšie. Majestátna hudba v spojení s brutálnou akciou a úžasným vizuálom zafungovali a všetci kritici aj fanúšikovia len krochkali blahom z tejto hernej nirvány.

### Red Dead Redemption

Vraj boli kovboji úplne vyčerpaná téma. Vraj toto obdobie neprinesie už nič zaujímavé a posledný, kto z nich

vyťažil niečo naozaj zaujímavé (a pre mnohých jediný) bol Sergio Leone. Rockstar mnohých prekvapil keď oznámil prácu na westernovom RDR. Všetci boli zvedaví ako sa im podarí preniesť mechaniku GTA do divokého západu. Nuž a podarilo sa im to na viac než výbornú. Spoločne s Mass Effectom 2 sa predbieha o tituly najlepšej hry roka a nutno podotknúť, že vyhráva. Red Dead Redemption prináša silný príbeh Johna Marstona v spojení s dokonale spracovaným prostredím, kde je radosť premávať sa na koni a plniť aj tie najmenšie vedľajšie misie. Westernoví fanúšikovia budú slintať od začiatku do konca, ostatní sa budú kráľovsky baviť.

### Black Mirror 2

Black Mirror, u nás známa najmä ako Posel Smrti, si pred siedmymi rokmi získal srdcia snáď každého fanúšika

časti na úrovni Mafie, ba možno aj vyššie. A aj keď sa ten dabing nedostal na úroveň predchodcu, väčšina ostatných vecí áno a milovníci temna a detektívok si znova prišli na svoje. V napínavom príbehu sme sa zúfalo snažili dopátrať odpovedí na otázky položené už v jednotke, no na väčšinu si budeme musieť ešte počkať do záverečného tretieho dielu. Už aby tu bol! Našu recenziu hry nájdete TU.

### Alan Wake

Dlhých päť rokov vývoja novej hry štúdia Remedy, stojacím za úžasným Maxom Payneom, sa podpísalo na mnohých veciach. Spočiatku malo ísť o sandbox hru pre Xbox 360 a PC, no postupne sa to začalo meniť na viac priamočiarejšiu hru v prospech rozprávania hororového príbehu známeho spisovateľa. Čo však mnoho hráčov zabolelo bol fakt, keď po štyroch



point&click adventúr v Česku aj na Slovensku. A očividne sa uchytil aj v Nemecku, pretože tamojšie štúdio Cranberry Production značku odkúpilo a nachystalo svoje vlastné pokračovanie. Mnohí sa obávali, či si hra zachová to najlepšie z jednotky, vrátane českého dabingu, ktorý bol v prvej

rokoč Microsoft oznámil, že hra vyjde len na Xbox 360 a PC hráči tak mohli na hru zabudnúť. Možno to a možno nižšie hodnotenia hry (8/10 je pre mnohých zrejme už priemer) zapríčinili slabšie predaje a otázny vývoj pokračovania, čo je vzhľadom na stále nedokončený príbeh veľmi ošemetná



situácia. Každopádne sme sa dočkali atmosférickej hry s mnohými originálnymi hernými elementmi a napriek krátkosti sa v žiadnom prípade nedá hovoriť o sklamaní.

frakcií, trvajúci stovky rokov v oveľa väčšej škále a sľubuje skutočne zaujímavé zakončenie tejto výnimočnej série. Recenziu AC: Brotherhood nájdete TU.



### Halo: Reach

Veľká trilógia, sledujúca počínanie Master Chiefa skončila a Bungie prišlo s poslednou hrou z Halo univerza (poslednou od nich...). Halo je jedna z tých sérií, ktoré buď zbožňujete alebo nechápete, čo na tých vesmírnych mariňákoch toľko ľudí vidí. Bungie sa so svojim dieťaťom rozlúčilo v plnej paráde s doteraz nielen najlepšimi predajmi ale pre mnohých aj najlepším dielom série. Singleplayer priniesol kampaň s dojemným príbehom, kde každý vedel ako to skončí, no postupom hry tomu stále viac a viac odmietal uveriť až do samotného dojemného záveru. A multiplayer je na tom podobne ako v predchádzajúcich dieloch. Naozaj dôstojné zakončenie, aké si Halo zaslúžilo.

### Assassin's Creed 2 - Brotherhood

Svojim spôsobom vyšli tento rok až dve hry z univerza našich milovaných zabijakov. PC verzia druhého dielu obsahujúca aj DLC a „datadisk“ k dvojke, ktorý vyšiel na Xbox 360 a PS3, zatiaľ čo PC hráči si budú musieť znovu počkať pár mesiacov. Obidve hry priniesli veľké vylepšenia v mnohých aspektoch hry, predovšetkým čo sa týka stereotypu prvého dielu. Tento krát sa nám do rúk dostali prepracovanejšie hry nielen čo sa gameplayu samotného týka, ale aj príbeh získal veľkú dávku epickosti a odhaľuje boj dvoch

### StarCraft 2

12 rokov je v hernom priemysle viac než dlhý čas a vidieť po takej dobe návrat veľkej značky poteší všetkých hráčov, ktorí ju hrajú už nejaký ten piatok. Áno, niektorí sa budú sťažovať na to, že veľa zmien za ten čas nenastalo, iní zase oslavujú vernosť old-school hrateľnosti. Je jedno na akej strane stojíte, isté však je, že Starcraft 2 aspoň trochu oživil v poslednom čase príliš pokojné vody stratégií. Ale nepočítame samozrejme pro-gaming scénu, kde Starcraft za 12 rokov vôbec nezostarol a príchod dvojky bola veľká





udalosť. Hlavne v Južnej Kórei. Blizard skrátka vie, ako si nás získať.

Z pochopiteľných dôvodov sme sa nedostali ku všetkým zaujímavým titulom. Taký Alpha Protocol či nový Splinter Cell získali zmiešané hodnotenia, Mafia 2 a Gran Turismo 5 tiež nepriniesli lavínu desiatkových hodnotení, aké od nich mnohí čakali. Stále sa ale jedná o kvalitné tituly, ktoré sa oplatí zahrať. Herný priemysel rozhodne neprejavuje známky spomalenia, práve naopak, ďalší rok je prepĺnený mnohými hrami, ktoré sľubujú veľké zážitky a my, hráči, sa máme na čo tešiť. O tom si však povieme v inom článku.



# Herné novinky za uplynulý mesiac

Lukáš "Under4" Kollár

**48. týždeň priniesol veľa zaujímavého zo sveta hier, ako aj niekoľko recenzií, veľa videí a zopár obrázkov, ale odštartovali sme aj súťaž o zaujímavé ceny. Máte sa naozaj na čo tešiť.**

Prvý pracovný deň začal ako vždy, privalom noviniek. V skorých ranných hodinách nás zaskočila správa, kde spoločnosť Zynga žaluje gigant Disney za porušenie know-how na facebookové hry, zistili sme, že hra Test Drive Unlimited 2 príde do Európy o tri dni neskôr, ako sa objaví v USA, teda 11. februára, informovali sme o momentálnej predajnosti hier v UK a zistili sme, že Gran Turismo 5 zhodil zo siene slávy CoD Black Ops, neskôr Sony oznámila, že pracuje na holografickej technológii, a tento deň zakončila správa o vydanom demu pre hru Gray Matter.

Utorok sme neoddychovali, skôr naopak, snažili sme sa ako vždy, priniesť vám všetko zaujímavé za uplynulý deň. Ráno sme ukázali, čo dokáže Kinect, keď sa spojí s parádnu hrou Super Mario Bros, ukázali sme boxart najnovšieho Need For Speed s názvom Shift 2: Unleashed, no zistili sme aj to, že jeho dátum vydania sa posunul na druhý štvrtrok budúceho roka, ďalej sme priniesli správu o tom, že nás čaká oficiálne odhalenie nového Tomb Raidera v najnovšom čísle časopisu GamesMaster, podvečer nás prekvapila správa, ako vraj v 343 Industries pracujú na remake Halo 1, a hneď nato sme spustili našu súťaž, v ktorej môžete získať hru Gran Turismo 5, mikinu a tričko s jej motívom. Večer sme ešte priniesli trojicu noviniek, z ktorých prvá prezrádza dátum vydania Battlefield: Bad Company 2 Vietnam, ktorý nájdeme 18. decembra na PC, no konzolisti si zastíeľajú až 21. decembra, druhá potešila nadšencov hry DJ Hero 2, pretože ich budú čakať až tri sťahovateľné balíčky, poslednou novinkou sa stala zberateľská adícia Killzone 3, ktorá sa dostane do Európy.

Stred týždňa začal tak, ako utorok skončil, takže rovnako zberateľskou edíciou, tentoraz pre Deus Ex: Human Revolution s názvom Augmented Edi-

tion, neskôr sme zistili, že sa niekto v Blizzarde opäť nudi a rozdáva bany, neskôr šéf Polyphony Digital oznámil, že v priebehu decembra môžeme očakávať patch pre Gran Turismo 5, ktorý do neho pridá, tak veľmi očakávaný model mechanického poškodenia a hráči sa okrem iného dočkajú aj lepšej deštrukcie áut, hneď potom sme oznámili veľký patch pre Fable III, ktorý vyrieši niekoľko veľkých chýb v hre, a nakoniec sme priniesli správu o tom, ako a začo vám MS vráti peniaze cez systém Xbox Live Rewards.

tia rozobrala problémy s meškaním Mafia II Special Extended Edition. Táto sa nakoniec stala aj poslednou novinkou piatku.

Sobota priniesla napodiv pomerne veľké množstvo správ, z ktorých prvá poukázala na počet hráčov, ktorí majú gold účet na svojom Xbox Live, druhá oficiálne predstavila ťahovú stratégiu Panzer Corps, ďalšia oznámila, že úvodná pieseň z Civilization IV je nominovaná na Grammy. Potom ešte nasledovala dvojica správ, prvá o tom,



Štvrtok priniesol vyhlásenie od vedúceho výroby nového NFS, že sa nebudú držať štýlu hier Forza 3 a Gran Turismo 5, v ktorých len „zbierate“ peniaze a za ne si kupujete nové a nové vozidlá, ďalšia predstavila zaujímavý adventný kalendár od Gameloftu. Neskôr dorazila správa o možnom pokračovaní Kane & Lynch, ktoré by bolo už tretie, nasledovalo oznámenie o možnosti kúpenia krásnej motorky z hry TRON: Evolution, ktorá je v predaji za „symbolických“ 55 000 dolárov, a poslednou novinkou tohto dňa sa stal komentár, podľa ktorého bude Dead Space 2 strašidelnejší, ako prvá časť.


Posledný pracovný deň v týždni priniesol hŕstku noviniek. Prvá ponúkla príbeh, ako šla kópia CoD neoprávnenie na vandrovku, druhá potvrdila, že LittleBigPlanet 2 nebude podporovať stereoskopickú 3D technológiu, a tre-

že v Battlefield: Bad Company 2 Vietnam nájdeme päť pridaných máp, a druhá, ktorá porovnala hry Gran Turismo 5 a Forzu 3, konkrétne ich grafiku.

Posledný deň v týždni odhalil špekuláciu, podľa ktorej by sa mohlo demo Dead Space 2 objaviť ešte pred Vianocami.

Priniesli sme aj štyri recenzie, prvú na mimoriadne očakávanú hru Gran Turismo 5, ktorá vyšla na PS3 a získala od nás vysoko nadpriemerné hodnotenie, zrecenzovali sme Metal Gear Solid: Peace Walker, ktorý si odniesol veľmi vysoké hodnotenie, ktoré sa približuje k absolútnej dokonalosti, v poradí tretia recenzia sa pozrela na hru PaIn: Nermessova pomsta, ktorá si rovnako odniesla vysoké hodnotenie, a ešte sme pridali recenziu na Assas-





sin's Creed: Brotherhood, ktorý si od nás vyslúžil peknú osmičku.

Ako ste sa mohli dočítať v úvode tohto sumáru, tento týždeň sme pridali veľa obsahu do galérie. V obrázkovej pribudli galérie na SHIFT 2: Unleashed a Pacln: Nermessova pomsta. Videogaléria obišla lepšie a priniesla niekoľko zaujímavostí. Pozreli sme sa, ako vyzerá Super Mario Bros na Kinecte, predstavili sme si autá v Need for Speed: Hot Pursuit, pozreli sme sa na vôbec prvé gameplay zábery z NFS Shift 2: Unleashed, a porovnali sme Gran Turismo 5 vs. Forza 3 po grafickej stránke.

**49. herný týždeň priniesol nečakané a prekvapujúce informácie. Mali sme tu VGA 2010, priniesli sme niekoľko článkov, obrázkových galérií, no predovšetkým kvantum kvalitných videí.**

Začneme novinkami, ktorých bolo tak akurát, no mali sme tu naozaj veľa exkluzívnych správ. Prvá správa prezradila, že spoločnosť EA by túžila po porážke Call of Duty série, no zatiaľ sa im to akosi nedarí. Druhá správa potvrdila prezentáciu Prototype 2 na VGA 2010, ďalšia ukázala, čo všetko si hráči želajú v ďalšom pokračovaní Assassin's Creed, v poradí štvrtá poukázala na tvrdú realitu, ktorej musia čeliť tvorcovia Gran Turismo 5, pretože ich znova v predajnosti porazil Black Ops. Posledná novinka tohto dňa upozornila na DLC pre Need for Speed: Hot Pursuit, ktorý do hry pridá tri parádne vozidlá.

Utorok sme odštartovali zaujímavú súťaž o ešte zaujímavejšie ceny s tematikou hry WoW: Cataclysm,

neskôr sme informovali o zdržaní PC verzie hry Tron: Evolution, ktorá príde 17. decembra 2010, a potom nasledovala dvojica správ, z ktorej prvá informovala, že Gray Matter tento rok do obchodov nedorazí, a druhá prezradila, kedy sa objaví premiérový trailer z pokračovania Batmana.

Stredú ráno sme prišli so správou, ktorá priniesla so sebou sklamanie hráčov, pretože junáci z Blizzardu sa jasne vyjadrili, že WarCraft IV nieje zatiaľ súčasťou ich plánu, pretože nemajú k dispozícii potrebné kapacity na jeho vývoj, druhá ale potešila, pretože City Interactive vraj pracuje až na štyroch FPS hrách. V tretej správe sa šéf produkcie hry Dead Space 2 vyjadril, že tento titul bude určite obsahovať MP.

Štvrtok narukoval s prvou správou, v ktorej Blizzard dáva prednosť datadiskom, konkrétne ich chce vydávať častejšie, ako doteraz, druhá správa predstavila tajný projekt, no teraz už vieme, že sa jednalo o tretie pokračovanie Mass Effectu, no a posledná novinka tohto dňa predstavila hru Uncharted 3: Drake's Deception, ktorá prišla s trailerom, boxartom, a medzičasom sme napísali aj jej preview.

Ani sme sa nenazdali, a dorazil piatok, ktorý ako prvý prišiel s oznámením prvého krabicového datadisku hry Gothic 4: Arcania, ktorému dali názov Gothic 4: Fall of Setarrif, potom sme priniesli zaujímavosť, podľa ktorej sa môžu tvorcovia Gran Turismo radowať. Predali už totiž viac ako 60 miliónov kópií od začiatku tejto série. V novinke, ktorú sme priniesli uvidíte kompletne štatistiky predajnosti Gran Turismo série. Podvečer sme ešte

uzavreli novými informáciami z hry Resistance 3.

Prvý víkendový deň priniesol štvoricu správ, z ktorej prvá prezradila dátumy a ceny DLC balíka pre Hot Pursuit, ktorý do hry pridá niekoľko áut, druhá sa tiež týkala DLC, konkrétne pre staršiu hru Forza 3, do ktorej zaparkuje nových 10 legendárnych vozidiel, tretia zase upozornila na chybu zo strany EA, ktorá nedopatrením pridala na EA Store produkt s názvom Mass Effect 3. Posledná novinka soboty upozornila na odklad PS3 verzie hry Final Fantasy XIV.

V nedeľu nášho času sa uskutočnilo VGA 2010, ktoré prinieslo niekoľko zdrvivých správ. Hneď v skorých hodinách sme sa pozreli na úvod tohto odovzdávania ocenení, neskôr sme si to zosumarizovali a zistili, ktoré hry získali prestížne ocenenia, oficiálne sme sa pozreli na Mass Effect 3 debut trailer, a Microsoft nás zase potešil s trailerom na závodnú hru Forza Motorsport 4, okrem ktorého poznáme aj pár detailom, vrátane predbežného dátumu vydania. Na záver nás zaskočila správa, podľa ktorej nemáme očakávať PC verziu DLC pre nový NFS.

Utorok sme priniesli jednu recenziu a jeden preview. Pozreli sme sa na hru Chime, ktorá si z redakcie vyslúžila naozaj parádne hodnotenie, no priniesli sme aj spomínaný preview, ktorý predstavuje znovuzrodenie slečny Croftovej.

Štvrtok sme dodali recenziu na vydarenú hru DJ Hero 2, a posledný pracovný deň sme ešte priniesli preview na Uncharted 3.

Obrázkové galérie nájdete TU, no my sa teraz ešte bližšie pozrieme na to,

aké zaujímavé videá uplynulý týždeň priniesol. Mali sme tu trailer, ktorý zaujímavovo prezentoval NFS: Hot Pursuit - Super Sports Pack, naše gameplay video hry Chime, Teaser Trailer na Batmana: Arkham City, a na Uncharted 3: Drake's Deception, no a v nedeľu sme priniesli exkluzivitu, v podaní teaserov na hry Elder Scrolls V: Skyrim, očakávaný Mass Effect 3, nečakanú Forzu Motorsport 4, a titul Uncharted 3: Drake's Deception.

**50. herný týždeň bol štedrý po kvalitatívnej, a nie po kvantitatívnej stránke, priniesol teda zaujímavé novinky a videá.**

Pondelok sme začali, ako sa stáva už tradíciou, oznámením predajnosti v UK, v ktorej momentálne opäť vedie snáď nesmrteľná hra Black Ops, ktorú nezlomil ani príchod WoW datadisku, neskôr sme napísali, ako si Microsoft verí, že ich štvrtá Forza prinesie „najrealistickejšie závody všetkých čias“. Aj v poradí tretia novinka ukázala

uskutočnila nádej na znovuzrodenie nekonečnej hry Aliens: Colonial Marines, potom nasledovala posledná novinka druhého pracovného dňa, podľa ktorej bude z hororu InSANE trilógia.

Stred týždňa začal dilemou nad určením najlepšej hry roka, neskôr sme sa premiestnili pri hru Assassin's Creed: Brotherhood, pretože tá sa dočká druhého DLC. Aj v ďalšej správe sme rozoberali prídavný balík, tentoraz ale pre najkrajšie vyzerajúcu iPhone hru, Infinity Blade, potom sme spoznali dátum vydanie druhého Dead Space filmu, opäť sme sa vrátili k trilógii InSANE, ktorej vývoj potvrdá najmenej 8 rokov, no a tento deň sme ukončili správou, podľa ktorej nemáme v Mass Effecte 3 čakať multiplayer, pretože pôjde čisto o SP hru.

Predposledný pracovný deň sme odštartovali zaujímavou správou, kde sme sa dozvedeli, že je vo vývoji hra s Conanom, thriXXX ukázala, že sa chystá

áut, nasledoval ďalší odklad hry Max Payne 3, ktorá najnovšie vyjde až v roku 2012, tretia správa informovala, že pokiaľ si kúpite Bulletstorm, dostanete kľúč do bety Gears of War 3 skôr o týždeň, ako ostatní hráči. Štvrtá správa šokovala, pretože Mafia 2 čaká na odklepnutie úplného zázaku predaja v EU, doobeda sme poskytli informácie o šialenej obtiažnosti Zaklínača 2, ktorá je naozaj unikátna, a nakoniec Riccitiello ponúkol recept na varenie Wii predajnosti.

V nedeľu sme neoddychovali, iba o dosť zredukovali počet noviniek na dve, z ktorých prvá prezrádza, respektíve priamo ukazuje výsledky prieskumu, vďaka ktorému zistíte, čo hráči robia na jednotlivých konzolách, a zistili sme, že vývoj sexuálnych hier na PC s použitím Kinectu (ne)bude jednoduchý.

Čo by to bol týždeň bez článkov? My sme ich pripravili hneď niekoľko. Najskôr sme si zhrnuli víkendovú VGA 2010 akciu, utorok sme vám dodali tipy na tohtoročné vianočné darčeky, priniesli sme recenziu na World of Warcraft: Cataclysm, v ktorej si hra od nás vyslúžila nekompromisné hodnotenie, piatok dal recenziu na „zábavnú“, nudnú, a graficky úbohú hru Flick Sports Fishing, a posledný deň v týždni sme zakončili článkom o hudobnom skladateľovi menom Jesper Kyd, ktorý skladá hudbu do hier.

Uplynulý týždeň sme naplnili databázu o množstvo videí, a aj pár obrázkových galérií. Pridali sme screenshoty hry World of Warcraft: Cataclysm, a najnovšieho NFS.

Z videí treba každopádne spomenúť Debut Trailer hry Resistance 3, Debut Gameplay akcie Uncharted 3: Drake's, a náš gameplay hry World of Warcraft: Cataclysm.

**51. herný týždeň sa niesol v plytkom režime, ktorý neponúkol vďaka sviatkom veľa správ, ale zopár sa nám podarilo zachytiť.**

Pondelok sme odštartovali oznámením DLC pre Black Ops, ktorý prinesie päť máp, ktorých malé špecifikácie nájdete v samotnej novinke. Jeho názov bude First Strike, a zatiaľ bude k dispozícii len na Xbox Live za 1200 MP.



podobné ambície, tentoraz od firmy BioWare, ktorej hra Mass Effect 3 bude vraj dokonalejšia, ako druhá časť, no a tento deň sme ukončili hrou Resistance 3, ktorá je už dokončená, respektíve hrateľná, a už treba vychytať len chybičky krásy.

Utorok sme odštartovali údajným oznámením novej hry zo série Call of Duty s podtitulom Demonic Assassins, ktorú má vyrábať mladá firma Sledgehammer games, potom sme poukázali na fakt, že sa pripravuje nový engine pre Elder Scrolls: Skyrim, neskôr si pre nás EA prichystala darček v podobe troch nových vozidiel do Need For Speed: Hot Pursuit. Večer sa

preraziť so svojimi porno hrami aj na Kinecte, a nasledovala novinka podľa ktorej má vraj PS3 verzia hry Mass Effect 2 rovnaký engine, ako pripravovaná trojka.

Piatok sme dodali systémové požiadavky pokračovania úspešnej RPG hry Dragon Age 2, ktoré nebudú veľmi nízke, no a touto správou sme sa pripravili na sobotu, nabitú zaujímavosťami.

Sobota teda začala zostra hneď od skorých ranných hodín, pretože sme zistili, že pokiaľ si teraz predobjednáte závodnú hru Shift 2: Unleashed, získate niekoľko výhod vrátane troch



Druhá správa prvého pracovného dňa ukázala, ako bude zrejme vyzerat' GTA 5, respektíve, akú grafiku by táto hra mohla ponúknuť, tretia novinka potešila, pretože spoločnosť Take 2 oznámila, že Mafia 3 je v príprave, no nemáme ju čakať v dohľadnej dobe. S predposlednou správou tohto dňa sme si predstavili vozový park závodov Test Drive Unlimited 2, a zistili sme, že viac áut bude k dispozícií prostredníctvom prídavných balíčkov. Posledná novinka pondelka ukázala predajnosť hier v UK za 50. týždeň.

Druhý pracovný deň predstavil veľkú záplatu hry Gran Turismo 5, ktorá je k dispozícií v obrovskej veľkosti 608 MB, a opravuje, respektíve pridáva niekoľko zaujímavostí, neskôr sme sa dozvedeli, že Tomb Raider Trilogy príde na budúci rok pre PS3, potom dorazila správa, ktorá upozorňuje na udeľovanie odmien od spoločnosti Epic Games, ktorá pridá svojim

verným hráčom niekoľko vylepšení do Gears of War 3. Podvečer ponúkol dve novinky, z ktorých prvá poukázala na vianočný výpredaj na Steame, a s druhou sme sa dozvedeli, že hra Mrázik bude putovať aj na iPhone a iPad.

Na začiatku stredy týždňa sme ukázali, koľko už hra Black Ops zarobila, o pár hodín neskôr sme zistili, že sa môžeme tešiť na hru Splinter Cell Trilogy HD, ktorá vyjde na platformu PS3, a deň nám potom ešte zavŕšila žaloba, alebo lepšie povedané nezhody medzi spoločnosťami Activision a Electronic Arts.

Boli sme tu pre vás aj vo štvrtok, kedy sme priniesli dve novinky z herného sveta. V prvej sa vzala nádej na znovuzrodenie PC hrania pomocou pripravovaného operačného systému Windows 8, a v druhej sme sa pozreli na TOP 10 hier podľa servera Gamasutra.

Priniesli sme aj prvé dojmy z hrania LittleBigPlanet 2, a otvorili sme koncoročnú MEGA súťaž o bombové ceny, z ktorých treba určite spomenúť iPad Wi-Fi 32GB, Kinect, PlayStation Move, kopec hier, a oblečenia. Viac informácií o našej MEGA súťaži nájdete TU.

Vytvorili sme LittleBigPlanet 2 obrázkovú galériu, a obohatili sme vás o množstvo videí, ako Dead Space 2 - Christmas Trailer, pozreli sme sa aj na hlavné postavy hry Bulletstorm, zavítali sme do sveta epických bojov v LEGO Star Wars III: The Clone Wars, priniesli sme exkluzívne video z hrania Beta verzie LittleBigPlanet 2, pridali sme aj debut trailer pripravovanej FPS hry menom Heavy Fire: Black Arms, mohli ste vidieť päťicu videí so slovenskými titulkami na hry Batman: Arkham City, Mass Effect 3, World of Warcraft: Cataclysm, Hunted: The Demon's Forge, a Crysis 2.



# Jesper Kyd - inovátor hernej hudby

Patrik "Rusty Nail" Barto

*„Mnoho herných skladateľov väčšinou v inšpirácii siaha po Hollywoode. Ja si myslím, že by sme mali robiť niečo iné. Niečo, čo by bolo naše. Nechcem znieť ako ďalší skladateľ filmovej hudby. Chcem znieť ako tvorca hudby hernej.“*



**Cesta na začiatok** – Ako väčšina známych skladateľov, aj Jesper sa hudbe venoval už v ranom veku, kedy začal hrať na klavír, vďaka čomu nadobudol veľkú lásku k hudbe a niekoľko rokov navštevoval rôzne kurzy pre učenie sa hry na klasickej gitare, čítanie nôt, základy klavírných kompozícií, ba dokonca aj zborový spev. Mal najlepšie predpoklady na to, stať sa vynikajúcim skladateľom filmovej hudby, no namiesto odchodu z rodného Dánska do Hollywoodu sa vrhol do vôd demo scény.

Demo scéna bola v 80. rokoch plná nadaných programátorov, ktorý sa snažili so svojimi výtvormi dostať z vtedy populárnych systémov Amiga čo to šlo. Jesper, od svojich štrnástich rokov tvoriaci hudbu na svojom prvom Commodore 64, sa so známou skupinou Silents DK podieľal v spolupráci s programátormi z Crionics na jednom z najznámejších dem, Hardwired. Limitovaný štvorzvukovými kanálmi v 8-bitovej hĺbke dokázal stvoriť atmosférický hudobný podklad. Práve táto spolupráca sa mu stala priam osudovou.

Po tomto úspechu sa rozhodol demo scénu opustiť a vrhnúť sa na profesionálnu dráhu skladateľa hernej hudby a po niekoľkých úspešných projektoch sa presťahoval do New Yorku, kde si založil svoje vlastné hudobné štúdio. Písal sa rok 2000 a z rodného Dánska mu prišla ponuka od čerstvo založeného, herného štúdia IO Inter-

active, ktorého majoritnú časť tvorili ľudia v minulosti spolupracujúci práve na deme Hardwired spolu s Jesperom.

„Je úplne jedno, ako dobrá je vaša hudba. Ak ju niekto použije dvadsaťkrát na zlom mieste, tak nebude znieť dobre.“

## Zmluva s nájomným zabijakom –

Jesper mal už tou dobou nejaké skúsenosti s tvorbou hudby do áčkových hier a tie zužitkoval pri tvorení hudby pre prvý diel hry o chladnokrvnom, nájomnom zabijakovi, Hitmanovi, ktorý sa dnes radí medzi najrešpektovanejšie herné série. Siahol po temnej, ambientnej náloží úderných rytmov, perfektne vystihujúcej nekompromisne smrtiacu atmosféru prvého dielu. Vďaka veľkému úspechu, ktorý Hitman zaznamenal, sa okrem väčšieho množstva ponúk dostal Jesper aj k tvorbe hudby pre



nasledujúci diel, kde si už mohol dovoliť spoluprácu s veľkým orchestrom, čo aj patrične využil a Hitman 2 priniesol omnoho pompéznejší soundtrack nahraný orchestrom v Budapešti spoločne s maďarským, rádiovým zborom. Rôzne nominácie na najlepší soundtrack roka na seba nenechali dlho čakať a treba dodať, že mnoho ich bolo aj premenených na víťazstvo.

Medzi druhým a tretím dielom je nutné spomenúť jeho prácu na hre Freedom Fighters, kde Rusmi okupovaný New York dokresľuje unikátnym spojením elektronickej hudby s epickými chorálmi, evokujúcimi sovietske

Rusko, za čo si od mesačníka Film Score vyslúžil prezývku „Vangelis na steroidoch“. Ako jednu zo zaujímavostí sám Jesper uvádza, že hudbu skladal len nejaký čas po udalostiach z jedenásteho septembra a tak nemal najmenší problém sa pri skladaní vžiť do role Američana bojujúceho za slobodu, čo je na výsledku aj počuť.

S tretím dielom Hitmana sa vrátil k temnej, elektronickej zvukovej palete, podobnej prvému dielu, no vďaka absencii akýchkoľvek obmedzení sa mohol s výsledným produktom pohrať oveľa viac a tak pokračoval v mixovaní klasickej a elektronickej muziky, čo mu prinieslo ďalšie z mnohých ocenení, ktoré počas svojej kariéry získal. Tento krát išlo o British Academy Video Games Awards. V poradí štvrtý a zatiaľ aj posledný diel Hitmana so sebou priniesol snád' všetko, čo spájalo predošlé diely. Opäť temná elektronika, hlboké, latinské chorály, bohaté, orchestrálné pasáže sa tu mixujú v jedno a vytvárajú niečo úplne nové, niečo, čo môžeme nazvať Kydovským trademarkom.

**Od zabijaka k zabijakom** – Jesper sa síce najčastejšie spája práve s Hitmanom, ale svoje schopnosti využil do dnešného dňa na viac než dvadsať ďalších hier. Okrem spolupráci na soundtrackoch k známym značkám ako Splinter Cell, Gears of War či Unreal Tournament a iným kvalitným kúskom, sa ďalším z jeho hitov opäť stala séria o zabijakoch. O niečo agresívnejší Kane & Lynch doplnil rovnako agresívnejšou kanonádou temnej elektronickej, mierne pripomínajúcou tretieho Hitmana. V prípade hier Assassin's Creed sa však jedná o diametrálne odlišné univerzum, čo si vyžadovalo aj patričný prístup ku skladaniu muziky.

Zatiaľ čo prvý diel sa odohráva vo Svätej zemi v dobách križiackych výprav, druhý sa presúva do renesančného Talianska. To všetko s krátkymi vsuvkami z nášho obdobia. Čo znamená, že si obidva diely vyžadovali odlišné postupy pri tvorení



hudby. Jesper si hodenú rukavicu zdvihol zo zeme a pre prvý diel stvoril cenami ovenčený soundtrack plný arabských motívov a hudobných nástrojov v spojení s tradičnou elektronikou a chorálmi. Nie inak tomu bolo aj v pokračovaní, kde arabské kúzlo nahradil tým renesančným a aby to všetko znelo historicky a zároveň aj moderne, pridal okrem elektroniky aj elektrickú gitaru. Celkovo sa séria môže popýšiť bohatým množstvom hudobných nástrojov, vyzdvihujúcich tak kvalitu hry do výšin, kam sa pozreli len tí najlepší. A to aj vďaka tomu, že k nahrávaniu mal k dispozícii to najlepšie z Hollywoodu.

**Čo ďalej?** – Jesper, momentálne žijúci v Los Angeles sa o svoje ďalšie

pôsobenie rozhodne báť nemusí. O pokračovaní Hitmana, Assassin's Creed a Freedom Fighters sa vie už teraz a bolo by veľkým prekvapením, ak by sa na nich nepodieľal po hudobnej stránke práve on. Navyše s každým ďalším soundtrackom sa zvyšuje záujem o jeho služby a tak sa od neho po tejto stránke máme ešte načo tešiť.

Okrem toho v týchto dňoch pracuje na svojom prvom sólovom albume, ktorý produkuje spoločne s Jeffom Blenkinsoppom, ktorý spolupracoval s Pink Floyd, The Who či už vyššie spomenutým Vangelisom. Mali by sme sa teda tešiť na tradičnú, elektronickú nálož v Jesperovom štýle.



# VGA 2010 - zhrnutie celej akcie

Juraj "Duri" Dolniak

**Prestížna akcia Video Game Awards pokračovala aj tento rok siedmym ročníkom, ktorý mal opäť na starosti populárny žurnalista Geoff Keighley. Americká televízia Spike TV, ktorá vlastní videoherný portál GameTrailers, tentoraz zvolila za centrum diania losangelské Convention Center (mimochodom tradičné pôsobisko E3). Podme teda spoločne nazrieť, čo sa to vlastne za jeho bránami odohralo...**

Základ VGA 2010 sme si predostreli už včera ráno, kedy sme uverejnili kompletný zoznam ocenení ako aj vyhlásenie hry roka. To právom dostal Rockstarovský western Red Dead Redemption, ktorý prekonal súperov v zložení Halo: Reach, Call of Duty: Black Ops, God of War III a aj vesmírne veľdielo od Bioware, Mass Effect 2. Ocenenia takmer nedostali svojich majiteľov, nakoľko sa na začiatku strhla dráma, keď moderátor Neil Patrick Harris (á la Barney z HIMYM) vystriedal sprievod tanečníkov. No čo, pokračovalo sa ďalej a našťastie došlo aj k tomu, na čo sme boli zvedaví najviac – svetové premiéry!

## The Elder Scrolls V: Skyrim

Bethesda napokon vyšla s farbou von. Elder Scrolls V, ktorého existenciu pred pár týždňami naznačoval dánsky Eurogamer, je oficiálne vo výrobe. Nesie podnázov Skyrim a podľa všetkého by mal nadväzovať na príbeh predošlého Oblivionu, v ktorom sme sa vžili do kože tuláka, aby sme zachránili provinciu Cyrodiil v obrovskom svete Tamrielu. Do Elder Scrolls, jednej z najuznávanejších RPG sérií, aké kedy uzreli svetlo sveta, sa podľa krátkeho teaseru vracajú draky, ktoré rozpútajú hotové peklo. Výsledok sa dozvieme v magický dátum – 11. 11. 2011 – pravdepodobne na hlavnú trojicu platforiem PC, Xbox 360 a PS3.

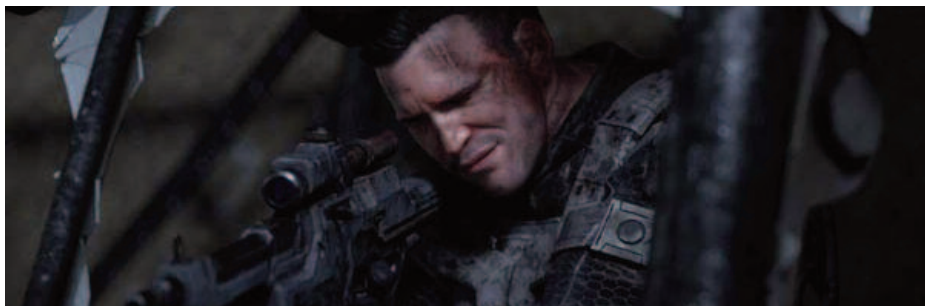
## SSX: Deadly Descent

Jedným z mnohých prekvapení bolo aj predstavenie novej SSX hry. Tlačová správa, ktorá sa objavila na oficiálnom homepage, hovorí o obnove série, kedy sa postavíte zoči-voči snehom prikrýtim horám. Hráči pomaly odhalia príbeh tímu, ktorého úlohy neustále hraničia so smrťou. Navštívime rôzne zľadovatené oblasti, od extrémnych Himalájí po tenké ľady v Antarktíde. V Deadly Descent prostě budeme čeliť tým najhorším nástrahám matky prírody na všetky dostupné herné zariadenia a neraz sa ocitneme v teplotách 50 stupňov pod nulou. Bfff,

nám už snowboardy zamízajú teraz.

## Mass Effect 3

Shepard sa vracia! Bioware na VGA oficiálne oznámili pokračovanie Mass Effectu, ktorý však unikol na verejnosť



už pár hodín pred samotným galavečerom. Autorom prišlo predstavenie tretieho dielu vhod, nakoľko predchodca získal ocenenie najlepšej Xbox 360 hry roka ako aj RPG roka. A o čo pôjde zrejme v poslednom vesmírnom dejstve? Reaperi prenikli na Zem a pokiaľ nepríde na pomoc Shepard, ľudská rasa bude postupne vyladená. „Počas prvého dňa padli 2 milióny ľudí. Ďalších 7 miliónov zomrie do konca týždňa,“ opisuje nepríjemnú situáciu akýsi mariňák z teaseru zakempovaný v Big Ben. Dohady a uniknuté zábery spred niekoľkých dní teda boli pravdivé, keďže všetko sedí – ako útržky z odstreľovania, tak aj hlavné dejisko, Londýn. Ako platformy sa ohlásili PC, Xbox 360 a už aj PS3, na ktorú túto jar vyjde konverzia druhej časti. Mass Effect 3 následne príde na Vianoce 2011.

Drakea. Uncharted 3, ktoré sme vám v piatok predstavili v plnej paráde, bol hlavným ťahákom firmy Sony, ktorá pri tejto príležitosti spresnila taktiež dátum vydania. Ten zvolili na 1. november 2011, čo znamená, že Naughty Dog

má kopec času na úplné vyladenie hry. So singleplayer kampaňou, ktorá nás vezme na Arabský polostrov do oblasti nekonečnej púšte, by problém nemal byť, nakoľko autori sršia originálnymi nápadi. Nič však nepredbiehajme a radšej si vklúde pozrime avizovaný trailer, v ktorom sa dozvieme, za akých okolností sa musí Nate so svojím mentorom Sullivanom prebrodiť tonami piesku.

## Batman: Arkham City

V súvislosti s druhou hernou adaptáciou známej komiksovej postavičky z dielni DC Comics, Batmanom, bolo množstvo otázok nezodpovedaných. Celkovo sme nemali istotu, čo je hlavná kampaň zač, pretože prvotné informácie len odkryli všetky zámery Rocksteady, no bližšie spojitosti nám



## Uncharted 3: Drake's Fortune

Premiéru si na VGA odbil aj predĺžený trailer na tretie dobrodružstvo Nathana

zostali neznáme. Debutový trailer však prezradil meno jednej z popredných záporných postáv. Predstavujeme vám Huga Strangea, šialeného vedca,

# VIDEO GAME AWARDS



ktorý ako jediný pozná skutočnú Batmanovu identitu. Trailer ukazuje spoločnosť, ako sa Strange dostáva k cenným informáciám okolo B-Mana, ktorý ma plné ruky práce s ostatnými zlosynmi. „Dobre, ty vieš, že som Hugo Strange. Ale ja viem, kto si ty, Bruce Wayne...“

## Forza Motorsport 4

O poriadne prekvapenie sa postaral Microsoft, keď pristúpil k oznámeniu štvrtej Forzy. O pokračovaní úspešného racingu exkluzívne na Xbox 360 sme vedeli už dlhšie a to konkrétne z tohtoročnej E3, kde sa objavil trailer predstavujúci plnú podporu Kinectu. Vidno, že pozmenil plán, no na jazdenie bez akýchkoľvek ovládačov sa nezabudlo. Forza Motorsport 4 ponúkla na VGA pôsobivé CGI divadlo, ktoré ukončilo reklamou na populárny motoristický program Top Gear. Dôvod je jasný - MS spojil sily s touto silnou značkou a zaistil si tak pre svoj titul maximálnu špičku svetového motorizmu. Podľa teaseru nižšie sa racingu dočkáme už budúcu jeseň – vydanie na iné platformy než Xbox 360 ale nehrozí.

## Prototype 2

Špekulácie sa potvrdili aj v prípade masakry menom Prototype, ktorého pokračovanie zostáva v rukách Radical Entertainment. V druhom diely budeme sledovať príbeh nového charakteru, seržanta Jamesa Hellera, ktorý nahradí predošlého hrdinu, Alexa Mercera. Opäť by sa malo jednať o náramne krvavý počin, v ktorom budú lietať vzduchom všemožné končatiny (bez dôkladnej obhliadky nielen ľudskej anatómie sa Prototype nezaobíde). Viac vám napovie trailer, ktorý na záver prezrádza plánované vydanie – rok 2012. Platformy zatiaľ nie sú známe.

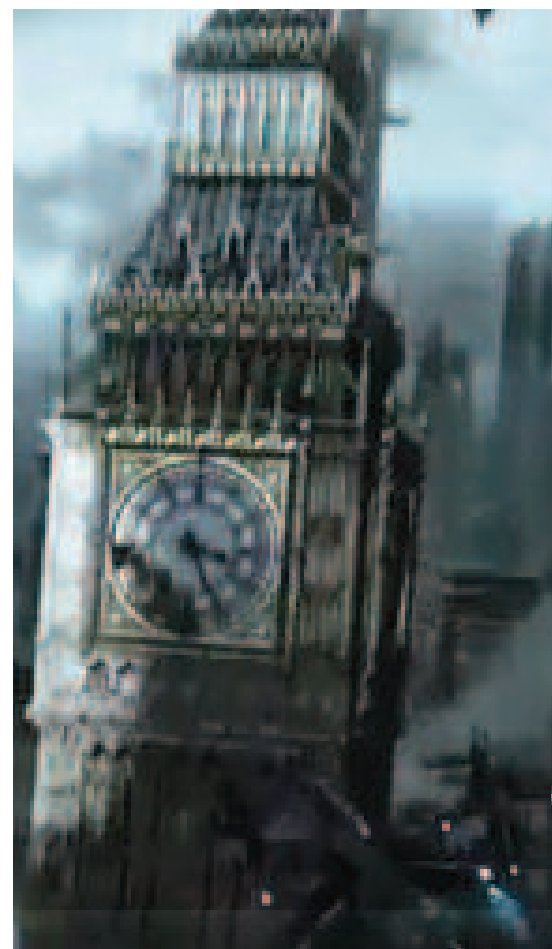
## Insane

Jediný titul, ktorý bol odteasovaný na VGA a ktorého sa zároveň dočkáme až o tri roky, je Insane – krvák priamo od režiséra Hellboya, Guillerma del Tora, a autorov gangsterskej série Saints Row. To je všetko, čo vieme. Trailer nám toho veľa nenapovie, nakoľko je sprevádzaný len akýmisi šuchotmi, výkrikmi a bielou škvrnou, z ktorej sa nakoniec vyformuje názov titulu. Na rating 18+ sme pripravený už teraz, uvidíme, aké krabičky bude zdobiť, keďže platformy ohlásené neboli.

V skratke: Predpokladaný príchod Kratosa z God of War do nového prírastku série Mortal Kombat sa tiež naplnil, a tak sa majitelia PS3 verzie môžu tešiť na tento exkluzívny bonus. Zahliadnuť sme mohli počas VGA aj reklamu na Killzone 3 a fanúšikovia Resistance sa určite potešili oficiálnemu dátumu vydania tretieho dielu, ktorý padol na 6. september. Prezen-

táciu Resistance 3 doplnili aj prvé gameplay zábery.

Nesmieme ešte zabudnúť na debut third person akcie Thor: God of Thunder, ktorá vyjde v treťom štvrtroku 2011 na PC, Xbox 360 a PS3, a to máme zo svetových premiér na včerajšej hernej akcii všetko. Vianočná atmosféra pre hráčov snáď ani nemohla začať krajšou udalosťou, akou VGA nepochybne bolo. Preto sa už teraz môžeme začať tešiť na ďalší ročník, ktorý je viac než istý. Dovtedy nám však budú robiť spoločnosť horúce tituly roka 2011. A že ich vôbec nie je málo...





Daniel "DanKanFan" Kaničar

## Little Big Planet 2

**Už to je nejaký ten piatok, čo sme sa stretli s prvou časťou tejto originálnej arkády. Vtedy som si o nej dovolil napísať priam oslavnú ódu a moje nadšenie neopadlo ani po dlhšom čase. Následne nás potešil príchod vreckovej verzie pre handheld PSP, ktorý tak tiež na kvalite neutrpel, no a teraz sa nám už v diaľke črtá príchod druhej regulárnej časti, ktorá bude samozrejme opäť exkluzívne pre konzolu PS3. My však už dlhší čas máme beta verziu, no a tak sa teraz teda pozrieme na naše prvé dojmy z hry.**

Opäť sa teda stretáme s pleteným SackBoyom, ktorý nám však tento krát ponúka ešte o niečo bohatšie menu a viacero možností, ako sa dobre zabaviť. Na prvý pohľad sa toho veľa nezmenilo. Opäť je východzia obrazovka so SackBoyom pri PS3 ovládači a ani by som si nevšimol, že mám pustenu druhú časť. Toto sa samozrejme môže vo finálnej verzii zmeniť. Zatiaľ to je však takto. Kde sú teda zmeny? O chvíľu sa ku nim dostaneme. Najskôr sa však pozrieme na singleplayer.

Ten pravdepodobne prešiel zmenami najmenej. Tých zopár levelov, ktoré som mal k dispozícii, je síce zábavných a prinášajú aj isté nové prvky v podobe ovládania rôznych minihier, mierne vylepšenej grafiky a aj ovládania, avšak nie je to nič zásadné. Kvalita singleplayeru tak bude v prvom rade závisieť na level dizajne. O ten sa však nebojím. Už prvá časť predviedla, že level dizajn a výroba zábavných pasáží jednotlivých lokácií dámam a pánom z Media Molecule ide veľmi dobre. O tom koniec koncov presviedčajú aj priložené lokácie v bete. Opäť sa teda nebudeme nudiť a splní sa vlhký sen každého milovníka arkádových hier, ktorých je v poslednom čase ako šafránu. Všade samá FPS, ale keď sa chce človek vybláznit s arkádovou oddychovkou, tak to aby s lupou pohladal.

No nie singleplayerom sa vo svojich tlačových správach chvália samotní tvorcovia. Hlavným lákadlom druhej časti má byť totiž tvorivá činnosť a multiplayer. Prvá časť bola práve týmto prvkom tak originálna a význačná. Preto sa ho autori pokúsili ešte rozšíriť a spestriť. Musí sa uznať, že túto problematiku naozaj uchopili pevne za pačesy a predostierajú nám ultimátny editor vlastných vlhkých snov a predstáv. V tejto hre môže byť kreatívny každý, koho neo-

dradí od výroby svojich levelov trochu krkolomné ovládanie editora pomocou PS3 ovládača. Stačí otvoriť editor, a pred vami sa predostrie prázdny priestor a more možností. Podľa autorov, no a aj podľa prvých výtvorov hráčov, ktorí majú ku bete prístup, je vraj tvorba vlastných modifikácií, levelov a vlastne čohokoľvek skoro neobmedzená. Musím povedať, že niektoré výtvory amatérskych dizajnérov sú zábavné a zaujímavé. Dokonca to už teraz prešlo tak ďaleko, že vznikol aj mód Wolfenstein, v ktorom si môžete zahrať pôvodnú misiu z prvej hry. Je to síce taká nočná mora každého epileptika, ale jasne to dokazuje, že možnosti editora sú skutočne obrovské.



Celá vlastná tvorba sa odohráva na vašej osobnej planétke, ktorá má aj svoj mesiac. Samozrejme, že ju môžete zdieľať medzi všetkých hráčov alebo len svojich priateľov. K tomu vám dopomôže aj drobná sociálna sieť, kde nájdete všetky potrebné informácie o sebe a svojich priateľoch. Dopodrobna si však všetky tieto novinky preberieme až v samotnej recenzii. Zatiaľ vám však môžem povedať, že sa máme opäť na čo tešiť. Na svoje si prídu vlci samotári, ktorí si chcú zahrať dobrú arkádu, avšak hlavné žne budú mať hráči s tvorivým duchom, ktorí sa opäť postarajú o dlhé hodiny zábavy aj po prejení hlavnej kampane. Ako to celé bude uvidíme po vydaní hry. Náš definitívny verdikt tak padne až v samotnej recenzii.







Juraj "Duri" Dolniak

## Znovuzrodenie slečny Croftovej

**...alebo naša obľúbená dobrodružka sa poriadne zašpiní. Crystal Dynamics totiž hodlá po úspešnom, no zato dosť scestnom diely Guardian of Light, navrátiť do herného sveta dobrodružstvá jednoznačne jednej z najkrajších herných hrdiniek všetkých čias. Tentoraz sa však má jednať o reštart celej série, čomu sa prispôbil aj samotný názov – dámy a páni, predstavujeme znovuzrodenie menom Tomb Raider!**

Od prvého dielu série s Larou Croft v hlavnej úlohe už preteklo veľa vody. Pamätníci ale nikdy nezabudnú na magický rok 1996, kedy priviedol na svet Tomb Raider Toby Gard v spolupráci so štúdiom Core Design. To sa neskôr pretransformovalo na Crystal Dynamics, kde sa dodnes kutí každý nový diel. Zlom nastal tento rok, kedy prostredníctvom digitálnej distribúcie vyšla úplne nová tvár Lary, pretože autori skúsili zariskovať a hoci padali na tento izometrický diel zväčša kladné hodnotenia, fanúšikovskej základni veru veľmi nezavoňal. Síce to nemáme oficiálne potvrdené, ale najnovší Tomb Raider sa zbaví nevšedného pohľadu zhora a hráčov opäť prevedie Lariným príbehom zo starého známeho third person.

Svetová premiéra Tomb Raider prebehne 11. decembra v januárovom čísle amerického magazínu Game Informer. Síce nás od väčšej porcie informácií delia ešte 4 dni, už teraz nám bol zo strany autorov prezradený základný bod deja a taktiež hlavná priorita. Budúcoročné dobrodružstvo populárnej britskej archeologičky nás zavedie do jej mladého veku, keď bola ešte na poli archeológie neskúsenou začiatničičkou (vidno, že Crystal Dynamics to s tým reštartom myslí smrteľne vážne). Lara sa za zatiaľ neznámych príčin ocitá na zjavne opustenom ostrove, ktorý však časom vydá svoje tajomstvá. Prvý artwork zdobiaci obálku Game Informera ukázal hlavnú hrdinku poriadne zašpinenú, čím chcú dať tvorcovia najavo, že v Tomb Raider

bude jedným z našich poslaní prežiť v nehostinných podmienkach nelútostnej džungle. „Po brutálnej búrke, ktorá zničí loď, na ktorej cestovala, je vystrašená mladá žena vyplavená na neznáme pobrežie. Jej jediným cieľom je prežiť, no nie je tu sama,“ opisuje základnú myšlienku príbehu tlačová správa a pokračuje: „Toto je nový príbeh, ktorý tvorí Laru a ktorý ju vezme na cestu definujúcu jej charakter.“

Nové pojatie série potvrdzuje aj Darrell Gallagher z Crystal Dynamics slovami: „Zabudnite na všetko, čo ste doteraz vedeli o Lare Croft.“ Pre niekoho možno tvrdý argument, no musíme si počkať na bližšie detaily, či sa autori vybrali tým správnym smerom. Tým pádom nás čaká v poradí druhé oživenie Lary po spomínanom Guardian of Light. Či však bude kladné, to ukáže čas...

Crystal Dynamics pri tejto príležitosti spustili takisto novú tvár oficiálnych stránok, ktoré vábia na nadchádzajúcu premiéru a ktoré potvrdzujú trojicu platforiem PC, Xbox 360 a PS3. Odhadovaný dátum vydania padol na Vianoce 2011, všetko sa však dozvieme z preview Game Informera. Čerstvé info samozrejme nájdete aj na našich stránkach. Zostaňte naladení!

Update: Tak nakoniec tu máme prvú várku informácií o čosi skôr, nakoľko na fóre NeoGaf jeden z členov zverejnil bohatý zoznam detailov. Správy mimochodom pochádzajú práve zo spomínaného Game Informera.

Podme pekne po poriadku. Ako sme sa už dozvedeli z prvej oficiálnej správy, príbehom nás prevedie „mladý model“ Lary, kedy má len 21 rokov a je nechaná napospas osudu. Nezávideniahodnú situáciu hlavnej hrdinky nezlepšuje ani fakt, že v hre na ňu bude číhať niekoľko brutálnych pascí. Jednou z nich je aj šialenec, ktorý jej dobodá hrudník, a ako magazín opisuje situáciu, po smrti jej zavrie



oči. Ďalšia smrť na Laru číha v mechanizme, ktorý jej privrzne nohu, zatiaľ čo druhá nástraha jej rozdrví lebku. Podľa správ z Game Informera zmizne z hry automatický zameriavací systém, pretože ho nahradí manuálny, ktorý sa vraj smelo môže rovnať tým z predchodcov. Zaujímavosťou novej Lary sú aj rôzne tábory rozosiate všade po ostrove. Mali by slúžiť ako vaša základňa, v ktorej bude možné skombinovať niektoré nazbierané položky k vytvoreniu nejakého nového nástroja. Prostredníctvom tábora sa budú dať využiť Larine nazbierané zručnosti k upgradu jej nových schopností. Nutnosťou pre prežitie našej postavy bude zbieranie jedla a vody, ich nedostatok by mal znižovať energiu pri bojoch a lezení po skalách. Okrem nepriateľských hliadok narazíme počas hry aj na niektorých preživších z vraku lode a to hlavne v blízkosti pobrežia. Kedy sa pôjdete pokochať západom slnka je len na vás, keďže autori vraj hráčov nemienia obmedzovať lineárnou cestou.

Na povrch vyplával takisto krátky rozhovor so šéfom Crystal Dynamics, Darrellom Gallagherom, ktorý prezradil: „Myslím, že najväčší rozdiel medzi novým dielom a predchodcami je v koncepte hry tieňov a svetiel. V minulých dieloch došlo k ilúzii voľnosti, pretože sme navštevovali rôznorodé prostredia. V aktuálnej časti môžete doslova ísť smerom, ktorý vidíte a presekať si vlastnú cestu k cieľu namiesto toho, aby vás navádzali nejaké ukazovatele.“

K téme sa vyjadril aj člen tímu, Noah Hughes: „V hre je nielen dôležitá dodávať Lare citový charakter, ale dodať tento pocit aj hráčovi, aby sa mu za každú cenu podarilo prežiť.“

## Nathan Drake sa vracia!

**Po pondelkovom oznámení reinkarnácie Tomb Raider tu máme ďalšie exkluzívne potvrdenie a opäť z archeologických kruhov. Sony sa rozhodla vyrukovať s oficiálnym predstavením pokračovania jednej z ich najlepších značiek súčasnosti, ktorá sa naveky uvelebila na pomyselnom tróne PlayStation 3 exkluzivít. Uncharted 3, ktorého ohlásenie bolo na spadnutie, prichádza!**

Séria Uncharted s charizmatickým Nathanom Drakeom v hlavnej úlohe už od roku 2007, kedy sa na hernej scéne objavil prvý diel s názvom Drake's Fortune, sprevádza milovníkov dych berúcich dobrodružstiev po vzore jeho kolegu z filmovej brandže, Indianovi Jonesovi. Logický príbeh s vtipnými odľahčujúcimi vsuvkami, uveriteľné postavy a krásne tropické lokality so sebou následne prinieslo aj pokračovanie Among Thieves, ktoré bezkonkurenčný dobrodružný zážitok jednotky ešte niekoľkokrát znásobilo. A tak zostal pre autorov série, štúdio Naughty Dog, zvedavý odkaz od fanúšikov – bude aj trojka? Dobré správy, Sony sa rozhodla kravičku naďalej dojsť, takže budúci rok nás vezme Nate už na jeho tretí vzrušujúci výlet. Tentoraz do Ázie!

Tretí diel nesie názov Drake's Deception a jeho oficiálne predstavenie prebehlo včera prostredníctvom portálu Entertainment Weekly. Síce sme sa mali prvé detaily dozvedieť až na sobotnom VGA 2010 a teaser trailer spoločne s menšou porciou informácií mali byť jednými z lákadiel, Sony sa o

ich novom prírastku poriadne rozrozprávala (my nie sme proti :). V tlačovej správe sa zmienila aj o príbehu. Ten si vezme na mušku Nathana spoločne s jeho dlhoročným priateľom a mentorom Victorom Sullivanom, s ktorým sa vydáva na Arabský polostrov, aby našli záhadnú púšť Rub' al Khali. Čím sú však bližšie k rozlúsknutiu tajomstva, tým väčšie hrôzy zisťujú. Na útek je ale neskoro a Nathan musí čeliť svojim najhlbším obavám.





Autori sa netaja tým, že sa snažia hre opäť navrátiť filmový nádych, ktorý sme tak zbožňovali pri predošlých častiach. Explozívne dobrodružstvo bude podčiarknuté tradičným rozprávaním á la Naughty Dog, k čomu neodmysliteľne patria cut-scény filmovej kvality. Tých bude hra obsahovať požehnané, nakoľko sa pozrieme do zákutí po celom svete. Najhlavnejšou lokalitou však bude Arabský polostrov. Pýtate sa, ako prišli autori s nápadom zasadiť titul práve na slnkom rozpálenú púšť? „Keď sme po prvýkrát prišli s myšlienkou o piesku, všetky oči sa rozžiarili a povedali: Bude to ťažké – pustme sa do toho!“ prezradila hlavná scenáristka, Amy Hennig. Spolumajiteľ štúdia, Ewan Wells, sa na adresu Uncharted 3 vyjadril: „Sme banda hlupákov. Práve sme sa pustili do niečoho, čo bude technická a umelecká výzva, ktorá nám dovolí sa vtlčiť do histórie ako nikdy predtým.“



Dôraz sa tentokrát bude klásť hlavne na Nateove schopnosti v boji. Užijeme si viac bitiek telo na telo s niekoľkými protivníkmi naraz, kontextové melee útoky a novinku, v ktorej využijeme stealth možnosti. Nathan by mal byť celkovo obratnejší než doteraz, čím chcú tvorcovia docieľiť čo najrealistick-

ejší dojem. Zaujímavosťou je, že Uncharted 3 so sebou prinesie precíznu fyziku a vizuálne efekty, ktoré budú mať dopad na okolité prostredie. V hre budú na hlavnú postavu pohotovo reagovať činitele ako voda, dym, oheň a v neposlednom rade aj všadeprítomný piesok. Naughty Dog mieni doposiaľ známe technológie z prvých dvoch dielov povzniesť na novú úroveň, nakoľko nás chce všemožnými svetovými lokáciami preniesť v čo najšpičkovejšom spracovaní. To so sebou prináša aj plnú podporu 3D vo vysokom rozlíšení.

Among Thieves priniesol do Uncharted ďalšiu zložku, ktorá sa v sérii ihneď udomácnila – multiplayer. Autori, ktorí sú momentálne plný entuziazmu, sa posnažia priniesť inovácie aj v tejto oblasti. Zpracuje sa aj na kooperatívnej kampani, ktorá spojí akciu s dobrodružstvom a hráčom ponúkne nové, neprebádané časti Uncharted univerza. Podľa slov Wellsa sa multiplayer stane dôležitou súčasťou ich hier, čo potvrdzuje nedávnu hypotézu EA.

Vyčerpali sme zatiaľ všetky dostupné informácie o Uncharted 3. Nebojte sa, ak sa už teraz neviete dočkať vydania, ktoré je mimochodom stanovené niekedy na budúci rok, Sony nás detailmi okolo ich aktuálne najočakávanejšej exkluzivity na PlayStation 3 bude kŕmiť ešte pekne dlho. Najbližšie sa celosvetovej premiéry dočká na spomínanom VGA 2010, o šesť dní neskôr príde ďalšia várka správ vďaka Entertainment Weekly. GamesWeb.sk hru bude samozrejme tiež podrobne monitorovať a preto zostaňte s nami.







Branislav "chinaski" Hujo

## Assassin's Creed: Brotherhood

**Kde sa vzal, tu sa vzal na nádvorí ráno stál. Veľkolepý návrat Ezia Auditore, tentokrát však nie da Firenze, ale da Roma.**

Minuloročný druhý diel Assassinskej ságy Desmonda Milesa, bol prekvapujúco vynikajúcou hrou, teda niežeby bola jednotka vyslovene zlá, ale dvojka svojou hrateľnosťou, príjemným, hoci kliše sa nevyhýbajúcim, príbehom a vyladením herných mechanizmov, svojho staršieho brata úplne prevalcovala. A ja sa bez škrupulí priznám, že u mňa prevalcovala úplne všetko a bezpečne sa stala mojou pomyselnou hrou roka. O to viac som sa tešil na AC Brotherhood, no zároveň o to viac som mal strach ako napokon tento datadisk - nedatadisk dopadne. Predsa len Ubisoft všade hypoval predovšetkým multiplayer, čo zasa nie je zrovna šálka kávy z ktorej by sa mi vzrušením ježili chlpy v ušiach. Našťastie všetci, ktorí mali obavy z odfláknutého singleplayeru si môžu, spolu so mnou, poriadne vydýchnuť. Ubisoft nás v štitu nenechal a čo bolo dobré v AC 2, je v Brotherhoode ešte lepšie.

Brotherhood začína tam, kde druhý diel skončil, takže ak ste druhý diel nehrali už aj si ho bežte zohnať a poriadne ho dohrať. Inak bude pre vás úvod hry len málo pochopiteľný. Zároveň si treba zapamätať, že ak raz prizabijete pápeža tak neváhajte a dorazte ho, predĺžená ruka božia totiž, v opojení zo zemských radostí, nie je až tak svätá akoby sa to z historických cirkevných kníh mohlo zdať. Celý príbeh sa opäť bude točiť okolo pomste rodu Borgiovcov, ktorej členovia vás hneď v úvode opäť raz presvedčia o tom, že arogancia a dobyvačnosť je im daná do vienka v každej generácii. Hlavným antagonistom však tentoraz nebude jeho excelencia Rodrigo, ale jeho ľavoboček Cesare, ktorý však za ocinkom v ničom nezaostáva a na stupnici empatie je niekde medzi Pol Potom a Hitlerom.

Narovinu však treba povedať, že príbeh nie je zrovna ťahúňom hry. Netreba sa síce báť, že by vás nebavil, alebo ste si ho dostatočne neužili, ale scenár je typické béčko, so všetkým čo k nemu patrí, takže sa pripravte na správnu dávku kliše, pátosu a hrdinsky odhodlaných hlášok, ktoré keby pred vami niekto povie v reálnom živote, okamžite zisťujete z ktorého ústavu práve vyšiel. Hlavným nedostatkom, čo sa deja týka, je ale niečo iné. Akási

nekonzistentnosť, tá je síce v sandboxoch bežná, ale v Brotherhoode je to troška o niečom inom. Ubisoft nechal na hre pracovať množstvo ľudí a mnoho z nich tvorilo v tímoch nezávislých od ostatných, čo sa prejaví tak, že jednotlivé časti príbehu na seba nadväzujú tak nejak kostrbato. Hlavne zo začiatku máte často pocit, že neviete prečo sa deje práve to čo sledujete na obrazovke. A ste v tom nevinne, autori totiž evidentne pri skladaní levelov niektoré veci nedomysleli. Príkladom buď napríklad misia kedy idete s Machiavellim zachrániť posla, ktorého zajala stráž. Keď ho oslobodíte stojíte vedľa Machiavelliho, milý posol sa však rozhodne utiecť a vy ho máte chytiť, čo vám trvá asi tak 8 sekúnd a za najbližším stĺpom je posol s dôležitým listom váš. Logicky vás teda napadne vrátiť sa k Machiavellimu a list mu dať, vrátite sa teda za stĺp, kde ste predtým stáli a čuduj sa svete milý Nicollo tam nie je a výkričník, ktorý ozačuje ďalšiu spomienku, teda Machiavelliho výskyt sa posunul o pekných pár kilometrov ďalej. Ako to milý Machiavelli za tých cca 7 sekúnd stihol prejsť je mi záhadou. Nehovoriac už o tom, že keď dorazíte na miesto stretnutia, bez akýchkoľvek známk logiky vás napadne svorka vlčích ľudí a vy skutočne netušíte prečo, začo a kvôli čomu. Ale sú to našťastie len takéto detaily, ktoré, ak sa do hry správne "zažeriete" ani nebudete vnímať. Dlhodobou je známe, že pieskoviskom, na ktorom tentokrát Ezio snová svoje plány je Rím. Oproti predchádzajúcemu dielu teda na prvý pohľad komornejšia výprava. Ale to len na prvý pohľad. Rím je tak rozsiahly a rôznorodý, že ani nebudete vnímať, že ste stále v meste do ktorého vedú všetky cesty. Už minulý diel nám dokázal, že Ubisoft grafiku vie a my sme sa mohli kochať nádhernou renesančnou Florenciou, či Benátkami. Inak tomu nie je ani teraz a hoci na engine hry už je dosť poznať jeho vek, Rím je vykreslený nádherne a niektoré miesta na vás priam dýchnu svoju históriu. Pre mňa, je jedným z takýchto miest Koloseum, ktoré som nikdy nejak zvlášť neobdivoval, no akonáhle som sa doň s Eziom pozrel, ostal som očarený jeho charizmou. Stáť v jeho strede, hoci len v obyčajnej hre a pozeráť do jeho hľadiska je nádherné. A to ani nespomínam Pantheon a iné krásy, ktoré Rím svojim návštevníkom ponúka. Skutočne sa netreba báť, že by ste sa vo večnom meste nudili, alebo vás nudilo.

Vlastne nuda je slovo, ktoré pri hraní ACB úplne vyškrtnete



zo slovníka. Čaká na vás totiž taká porcia úloh, misií, alebo výziev, že sa vám z toho zatočí hlava. Už predchádzajúci diel bol v tomto výnimočný, no Brotherhood ho tromfne s prstom v nose. Základom sú samozrejme príbehové misie, už plnenie ich samotných vám zaberie cca 14-16 hodín, ale vynechať ostatné veci by bol hriech. A tieto veci, ktoré som tak nepekne nazval "ostatné" vám zaberú raz taký čas, to mi verte. V Ríme máte stále čo robiť, ak si chcete oddýchnuť od príbehu, môžete napríklad plniť questy od kurtizán, zlodejov atď, opäť samozrejme môžete za peniaze vraziť nepohodlných ľudí a mnoho iného. Napr. ničiť zbrane, ktoré sa Borgiovci snažia vyrobiť podľa Da Vinciho výkresov. Nechýbajú ani pasáže ala Prince of Persia, známe z predchádzajúceho dielu. Tentokrát miesto Altairovho brnenia kompletizujete Romulovo a vykrádate tak práve jeho hrobky. Brotherhood je skutočne komplexná a obrovská hra a na vypisovanie všetkého by mi jedna recenzia určite nestačila.

Dôležitou novinkou, ktorá vlastne dala celej hre meno je však bratstvo, alebo, ak ľúbite angličtinu, tak Brotherhood. Ezio je síce chlapík všetkými masťami mazaný a tvrdosťou stoviek bitiek kovaný, ale sám toho proti Borgiovcom veľa nezmože. Pár priateľov pri ňom síce samozrejme od začiatku stojí, ale to je nič. Cestou ako poraziť Borgiovský klan je založiť spolok asasínov, ktorý si bude pomáhať a pomaly vytláčať rodinu, ktorá terorizuje Rím z mesta. Aby ste znížili vplyv tejto rodinnej mafie v Ríme, musíte ničiť jej nohsledov, alias kapitánov, ktorí zo svojej veže spravujú jednotlivé časti Ríma. Ak sa vám podarí tohto kapitána, zvyčajne silne chráneného

zabiť a jeho vežu podpáliť a zničiť, oslobodíte danú časť od Borgiovcov. Navyše si však za každú zničenú vežu môžete pribrať do svojho bratstva nového asasína. A nebojte sa, nie je to len kozmetická vložka do hry. Svojich spolubojovníkov skutočne využijete. Jednak ich môžete posilať zabíjať po celej Európe a druhak sa vám často hodia pri bitkách s vojakmi. Kapitáni sú totiž postupom času čoraz viac silní a čoraz lepšie chránení. Samozrejme ostali aj možnosti, najat' si na svoju ochranu kurtizány, alebo pre pomoc v bitke povolať zlodejov, či žoldnierov. Určite viete, že Assassins Creed nie je len o Eziovi, hlavnou postavou celej ságy je predovšetkým Desmond Miles a inak tomu nie je ani v Brotherhoode. Dokonca by som povedal, že si za Milesa zahráte v ACB viac ako v ostatných dieloch doteraz. Predovšetkým v úvode ma však táto vec dosť hnevala, lebo úvod Brotherhoodu je na môj vkus až príliš zdĺhavý a kým sa skutočne začne niečo diať, mnoho hráčov je otrávených. Ďalšou novinkou, ktorú si pre vás autori pripravili je akýsi tréning vašich schopností vo virtuálnom Animuse. Prišlo mi to síce trochu nasilu vložené, ale niekto sa tým možno zabaví. Ide o to, že máte v časovom limite splniť nejakú úlohu. Napríklad zabiť 8 vojakov tak, aby si vás nevšimli. Za to dostávate body a nové skúsenosti. časové limity na získanie zlata sú však doslova šibeničné a táto vecička ma skôr frustrovala ako zabávala.

Frustrujúce sú však aj iné veci. Predovšetkým to, že skutočne musíte vypnúť logické myslenie, aby ste si Brotherhood užili naplno. Ak sa do hry ponoríte a nerozmýšľate hra veľa chýb nemá. Akonáhle však nad skutočnosťami dejúcimi sa na vašej obra-

zovke rozomýšľate, kúzlo Brotherhoodu akosi podozrivo vyprchá. Pár príkladov za všetko. V úvode pri hre za Desmonda beháte po Monteriggioni a ak sa dobre rozhlíadate všimnete si,





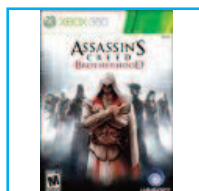
že autá stoja aj na miestach, kam vedú len schody. Nevie, možno to Talianom problémy nerobí ale ja mám svoj podvozok rád. Zvláštnou vecou oplývajú aj už zmienené veže "kapitánov" Borgiovcov. Na jej vrchole je samozrejme rozhľadňa na jej spodku dvere, lenže aby ste sa do rozhľadne dostali musíte vyšplhať po výklenkoch traverzách, kameňoch atď a keď sa už konečne vyškrábete hore zistíte, že tam žiadne dvere nie sú. Ako sa tam dostávajú vojaci je mi potom záhadou. Samozrejme môžu loziť ako vy, ale to im potom ich prácu veľmi nezávidím. Najviac však logika zaškrípala hneď v úvode, kedy opäť za Desmonda v súčasnosti hľadáte vchod do Eziovej vily v Monterigionni. Dverami to nejde takže treba nájsť TAJNÝ vchod. Tento tajný vchod teda napokon nájdete pod hradbami na pláži a je to OBROVSKÁ jaskyňa, ktorá je hlboká pár metrov a na jej konci je ten tajný vchod, čiže mreža, ktorá má hneď vedľa aj mechanizmus na jej vytiahnutie. Nuž nemal som nikdy nejaké romantické predstavy o inteligencii talianskych archeológov, ale ak sú na tom takto zle a neobjavia niečo takéto ani za 500 rokov potom sa nečudujem politickej situácii v Taliansku. Ale zasa treba toto moje hnidopišstvo brať s rezervou, Brotherhood prevzal všetko dobré z AC2 a to čo nebolo príliš dopilované dopiloval, takže žiadne závažné chyby nemá. Áno grafika už nie je moderná a level dizajn niekedy povážlivo zaškrípe, ale inak je to remeselne skvele odvedená práca a keby vychádzajú všetky hry takto vyladené, recenzenti by sa tetelili blahom.

Úplne nakoniec som si nechal aj už spomínaný multiplayer. Pred tým ako som ho pustil som si hovoril, že do hier

ako Assassins Creed by multiplayer dávať nemali, no po jeho zahranií som názor zmenil a tvrdím, že pokiaľ tvorcovia vymyslia niečo originálne a dobré, svoje miesto si to vybojuje. Základom online hry sú vraždy, tak ako viacmenej všade. Zabiť a ostať nezabíť, tak ako prakticky vo všetkých podobných hrách s multiplayerom. Lenže je tu jeden podstatný rozdiel a to v štýle spáchania tohto v skutku ohavného činu. Miesto zbesilého behania, skákania a iných radovánok typu Modern Warfare, tu ide o to ostať čo najviac v anonymite. Začleniť sa do davu a zostať nepoznaný. Vašou úlohou je zabiť svoju konkrétnu obeť, nie niekoho všobecného, kto sa vám pripletie do cesty. Od začiatku viete po kom idete. Aby ste ho našli v dave ľudí máte k dispozícii akýsi malý radar, alebo skôr ukazovateľ vašej vzdialenosti od obete. Ono to znie jednoducho, ale skutočnosť je iná. Okrem vás a vašich protivníkov je mesto plné postáv s umelou inteligenciou, ktorí vyzerajú rovnako ako vy, alebo vaše obete. Často sa tak stane to, že síce vidíte, že stojíte tesne pri svojej obeti, lenže pred vami stoja napríklad traja navlas rovnakí lekári a "vču!" si vyber človeče. Často sa tak stane, že pichnete vedľa čo má za následok nie len to, že vám vaša obeť utečie, ale aj to, že sa prezradíte a niekto zozadu bodne vás. To je totiž kúzlo celej hry. Ste nielen lovec, ale aj lovený. Celé toto vskutku zábavné divadlo sa odohráva na malých mapách, z ktorých mnoho je prebratých z AC2 takže si zaspomínate aj na Florenciu,

Forli atď. Samozrejme tak ako v iných hrách funguje levelovanie vašej postavy a čím vyšší level, tým lepšie schopnosti vaša postava má. Musím povedať, že som si online záporenia vychutnával a vychutnávať si aj naďalej budem. Takže ak sa vám moje recenzie nepáčia kludne si prídte bodnúť.

Zhrnutie je teda jednoduché, hoci ani Brotherhoodu sa chyby, predovšetkým logické, nevyhli, je to opäť jeden z horúcich kandidátov na hru roka. Netreba sa báť označenia datadisk, táto hra ním nie je ani trošička, prinesie vám toľko hodín zábavy, o koľkých sa mnohým hypovaným "plnohodnotný" hrám ani nesníva. Ak vám Ezio prirástol k srdcu túto hru musíte mať, dôstojnejšiu rozlúčku si tento asasín veru priat' nemohol.



**PC, PS3, X360**

**Výrobca:** Ubisoft Montreal **Distribútor:** Ubisoft  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

- + - hodiny a hodiny zábavy
- prakticky bez chýb
- multiplayer
- okrem multiplayeru prakticky nič nové
- engine už dodýchava
- pasáže za Desmonda Milesa









Branislav "chinaski" Hujko

## Football Manager 2011

**Góóóóóóóóóó!!!! Áno páni to je to o čo tu ide. Dostať jeden špinavý, krpatý, guľatý nezmysel do súperovej brány. O nič viac, takže ak ste nejaký samozvaný intelektuál v nažehlenom oblečku, ktorý po nociach číta Kafku a Real Madrid je pre vás názov lacnej voňavky z tržnice, zbaľte si svojich pár otrasných svetrov, nezabudnite tu ani svoje "popolníky" a vypadnite skôr ako sem prídu chlapi. Lebo toto je moji zlatí článok o futbale!**

Neviem, nechce sa mi tu púšťať do debaty o legálnosti návykových látok, ale keď čítam o tom či legalizovať, alebo nelegalizovať nejakú tú psychotropnú, labužnícku pochúťku, vždy sa len smejem a hovorím si, keby tak títo ľudia vedeli čo je to skutočná závislosť. Lenže oni to nevedia, nehrajú hry a už vôbec nie tie športové. My, ktorí tak robíme pravidelne, vieme, že oveľa viac ako heroin, oveľa intenzívnejšie ako kokain a oveľa jednoduchšie ako marihuana vás do stavu závislého privedie hra s prostým, no absolútne výstižným názvom Football Manager. Toho roku prosím pekne s číslovkou 2011.

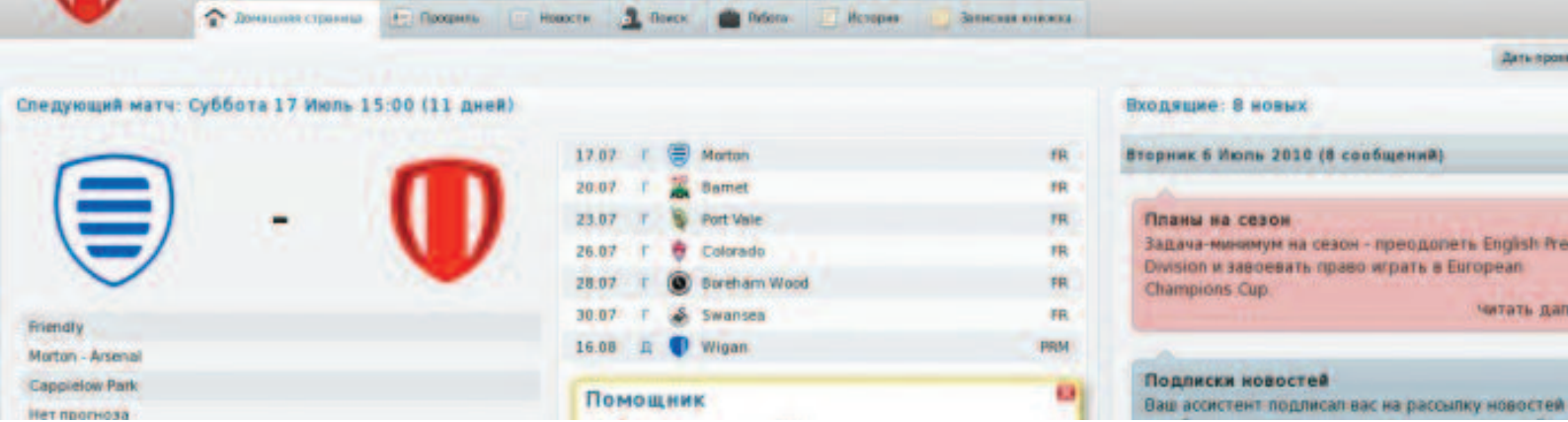
Ak nepoznáte sériu Football Manager prosím, opustite tieto stránky, tu skutočne nenájdete nič o varení, ani čistení umývadiel. Táto fenomenálna séria nám rok čo rok prináša možnosť aspoň na chvíľku stať sa tým excentrickým chlapíkom, čo pri zápase stojí pred lavičkou, hneď vedľa trávniku a môže bez akéhokoľvek postihu vynadať aj najväčšej hviezde futbalového neba - áno dovolí sa vám stať sa futbalovým trénerom. Každý rok si milióny hráčov na svete hovoria, že už to nemôže byť lepšie, dokonalejšie a Sports Interactive im každý rok otvoria dvere k ďalším dosiaľ nepoznaným zákutiam futbalového sveta. Pamätám sa keď som sa prvýkrát dostal k tejto sérii, to sa ešte volala Championship Manager a mala za názvom len číslovku 2, už vtedy som si hovoril, že tá hra je dokonalá. Teraz si s úsmevom spomínam, že som si to rok čo rok opakovane hovorím si to aj teraz, keď už sa môžem radiť medzi veteránov medzi veteránmi čo sa týka tejto série.

Tento rok som bol skeptickjší, predchádzajúci ročník ma síce tiež okamžite chytil, no akonáhle som ho dorecenzoval už som sa k nemu nevrátil. Hovoril som si teda, či ma vôbec bude mať čím FM2011 prekvapiť, minulý rok sa toho

pomenilo celkom dosť a tak som čakal či náhodou už tento rok nebude tým, ktorého sa všetci boja, pretože už bude hra len updatom súpisiek. Nebojte sa, mylil som sa. Akonáhle som hru nainštaloval okolitý svet prestal existovať. Ono, je to zvláštne čo táto hra dokáže, nevyznačuje sa žiadnou excelentnou grafikou, práve naopak. 90% času trávite v záplave tabuliek, čísel, slov a hodnotení, ktorým okrem vás nikto nerozumie. Zvyšných 9% pozeráte na pár pixelov pobežujúcich po zelenom pozadí, no a jedno percento strávite nadávaním. Na všetko a všetkých! Závislosť sa prejaví okamžite, akonáhle prevezmete opraty vášho obľúbeného klubu niet návratu, to mi verte, sám som strávil Štedrý večer rozmýšľaním ako nahradiť Poljovku, ktorý sa v 36 rokoch rozhodol odísť na skusy do Lokerenu a mne sa tým pádom rozsypala obrana.

Ako som už spomenul, netreba sa báť, že by si na vás tento rok autori nepripravili dostatočný počet novinek. Minuloročná revolúcia v 3D zobrazení zápasu sa neskončila. Hoci nové zmeny už pre nováčikov nie sú až tak viditeľné. Ale zmeny začali už pred zápasom, opäť sa zdokonalila interakcia s novinármi i vašimi náprotivkami na lavičke ostatných mužstiev. Tlačovka je oveľa živšia ako po iné roky a často sa zvrtné úplne nečakaným smerom a pravdupovediac už sa ani nedivím Weissovi, že počas MS poslal novinárov, tam kam ich poslal. A to sa stretnutia s novinármi ani zďaleka nekončia zápasom. Aj po ňom ešte treba poslušne naklusať na tlačovku a s kyslým úsmevom na tvári milým novinárom odpovedať prečo to zasa raz nevyšlo.

Vaši "lavičkovi" kolegovia vás tiež nenechávajú na pokoji a cítia zvláštnu potrebu vyjadrovať sa ku všetkému čo robíte, našťastie keď vás Lacko Pecko z nejakého toho Prešova označí za blbca, lebo ste predali toho a toho hráča, môžete ho s prepáčením poslať do ehm... no však viete kam... Ale títo chlapi nie sú jediní ľudia, ktorí vám budú piť krv. Autori totiž do svojej hry začali čoraz viac vnášať "ľudský" aspekt, takže v oveľa väčšej miere vás teraz čaká interakcia so všetkým čo má ruky, nohy a dokáže to otvoriť ústa. V klube vám tak do vašej roboty bude fušovať aj ten najposlednejší skaut, tú najlepšiu zostavu bude pretláčať aj kondičný tréner a tak ďalej a tak ďalej až vám z toho môže prasknúť hlava. Ale nebojte, nie



je to otravné a úplne v pohode môžete všetky tieto reči ignorovať. Koho však už ignorovať nemôžete a kto sa doteraz v tejto hre neobjavil to sú futbaloví agenti. Áno to sú tie svine, čo vám vášho ťažko vyiplaného 17 ročného chlapca zblbnú tak, že chasník vidí svoju budúcnosť div, že nie v Manchesteri United.

To však nie je všetko, nielen, že budú motať hlavy vašim hviezdikám a hviezdám. Oni na nich ešte chcú aj poriadne zarobiť a najradšej tak, že si zoberú tučnú províziu z dohodenia zmluvy. A vy plaťte. Dost', že zaplatíte nekresťanské peniaze nemehlu, ktoré potrebujete len na to, aby sa vaša hviezda zmátožila a cítila aspoň nejakú konkurenciu, ešte musíte platiť aj pijavici, čo sa tvári strašne dôležito. Našťastie to funguje aj tak, že keď takémuto "hajzlíkovi" zaplatíte tučnejšiu províziu ako konkurencia dokáže svoju ovečku presvedčiť, aby prestúpil k vám, hoci mu súper ponúkajú lepšie podmienky. Vlastne presvedčanie je v tejto hre vôbec veľmi dôležité. Napríklad pri interakcii s vašimi zverencami. Komunikáciu s jednotlivými hráčmi síce poznáme už dlhšie, no až tento rok to SI Games dotiahli do poriadneho konca. Váš rozhovor so samotným hráčom tak skutočne pripomína akýsi dialóg, kde vy vyberáte jednotlivé témy rozhovoru a hráč na ne reaguje. Alebo za vami príde sám hráč a povie vám čo má na srdci. Pokojne sa tak stane, že vás síce hráč na prvýkrát neuposlúchne, ale vy ho ešte v tom samom rozhovore, či už podobrotky, alebo pozlotky presvedčíte, že aj tak máte pravdu vy.

Novinky nájdete aj v tréningovom procese a v samotnej príprave mužstva. Tréning už skutočne môžete prispôbiť jednotlivým hráčom "na telo", alebo ich nechať trénovať cvičenia vytvorené samotnými autormi pre konkrétne pozície. V novej obrazovke akejsi predzápasovej prípravy potom

vidíte, ako váš tím spolu ladí, kto čo nezvláda a kde všade vás tlačí topánka. Rovnako tak vidíte, ktorá taktika z troch možných vám ako ide a podobne. Skutočne autori sa aj týmto spôsobom snažia pomáhať hráčovi mať nad tímom absolútnu kontrolu a cítiť, že aj pohyb malým kolieskom hýbe celým veľkým mechanizmom.


Čo však potešilo najviac mňa? Jednoznačne dynamické menenia sa prestíže súťaže. Ak hráte Premier League, alebo Primera División, tejto novej featurky si ani nevšimnete, ale ak vaše kroky, tak ako moje vedú najprv do takej Corgoň ligy pocítite ju poriadne, hoci až trocha neskôr. O čo ide? Doteraz ste sa mohli napríklad s takou Banskou Bystricou aj potrať, vyhrávať Ligu Majstrov aj 3 krát po sebe, aj tak ste si nepomohli a najlepších hráčov sveta ste do Dukly nedostali. Teraz to je iné, samozrejme nečakajte hneď zázraky, z postupu zo základnej skupiny LM sa nikto na zadok neposadí, ale postupom času a po pár sezónach už cítite posun a keď vám dá nejaký hráč prednosť napríklad pred Spartou Praha tak to poteší.

Aj dokonalé veci ale majú tienisté stránky a má ich aj FM 2011, na chýbajúce licencie už asi ani nemá zmysel sa sťažovať. Tak to bolo a tak to bude aj naďalej, našťastie existuje megaširoká komunita hráčov, ktorá svojou činnosťou zalepí aj tie najväčšie licenčné prešľapy a vy po inštalácii niekoľkých patchov budete mať skutočne reálny futbal. Oveľa viac zamrzia iné veci, napríklad opäť neskutočne sprasnený systém zranení. Tento bug sa s hrou ťahá už niekoľko rokov, vždy ho SI Games opravujú záplatami a nakoniec je aj tak opäť v

každom novom dieľi. Tentokrát to napríklad vyzeralo tak, že sa mi najlepšie hráč zraňoval doslova v pravidelných intervaloch a to vôbec nebol nejak náchylný na zranenia. Rovnako tak iní borci v mančafte, no vždy sa zranili práve vtedy, keď sa im darilo. Čo ma veľmi, ale skutočne veľmi hnevalo je aj vyslovene pokazená česká lokalizácia. Hra totiž často hlási neskutočné veci. Podarilo sa mi rozstrieľať Žilinu 6:0 a hra vypísala, že fanúšikovia MŠK sú nadšení. Samozrejme išlo o to, že niekto prehodil názvy fanúšikovských táborov. Takýchto chýb je však viac, nehovoriac o tom, že niektoré frázy nie sú preložené vôbec. To by som ešte ako tak odpustil v betaverzii, ale nie v normálnej hre, ktorá sa predáva v obchodoch. Taktiež sa mi až pričasto stávalo, že padali góly v prvej minúte zápasu. Najprv som si nechcel pripustiť, že by to mohol byť bug, no keď sa mi to stalo v 11 zápasoch za sebou asi to nebude s kostolným poriadkom.


Našťastie sú to všetko len chybičky, ktoré si normálny hráč v inak skvele fungujúcom mechanizme snád' ani nevšimne. SI Games, totiž vašu myseľ zahltia takým množstvom informácií, že nad takýmito prkotinami ani nebudete mať čas rozmýšľať. Hlavne, aby sa už doliečila vaša hviezda a vy ste ju mohli nasadiť.

Na záver dodám len toľko, ak chcete mať šťastné a veselé sviatky, ak chcete pokojne prežiť dovolenku, nekupujte si túto hru. Ak tak urobíte čaká vás stres, nadávky a urazené partnerky. Viem o čom hovorím, ale viem ešte jedno, že budúci rok idem do toho znova. Som totiž závislý. Lebo toto je futbal!



**PC**  
**Výrobca:** Sports Interactive **Distribútor:** Comgad  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** áno (české titulyky)

- + - reálna futbalová atmosféra
- + - dokonalá interakcia s celým tímom
- + - možnosť dať 5:0 Barcelone
- - časté buggy
- - obrovský žrút času
- - väčšinou dá Barca 5 kusov vám





Richard "Gulath" Bojničan

## Metal Gear Solid: Peace Walker

**Už viackrát som sa v recenziách pre GamesWeb zaoberal rozličnými mačkopsami, či dokonca raz aj tortou ktorú piekli psíček a mačička a dali tam naozaj všetko dobré, no výsledok... Nikdy by ma však nenapadlo, že budem hrať hru, ktorá bude v sebe obsahovať prvky Jagged Alliance a Pokémona. A to všetko pod taktovkou Hideo Kojimu a samozrejme v obleku Metal Gear Solid. Keby to robil ktokoľvek iný, dopadlo by to hrozne, ale už tu môžem jednoznačne povedať, že Hideo to zvládol na jednotku s hviezdíčkou.**

Metal Gear je skvelá herná séria, ktorá obsahuje už niekoľko hier na NES, Playstation, PSP a PC. Ja som sa s ňou zoznámil práve vďaka PC konverzii v podstate tretieho dielu série – Metal Gear Solid. Práve na PC to bolo niečo úžasné, čo som vlastne nemal inak šancu hrať na tejto platforme. Obrovsky ma potešil druhý diel a veľmi zarmútil tretí, ktorý sa už bez Playstation 2 hrať nedal. V podstate Guns of Patriots bol jedným z dôvodov prečo som sa nakoniec rozhodol kúpiť si PS3. Takže môžem povedať, že ku celej sérii mám jednoznačne pozitívny vzťah. Na PSP som sa stretol už s tromi hrami z MGS série. MGS Acid! 1 a 2 a MGS: Portable Ops, ktorá trochu trpela ovládaním, ale inak to bola zaujímavá hra. Preto som sa celkom tešil na Peace Walkera. Tentokrát bola jeho cesta ku mne trochu dlhšia a napriek tomu, že Sony má dobrý zvyk posilať hry ešte pred samotnou recenziou, Peace Walker sa ku mne dostal až teraz. No ale dosť bolo prázdnych rečí, poďme sa pozrieť na hru.

Peace Walker je plnohodnotným MGS produktom, ktorý sa môže smelo zaradiť po bok ostatných hier na veľkom PSX. Áno, nie je to ťahový Acid!, je to dokonca lepšie ako Portalbe Ops, je to jednoducho skvelá hra. Ocitneme sa v koži Snakea, nie však toho, ktorého poznáme z hier, ale toho pôvodného, ktorý dostal neskôr prezývku Big Boss. Píše sa rok 1974 a Snake opustil spojené štáty, aby vytvoril svojich Militaries Sans Fronieres, alias vojaci bez hraníc. Tu ho vyhľadá profesor s mladučkou a krásnou študentkou (ktorej meno je mimochodom Paz, čiže mier), a poprosí ho o pomoc, pretože Kostarika je pomaly obsadzovaná agentami CIA. Snake najskôr odmieta, ale keď mu profesor pustí pásku, ktorá dokazuje, že Boss, teda bývalý Big Boss, agentka ktorú mal Snake zabiť, je stále nažive, zaujme ho

to. A tak sa vydáva do Kostariky, aby zistil, čo sa vlastne deje. Celý príbeh je rozprávaný niečím ako animovaným comixom, kde sa striedajú obrázky a všetky hlasy sú nahovorené. Občas môžeme aj do tohoto deja niečím zasiahnuť, či dokonca si zahrať minihru. Príbeh ako taký je úplne skvelý a i keď samotné dohranie hry na prvý krát trvá asi 20-30 hodín (podľa šikovnosti), celý čas je to silný motivátor prečo hru neprestať hrať.

MGS je 3D hrou, ktorú je teoreticky možné hrať ako strieľačku, ale oveľa väčšia zábava je hrať tak, ako to bolo zamýšľané, čiže takticko – špionážnu hru. Môžeme sa plížiť zákutiami, dávať si pozor aby nás nikto nevidel a namiesto zabíjania protivníkov jednoducho omračovať. Toto má aj sekundárny dôvod. Ak omráčenému protivníkovi priviažeme na opasok balónik, ten ho vynesie hore a virtuálny ho odvezie do nášho centra. Ale o tom neskôr. Zvyčajne je jedna misia zložená z viacerých máp, ktoré sa dajú šikovne prejsť väčšinou bez potreby jediného výstrelu. Na konci každej z nich dostaneme hodnotenie ako sme si viedli. Čím menej krvi, tým lepšie.



Zatiaľ sa teda bavíme o klasickom MGS. Poďme teraz na spomínaný Jagged Alliance. Vojaci, ktorých unesieme sú prenesení do vznikajúceho Outer Heaven. Áno, presne toho, ktoré Solid Snake zničil v pôvodnom Metal Geare. No a práve títo unesení posluhovači sú zapojení do procesu a pridelení či už priamo na taktické zásahy, alebo na výskum, či zdravotníctvo. Jednoducho vzniká plne funkčná orga-



nizácia. Tu rozdelujeme čo sa ako ďalšie vyvinie, aké zlepšenia zbraní alebo príslušenstva. Tu sa liečia zranení vojaci z iných misí, dokonca potrebujeme prideliť pracovníkov aj do logistiky a zásobovania, inak nám všetci pomrú od hladu. Jednoducho veľa vecí na ktoré sme zvyknutí práve zo staručkého Jagged Alliance, alebo UFO. Skvelé. A MGS: Peace Walker sa dá hrať aj online. Je možné si dať deatmatch, alebo si zahrať coop celú hru, kde sa dajú hrať jednotlivé misie v spolupráci s iným hráčom, a súboje s bossom dokonca v štyroch. No a tu prichádza aj pokémon. Svojich nohsledov (fakt neviem nájsť vhodné synonymum pre henchmen) si môžeme s ostatnými hráčmi vymieňať a zlepšovať tak svoj Outer Heaven. Mimochodom, časom dokážeme postaviť aj vlastný Metal Gear...

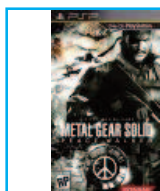
Grafické prevedenie hry je vzhľadom na možnosti PSP úžasné. Síce sa skoro stále pohybujeme v džungliach Kostariky, ale čas od času natrafíme na drobný detail, ktorý nám predvedie, že tvorcovia to s hrou myslia smrteľne vážne. Drobnosti ako dúha, alebo poletujúci motýľ jednoducho oživia celé prostredie. Rovnako skvelo vyzerajú aj akoby ručne, ceruzkou kreslené flash-backy do minulosti a už spomínané comixové rozprávania samotného príbehu. Jednoducho grafika plne využíva PSP a občas ho snáď aj núti újsť ďaleko za hranice možností. Po zvukovej stránke hre nieje tiež čo vytknúť. Všetky dialógy sú nahovorené, hudba nádherne dokresľuje prostredie, zvuky zbraní sú tiež skvelé, krásne rozlíšime či sa potichu plazíme, alebo hlučne utekáme. Dá sa len tľieskať tvorcom.

Posledná vec ktorá môže hru ešte ne-



jako pokaziť je samotné ovládanie. Ako vám však musí byť jasné už zo samotného úvodu. Nepokazí. Ovládanie je tiež dovedené do dokonalosti a všetko skvelo sedí v ruke. Jediné čo občas zamrzí je kamera, keď ju nejako počas zbesilej akcie nedokážeme otočiť tak, aby sme videli súpera s ktorým sa vlastne bijeme. Toto je jediná chybička krásy ktorú hra má.

Ak to mám zhrnúť, nutnosť pre fanúšikov, a výborná hra aj pre ľudí, ktorí k MGS zatiaľ vôbec nepričuchli. Jednoznačne odporúčam.



#### PSP

Výrobca: Kojima Prod. Distribútor: Konami

Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

+ -vývoj a budovanie - kamera

9.5



Patrik "Rusty Nail" Barto

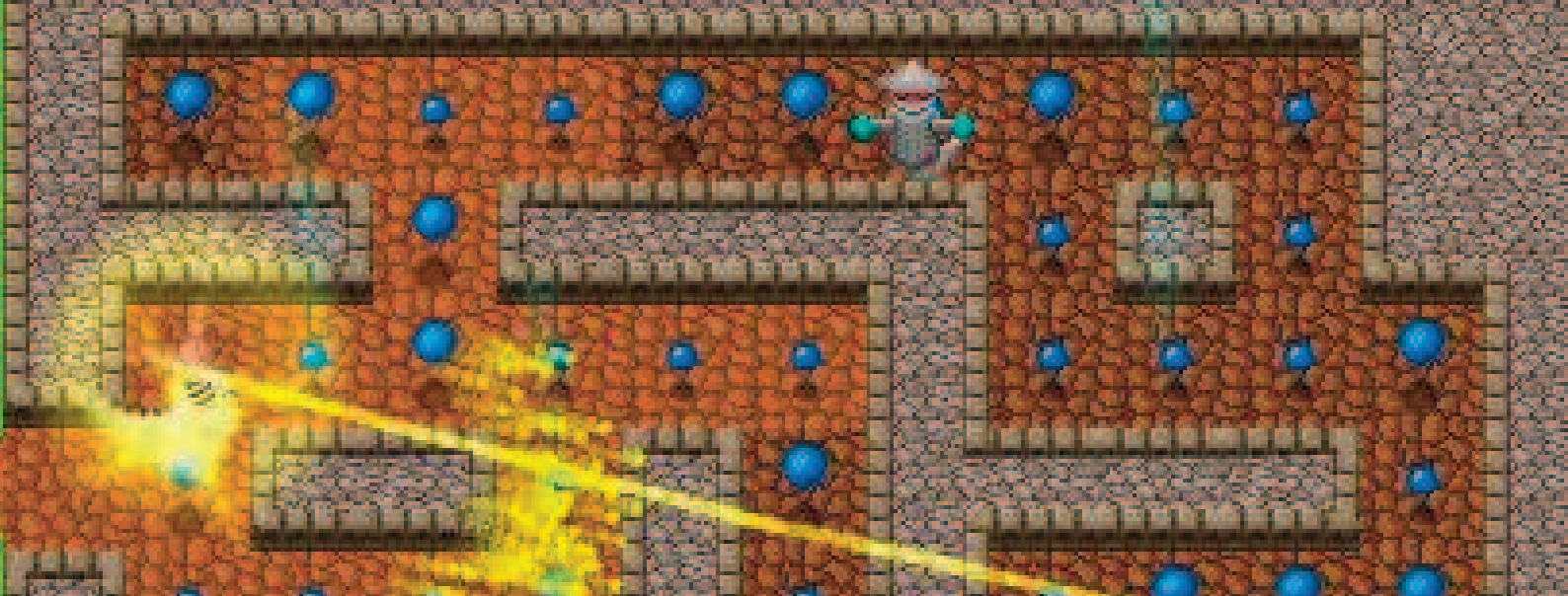
## PacIn: Nermessova pomsta

*V dnešných časoch, kedy na áčkovej hernej scéne prevládajú rôzne pokračovania zabehnutých sérií, bez štipky originality, či s veľkou dávkou zjednodušovania, aby sa na hry namotali aj tí najpomalší, je pre milovníkov originality, či čistej hrateľnosti s veľkou dávkou výzvy dôležitá najmä nezávislá scéna. Tvorcov tu neobmedzujú bohatí šéfovia, ktorí o hrách nevedia nič okrem toho, že sa na nich dá dobre zarobiť a tak majú relatívne voľnú ruku. Aj keď s podstatne obmedzenejším rozpočtom. Pri týchto projektoch je dôležitá radosť, s akou sa pristupuje k tvorbe a tú v konečnom produkte vidieť. A tak je to aj pri hre PacIn od českého štúdia Fiolasoft.*

PacIn v sebe skrýva viac, než sa na prvý pohľad zdá. Medzi prvými z týchto vecí je kvalitný a pekne spracovaný príbeh s prekvapivým zakončením. Hra začína v dedinke Pacinov, kde okolo dedka sediaceho na lavičke sedia malí Pacinovia a dožadujú sa nejakého príbehu. Chcú počuť ten o Luzirovi. Najhrdinskejšom zo všetkých Pacinov. Dedko im najprv povie, že je to dlhý a pre deti príliš dramatický príbeh, no tie ho prehovorí a ako začína rozprávať, tak sa pomaly presúvame v čase k nášmu hlavnému hrdinovi, Luzirovi. Červenej guľke s permanentne vystrúhaným úsmevom na tvári, ktorú po zistení, že musí zohnať pílu pre sochára, začíname ovládať. Po splnení niekoľkých úloh sa ocitáme na konci prológu a zatiaľ čo sa Luzir venuje spánku neďaleko dediny, priamo do nej prichádza Diego, posluhovač zlého Nermessisa, ktorý sa vyhráza kráľovi Dyastimu, že ak neodovzdá celú svoju úrodu, tak unesie všetkých Pacinov do temnoty. Kráľ odmieta, pretože bez úrody by dedinka neprežila a tak si Diego privoláva na pomoc Daemonov, stroje, ktoré zmrazia každého Pacina v dedine. Pri ich odvádzaní z dediny zistia, že jeden Pacin chýba a tak sa ho vydajú hľadať. Luzir sa zobúdz a s tým, že videl to, čo sa stalo vo svojom sne a smeruje si to späť do dediny. Tam na neho však už čakajú a začnú ho naháňať. Po úspešnom úteku končí prológ a pred hráčom sa začína rozprestierať ďalších deväť kapitol príbehu a skvelej hrateľnosti.

Začiatok hry sa nesie v silne adventúrnom duchu. V quest-logu sa vám zobrazujú vaše úlohy, ktoré zahŕňajú chodenie na rôzne časti mapy, rozhovory s postavami, získavanie predmetov, ich používanie a podobne. Takto to teda vyzerá v dedinke Pacinov a neskôr aj niekde inde. Po malých obrazovkách sa premávajú Pacinovia sem a tam, čo pomáha navodiť pocit živého mestečka. Trochu to pripomína aj Pokémona na Game Boy Advance a aj keď o anime pravdepodobne nemáte najlepšiu mienku, ako hra je to veľmi návyková záležitosť a podobne je to aj v tejto hre. Až je škoda, že týchto pasáží nie je viac. Hlavnou stránkou hry je variácia na Pacmana. Prejdete mnohými obrazovkami, v ktorých je pre odomknutie cesty ďalej nutné pozbierať všetky modré bodíky na ceste, zatiaľ čo sa budete musieť vyhýbať svojim nepriateľom. Tými budú zo začiatku najmä už spomínaní Daemoni s mraziacou silou. Bola by však nuda, keby to zostalo len pri nich a tak sa neskôr stretnete so skákajúcimi snehuliakmi, hadmi, tučniakmi či akýmsi slizom alebo múmiami. Všetci sa od seba líšia. Múmie sú pomalé, no zanechávajú za sebou stopy, ktoré vás na chvíľu spomalia. Ak to spojíte s rýchlymi hadmi, tak to začne byť problém. A podobne je to aj s ostatnými protivníkmi. Vaším protivníkom však môže byť aj prostredie, ako napríklad jaskynné levely, kde svieti len malé svetlo okolo vás, prípadne svetlušky vyslané vašim spoločníkom. Mimochodom, sily nazbierané v jednom leveli nemôžete preniesť do ďalšieho, čo sa mi najprv javilo ako nevýhoda, no vďaka tomu si ich nebudete zbytočne šetriť a užijete si ich účinky.

Najskôr je vašim jediným spôsobom obrany prostý útek, prípadne veci nájdené v rôznych škatuliach, náhodne rozmiestnených po leveloch. Obsahujú rôzne štíty, bomby a míny vnášajúce do pacmanovskej hrateľnosti krátke chvíle klasického Bombermana, rôzne prekážky do cesty alebo dva typy čarovných nápojov. Modrý vám po vypití vždy pomôže buď zrýchlením alebo silným pulzom schopným zničiť všetkých nepriateľov okolo vás. Zelený je riskantný, môže vám pomôcť ešte viac než modrý, no



zároveň vám môže aj pekne zavarit' tým, že vás spomalí. Postupom hry ale pre Luzira získate dve kúzla. Tie samozrejme nebudete môcť používať len tak, ale budete musieť zbierať akúsi obdobu many. Prvé kúzlo je v podstate vystrelenie malej rakety na nepriateľa, čím ho zabijete (respawne sa približne o 20-30 sekúnd). Toto spotrebuje len jedno políčko many z piatich a často vám zachráni krk. Druhé kúzlo je pulz, ktorý je síce efektívnejší a rýchlejší, no vyžaduje až tri políčka many a ja sám som ho za celú hru nepoužil ani raz. To našťastie nie je všetko, cestou za Nermessiom stretnete ešte dvoch spoločníkov, ochotných vás sprevádzať až k cieľu. Jeden z nich má ako kúzlo akýsi blesk alebo výboj, ktorý zničí najbližšieho nepriateľa a nepotrebuje žiadnu manu, len skrátka musíte počkať, kým sa nabije. Druhým spoločníkom je odborník na mapy. Po krátkom čase vám v určitom mieste levelu vykreslí šľapaje zrýchľujúce vašu chôdzu.

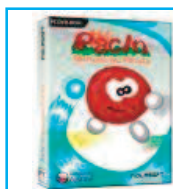
Ako oddych od pacmanovských levelov slúžia záverečné úrovne jednotlivých kapitol. V nich na vás čakajú logické minihry a variácie na klasiky ako napríklad Sokoban, Pexeso bez obrázkov či bludisko, kde musíte so svojimi troma spoločníkmi skrz spoločnú prácu nájsť východ, ktorý blokujú balvany rôznych farieb. Tie sa zasunú a odkrývajú cestu ďalej po zašliapnutí tlačidla rovnakej farby. Po zošliapnutí sa ale vráti naspäť a tak vám chvíľu potrvá, kým cez to dostanete všetkých troch. A nesmiem zabudnúť ani na súboje s bossmi. Všetky sú nápadité a najmä ťažké. Celkovo náročnosť hry je nastavená pomerne vysoko a hlavne v istých častiach sa budete musieť obrniť istou dávkou trpezlivosti. Hlavne pritom nezabudnite,



že za všetko je nejaká odmena. A okrem toho, keby ste logické časti hry prešli za päť minút, tak by to nebola zábava. Našťastie je tu aj možnosť nastavenia obtiažností, čiže pokiaľ vám príde hra príliš ťažká, je tu jednoduché riešenie. Nastavenie mení najmä počet vašich životov. Čím ťažšie nastavenie, tým menej možných úmrtí na level.

Hra poteší aj peknou, rozprávkovou grafikou s rozličnými druhmi prostredí a rôznymi efektami. Prekvapením je aj vydarený český dabing od Perla Group dodávajúci atmosfére tú správnu rozprávkovosť no miestami aj pekne pritvrdí (nie slovníkom, len tónom). To všetko podkresľuje aj veľmi chytľavý soundtrack.

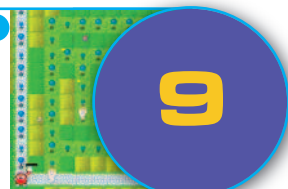
Celkovo je hra príjemným prekvapením a poteší každého, kto si rád užíva klasickú hrateľnosť v peknej grafike a s novými a originálnymi prvkami. Hre sa vyhli akékoľvek závažné chyby a tak môže ísť hodnotenie bez výčitiek vysoko. Získa si vás svojím rozprávkovým spracovaním, kvalitným príbehom a vynikajúcou technickou stránkou. Niekoľko môže odradiť svoju náročnosťou, no s trochou vôle (a rozumu) sa dá prejsť všetko. Autori do hry vložili aj pár vydarených easter eggov odkazujúcich na známe hry či filmy, čím dobrodružstvo okorenili aj vkusnou dávkou humoru a postarali sa o naozaj vydarený kúsok, ku ktorému sa radi niekedy vrátite.

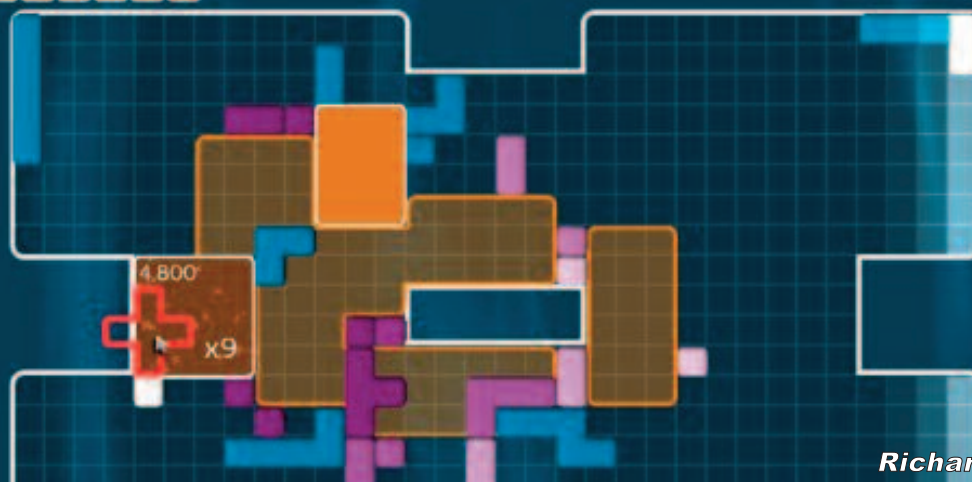


#### PC

**Výrobca:** Fiolasoft **Distribútor:** Fiolasoft  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** áno (česky)

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>+</b> - príbeh<br/>         - hrateľnosť<br/>         - audiovizuálne spracovanie</p> | <p><b>-</b> - náročnosť<br/>         - menšie bugy</p> |
|---|--|



score  
138,431high score  
138,757coverage  
16%time  
2.06

Richard "Gulath" Bojničan

## Chime

**Predstavte si svet, v ktorom čas plynie kľudne a pomaly. Ktorý sa skladá z farebných štvorčiekov a hudby. Svet, ktorý prináša pohodu a oddych. Svet Chime.**

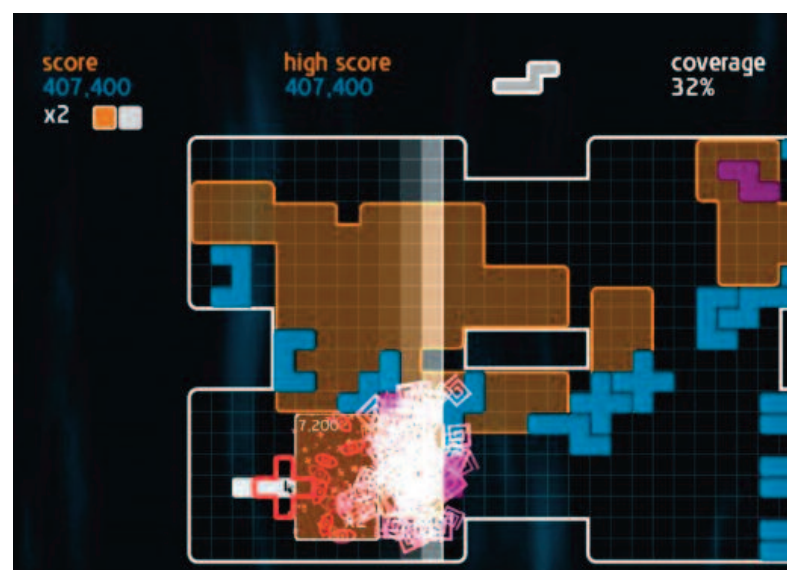
Často sa rozpráva, že menej je niekedy aj viac, alebo, že dobrého je vždy málo. Občas to platí aj pri hrách. Netreba mať vždy obrovské multimediálne zážitky prepĺnené efektami, grafikou, hudbou, zvukmi s príbehom od samotného Shakespeara. Občas stačí niečo veľmi, veľmi jednoduché. Ako napríklad útvary zložené zo štvorčiekov pomaly klesajúce zhora a vytvárajúce línie. Áno Tetris. Nuž a Chime je ukážkou práve takejto jednoduchej hry. Poďme si teda o nej povedať viac.

Princípom hry, je vyplňať hernú plochu. Presnejšie, máme na obrazovke štvorčekovú sieť, v každom leveli iného tvaru. Do tejto siete vkladáme postupne rozličné útvary. Samozrejme sú zložené zo štvorčiekov rovnakej veľkosti ako tie z ktorých je zložená plocha. Svojim spôsobom niečo ako Tetris. Akurát, že tu nič nepadá, jednoducho si ich ukladáme my sami, tam kam sa nám to hodí. A keď zaplníme nejakú časť tak, že vytvoríme plný obdĺžnik, začne sa vyplňať jednoliatou farbou. Deje sa tak postupne, čiže chvíľku to trvá. Ak sa nám podarí obdĺžnik ešte zväčšiť pridaním ďalších kociek, vyplňanie začne znova. Cez plochu pravidelne prechádza zvislá čiara. Keď tá prejde cez kompletne vyfarbený obdĺžnik, odstráni ho tým z hernej plochy. Časť plochy, ktorá bola pokrytá obdĺžnikom zostane v zmenenej farbe, ale zase na ňu možno pokladať útvary a vyrábať nové obdĺžničky. Cieľom hry je pokryť kompletne celú plochu.

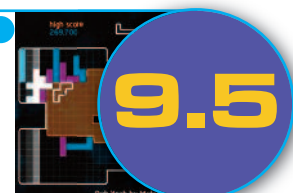
To by bol celý princíp hry. Niečo ako kríženec Tetrisu s Lumines. Tvorcovia však zachádzajú s hrou ešte o niečo ďalej a pridávajú ešte jeden prvok. Hudbu. Každý level má svoju nosnú melódiu. Zo začiatku veľmi jednoduchú, ale ako sa nám postupne plocha vyplňa objektami, hudba rastie. Pribúdajú nástroje, zvuky, a s vyplňovaním plochy sa hudba takisto rozvíja. Jednoducho to čo hráme a čo vidíme na ploche súčasne korešponduje s tým čo počujeme. Svojim spôsobom to je podobné Lumines, ale... Je tu jedno obrovské ALE. Na rozdiel od Tetrisu a Lumines, ktoré sa obe zaraďujú

medzi logické rýchliky je Chime hra z úplne iného súdku. Máme tu dokopy 6 herných plôch, na každej 3 herné režimy – 3, 6 a 9 minút + na každej časovo neobmedzený free mode. Žiadne naháňanie sa, žiaden stres, žiadny tlak. Kľud, pohoda. Hudba tomu presne zodpovedá. Je pokojná, oddychová aj keď v jednom leveli máme skladbu od Orbitalu, aj tá je relaxačná. Jednoducho je úplne jasné do akej kategórie hier Chime patrí. Hry, ktoré prinášajú relax, ukľudnenie sa po namáhavom dni, alebo po prudkom emočnom vykoľajení z neúspechov pri hraní niečo iného. Jednoduchým a hravým spôsobom nás dokáže ukľudniť, pretože na nás z obrazovky ako aj z reproduktorov vysiela svoju pohodu, kľud, relax.

Keď som Chime išiel skúsiť, bral som to ako experiment na pôde jednoduchých indie hier. Možno ma táto jednoduchá hračka za smiešnu sumu zaujme, alebo to zase nebude až taká strata. Od tej doby čo ju mám je to práve hra, ku ktorej sa vraciam, ak si chcem oddýchnuť. A zatiaľ to vždy zabralo.



**PC, Xbox 360**  
 Výrobca: Zoë Mode Distribútor: Steam  
 Multiplayer: nie Lokalizácia: nie  
 + - relax  
 - jednoduchý koncept  
 - hudba







Juraj "Duri" Dolniak

## DJ Hero 2

**Zbystri pozornosť, naša mládež hip-hopová! Z dielni FreeStyle Games sa rúti do našich mechaník pokračovanie úspešného simulátora DJ-a, ktoré pokračuje v šl'apajach „hrdinskej série“ plnej muziky. Koho ešte vlna hudobných hier neomrzela (nech dá like! :), môže sa tešiť na poriadnu dávku modernej hudby, počnúc songami Lady Gaga končiac hitmi Davida Guetty. Takže oprášiť pulty, ide sa mixovať!**

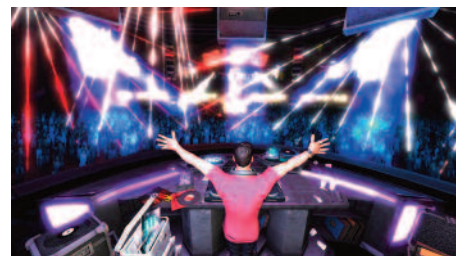
Na počiatku bola gitara. Mocný to nástroj, ktorý sa v rukách legendárneho Jimiho Hendrixa či Eddieho Van Halena zmenil v nezabudnuteľnú perlu a poznávacie znamenie rockového žánru. Harmonix a neskôr Neversoft sa chopili myšlienky priviesť na hernú scénu práve zjednodušenú hru na gitare a spraviť gitarového mága z každého, čo už ale po kvantách pokračovaní stratilo na originalite. A vôbec, preč sú časy, keď udávali hudobné trendy „ťažké kovy“, dnes si moderná hudba v zložení dance, techno a hip-hop podriaďuje jedného fanúšika za druhým. Tejto skutočnosti sú si vedomí aj autori z menšieho britského štúdia, ktorých vzal pod svoje ochranné krídla Activision Blizzard a ktorí nám už po druhý raz servírujú porciu tej pravej dídžejskej simulácie. Čo sa však dá zmeniť, prípadne vylepšiť na niečom, čo už kedysi fungovalo výborne? FreeStyle Games má pre vás odpoveď.

Najpodstatnejšou zložkou DJ Hero 2 je samozrejme mixážny pult, s absenciou ktorého sa ďaleko nepohnete, nakoľko tradičný konzolový gamepad hra vonkoncom nepodporuje. Hoci sa

od minula pult vôbec nezmenil, na mňa, ako doterajšieho ignoranta „párty hier“, zapôsobil už pri prvom kontakte. Zaujme jemná platňa s logicky navrhnutou trojicou základných tlačidiel, gombíky na spustenie hudobnej eufórie, na prehadzovanie tónov či tlačidlo pre zmixovanie určitej pasáže sa proste vynímajú na tom správnom mieste, kam sa bez problémov počas hranej piesne hráč preorientuje. Za mixážny pult patrí tvorcom veľké plus, keďže k jeho navrhovaniu pristupovali naozaj s citom a po nejakých tvrdých plastoch niet ani stopy. Chybičku na kráse môžu pre niekoho predstavovať káble, pretože pult nie je bezdrôtový.

Princíp hry zostal nezmenený, pointou je naďalej triafanie požadovaných tónov pre úspešné odohranie tej či onej pesničky. K tomu vám dopomôžu spomínané jednotlivé tlačidlá na mixážnom pulte, ktoré v prostredí Xboxu slúžia ako univerzálny ovládač. Základné trio, ktoré nájdeme implementované rovno na platni, využijeme ako na ťukanie po danej „lentilke“, tak na samotné mixovanie. Podstatné je však triafať aj zvyšné noty, k čomu dopomôže posuvné tlačidlo, ktorým prepínate medzi práve hranými piesňami. Pre čo najvyššie skóre sa zide Euphoria, funkcia, ktorá po krátku dobu znásobuje nahraté body. Pre tých, čo sa náhodou pomýlia je tu voľba vrátenia krátkeho úseku pesničky a jeho opakované zahratie. Novinkou v oblasti gameplayu je možnosť v určitých častiach pesničky zamixovať, respektíve vpustiť nejaké tie tóny podľa vlastných predstáv. Najsilnejšou stránkou DJ Hero 2 však nie je zábavné ovládanie, ale celková atmosféra počas vášho nikým

nerušeného vystúpenia. Pre divákov ste tu totiž jedine vy, DJ, ktorý je povzbudzovaný desiatkami tanečník, všemožnými svetelnými efektmi a skvelým repertoárom. Autorom bolo jasné, že takto to chodí aj v realite, nakoľko ne jeden z nich sa v podobnej spoločnosti často vyskytuje, a tak stvorili priam dokonalý zážitok. Navôkol svieti jedna dióda za druhou, autentickí fanúšikovia výskajú a fandi, DJ plynulo reaguje na danú časť pesničky, proste všetko funguje ukážkovo.



Prostredníctvom kampane, v ktorej budujete svoje dídžejské impérium, sa dostanete do rôznych svetových metropol, v ktorých vymetáte klub za klubom. Navštívite napríklad puby v Londýne či na Ibize a každý z nich hráča zaujme osobitým prostredím (niekde sa na efektoch šetrí viac, niekde menej). Počas Empire módu (čo je názov pre kampaň v hre) si postupne otvárate a doplňujete začiatkový, pomerne chudobný tracklist. Výber songov v danom klube na seba dosť často nejakým spôsobom nadväzuje, pretože narazíte aj na exkluzívne koncerty s repertoárom známeho DJ-a. Cieľom Empire módu je nazbierať čo najviac hviezd a pre absolútnych sto percent ich je nutné získať niečo nad 300. Hviezdy vám na konto nabiehajú za zvládnutie daných



pasáží songu a najvyššou métou je zisk 6-tich hviezd. S kampaňou a hrou všeobecne súvisí aj výber DJ-a, ktorého si zvolíte tesne pred spustením mixu. Hoci je k dispozícii upravovanie predvolených charakterov, v zozname sa nájdú aj skutoční majstri svojho remesla ako napríklad David Guetta. Tí čo však kašú na zvučné mená a radšej dávajú na obdiv svoje vlastné výtvyry, majú možnosť vybrať si vlastného Xbox avatara, ktorý sa razom stane kráľom mixovania. Zvolenie avatara za svojho DJ-a sprevádza aj vtipný achievement s názvom Not all avatars are blue jasne odkazujúci na Cameronov veľkofilm.

Aká by to bola hudobná hra bez hudby a ako som už vyšiel načrtol, popri perfektnom spracovaní párty sa môžete tešiť na pestrý tracklist zložený z 83 moderných hitov. Najčastejšie narazíte na dvojicu zmixovaných piesní, kedy je jedna z nich všeobecne známa a druhá dotvárajúca akési nemenej zaujímavé pozadie. FreeStyle Games prišlo k tomuto aspektu hry veľmi opatrne, aby náhodou nezmixovalo dokopy absolútne nepočúvateľné skladby. Síce si pri pohľade na takú Metallicu spojenú s Kaney West možno pomyslíte, že tu niekto miešal jablká s hruškami, no aj napriek tomu z toho vznikla príjemná a tak správne akčná melódia. Samozrejme, Metallica nie je práve tým najlepším príkladom tracklistu preplneného najmä hip-hopovou a dance tvorbou :) Ďalej tu nájdete Lady Gagu, DJ Tiesta, 2Paca či Prodigy. Soundtrack jednoducho ponúka široké spektrum interpretov a tým pádom si snáď každý nájde svojho obľúbencu.

Multiplayeroví nadšenci si tiež prídu na svoje a to vo vylepšenom móde hry

viacerých hráčov, v ktorom dostáva DJ Hero 2 doslova nový rozmer. Buď si vyberiete voľbu, v ktorej sa postavíte zoči-voči niektorému z vašich kamarátov, alebo skúsíte šťastie proti hocičikomu náhodne pridanému. Multiplayer tvorí podstatnú zložku, pretože práve v ňom si môžete zmerať sily so skutočnými pseudoDJ-mi a ukázať svoj skill nazbieraný počas kariéry a quickplay hier. Na výber sa ponúka niekoľko voliteľných typov tzv. „DJ battle“, v ktorých sa body zarátujú buď postupne po dovŕšení daného checkpointu v pesničke, alebo klasicky vzhľadom na to, ktorý z hráčov sa viackrát netrafí do správneho tónu. Za úspechy v multiplayeri sa vám otvárajú takisto nové oslovenia pre váš charakter, DJ-ovia či oblečenie. Dôležitým pojmom v MP sú tzv. „DJ body (DJP)“, ktoré získavate za úspešne odohrané songy a ktoré vám postupne zvyšujú level. Čím ste viac „vyexpený“, tým vyššie sa nachádzate v online rebríčku čítajúceho zo vcelku vysokého množstva hráčov.

Tak ako Guitar Hero prinieslo do série rockové klasiky, tak prináša DJ Hero 2 do hráčskej spoločnosti nádych nefalšovaného dídžejského zážitku. O zábavu má postaranú snáď každá veková kategória, nakoľko repertoár je veľmi bohatý a na svoje si príde naozaj každý. Na záver sa ospravedlňujem za zradu v kruhoch oddaných rockerov, ale DJ Hero 2 je proste úžasný!



#### PS3, Xbox 360, Wii

Výrobca: FreeStyle Games Distribútor: Activision

Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - pestrý výber moderných skladieb
- spracovanie párty
- na mieru navrhnutý mixážny pult
- chytľavý multiplayer
- mixovanie nemusí sadnúť každému



9



Richard "gulath" Bojničan

## World of Warcraft: Cataclysm

**11 miliónov ľudí okupuje servery Blizzardu a platí si za to, aby mohlo svoj voľný čas tráviť vo svete Azerothu. 11 miliónov ľudí sa stretáva za jediným účelom. A všetkých 11 miliónov ľudí postihla kataklyzma.**

Kataklyzma prišla 7. 12. Na Slovensku sa uskutočnilo polnočné predaj, takže fanúšikovia nadšene bežali domov, nainštalovali datadisk, spustili WoW a zistili, že kataklyzma je tu naozaj. Postihla aj tých čo si Cataclysm kúpili online od Blizzardu a nemuseli inštalovať nič. Jednoducho servery nezvládli ten obrovský nápor, takže sa síce datadisk aktivoval o polnoci, teda na našom serveri o 0:03, ale následne bolo treba urobiť log off, čo zvládol každý a potom log on, čo už nemohol urobiť nikto.

O WoW: Cataclysm sa píše hrozne, ale hrozne ťažko. Faktom je, že všetci fanúšikovia, ktorí to hrajú si už dávno Cataclysm kúpili, veľká časť z nich už dosiahla aktuálny level cap 85 a teraz sa naháňajú v nových podzemiach a čakajú na nové, silné predmety. Pre nich je úplne, ale úplne zbytočné písať niečo o Cataclysm. Ale našťastie, tento datadisk nie je len o novom obsahu pre vysoké levely. Takže sa poďme spolu pozrieť, čo prináša pre ľudí, ktorí ešte WoW nehrali.

World of Warcraft: Cataclysm totižto je naozaj kataklyzmou celého Azerothu. Svet sa zmenil k nespoznaniu. Mestá sú zničené, alebo aspoň poškodené. Celé oblasti sú postihnuté záplavami, alebo naopak oveľa väčším suchom, jednoducho všetko je iné. Ono, povedzme si to úprimne. WoW je tu už 6 rokov a za ten čas len pribúdali nové lokácie. Starý svet sa však vôbec nemenil. Zostával celý čas rovnaký. Za tú dobu to už skoro každého prestalo baviť. Všetky nové lokácie boli ďaleko zábavnejšie a „reálnejšie“ ako ten starý svet. To je však už úplne preč.

Azeroth teraz prináša úplne nový herný zážitok, a z vlastnej skúsenosti viem povedať, že je to dobre. Niektori v Blizarde si sadol s ostatnými a povedali si, čo také

by sa mohlo zlepšiť. Hrať WoW a postupne sa vypracovať na level 60, čo je v podstate maximálny level pre starý svet je teraz totižto oveľa plynulejšie. Lokácie ako aj questy sa tomu prispôbili, takže nenastávajú hluché pauzy, kde nemáme quest na svojej úrovni žiadny, tie na vyššej nemôžeme spraviť a teda sme nútení pobiehať po voľnom priestore a zabíjať čo sa dostane pod ruku. Nie. Questy nás krásne povodia po celom svete. Okrem toho sú vždy výborne poprepájané, takže dávajú dokopy akýsi príbeh pre každú lokáciu zvlášť, často dokonca doplnený o dejovú animáciu, ktorá takisto vysvetľuje, čo sme vlastne splnili jednotlivých drobných úloh dosiahli v celom merítke. Z môjho pohľadu sa teda starý svet zmenil úžasne a jednoznačne prináša len samé pozitíva.

Datadisk priniesol aj dve rasy, pre každú stranu jednu. Aliančnú stranu posilňujú lykantropi Worgeni a na stranu hordy prichádzajú zelení Goblini. Každá z nových rás má tiež svoj príbeh a doporučujem si ho aspoň pozrieť a skúsiť prejsť. Keď už nič iné, rozšíri to človeku obzory o svete ako takom a o tom čo sa stalo v minulosti. Worgeni sú tiež zaujímaví práve tým, že sú lykantropi, čo im dáva niektoré nové možnosti a schopnosti.

Ak mám hodnotiť datadisk ako celok, je to zatiaľ najlepší datadisk pre WoW aký kedy vyšiel. Nepriniesol len obsah pre starých hráčov, ale vylepšil pôvodný svet pre nováčikov. Preto ak ste sa s fenoménom WoW ešte nestretli, teraz je tá správna doba, aby ste si to mohli skúsiť. 10 dňový testovací kľúč je zdarma na stránkach Blizzardu. A ak už náhodou hráte a prípadne ste na serveri Burning Blade, kludne sa môžete pridať k nám. Naša guilda sa volá Order of the Gray Wing a obsahuje iba hráčov hovoriacich slovensky a česky.



### PC

**Výrobca:** Blizzard Ent. **Distribútor:** Activision  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie

- + nový obsah pre hráčov s vysokým levelom
- MMORPG, takže si to nezahráte offline :)
- prekopaný starý svet
- zlepšené levelovanie
- lepšie reťazové, ba až epické questy





## Flick Sports Fishing - PSN

**Už od dôb, keď som mal prvé PC som sa divil, ako je možné, že vznikajú hry ako Deer Hunter. Ved' predsa poľovníčiť a hrať sa na počítači je obrovský rozdiel. Nuž, ale úspechy tejto hry v predaji hovoria za seba. Možno preto vznikajú aj simulátory rybárčenia...**

Milé deti. Pomaly ale isto sa nám blížia vianoce, a isto ne- tušíte akým darčekom by ste prekvapili vášho otecka. Nuž, máme pre vás jeden skvelý nápad. Pokiaľ otecko rád chytá ryby, je tu pre neho úplne ideálny darček. Flick Sports Fishing. Mini hra na Playstation 3. Že nemáte Playstation? Nuž to je už len otázkou Vašej šikovnosti ako odôvodnite mame, prečo je práve táto hra taká ideálna pre Otecka. No a my sa vám s tým pokúsime pomôcť. Odporúčam skopírovať text od nasledujúceho odstavca.

Vonku je hrozná počasie, človek by ani psa nevyhnal ale chlap, lovec, ktorého praveké pudy ženu aby sa postaral o svoju rodinu, a hlavne (čo si budeme klamať) o svoj žalúdok, si balí veci. Chystá sa zaobstarať jedlo šviháním smiešneho prútu s tenučkým vlascom nad vodou. Nuž aj to je spôsob. Chlap sa chystá na ryby. Samozrejme, že chladnička je plná a nie je teda žiadna potreba ísť reálne do toho nečasu a práve na takéto chvíle je tu FSF (Flick Sports Fishing).

FSF poskytuje jedinečný zážitok z rybárčenia priamo na obrazovkách našich televízorov, z pohodlia nášho gauča. A oveľa lacnejšie ako reálne chytanie rýb. Netreba kupovať rybársky prút, vlasce, naviják, háčiky, oblečenie, čln, stačí táto hra a playstation. Podme sa ale pozrieť bližšie, čo nám tento softwarový skvost ponúka.

Hneď na úvod hra ohromí dvomi možnosťami. Je možné ísť na ryby, alebo sa zúčastniť turnaja. Ak si vyberieme rybačku, dostaneme ponuku niekoľkých (presnejšie 6) vychytaných lokácií na rybačku. Môžeme loviť z brehu, z móla, z člnu na oceáne, z člnu v jazere, v horskom jazierku, v rieke alebo z člnu v zálive. Po vykonaní tohoto ťažkého rozhodnutia, kde súčasne preukážeme, že sa vieme rozhodovať a teda je jasné, že chlap je hlavou rodiny, prichádzame na dané miesto a ideme chytáť ryby. Samotnému chytaniu predchádza skutočne sofistikovaná príprava. Treba zvoliť správnu návnadu spomedzi viacerých. Občas až spomedzi štyroch rozličných druhov!!! Potom treba správne švihnúť prútom, aby naša návnada doletela čo najďalej od brehu, no a potom už len občasným pohybom navijáku pohnúť návnadou, aby naša obeť v sebe objavila záujem o tú ligotavú vec na hladine.

Akonáhle nám ryba zaberie, treba ju prefíkane pritiahnúť k brehu. Musíme byť opatrní, aby nám prílišné pnutie nepre- rušilo vlasce, pretože v tom okamihu ryba opúšťa naše ter- itoriálne vody, a ide sa chváliť kamoškám so svojim novým piercingom. Takže treba rybu pomaly priťahovať, a vždy keď začne klásť odpor trochu povoliť. Tu platí trpezlivosť ruže prináša, a aj keď ryba nie je ruža a smrdí úplne inak, je šanca, že pre lovca bude efekt úplne rovnaký ako pre ženu práve spomínaná ruža. Po vytiahnutí ryby z vody ju za nás konzola zväži aj zmeria, oznámi nám čo sme chytili, no a keďže je to športový rybolov, jednoducho rybu pustíme do vody. Okrem tohoto nám hra poskytuje RPG Questy kde chytáme ryby na požiadavku starého strážcu majáku, ktorý má na starosti virtuálne akvárium na ostrove kde lovíme ryby. Arrrrrrrr.

Turnaj je ďalším rozšírením možností tejto hry. Po jeho potvrdení si môžeme vybrať, či máme doma kamaráta, ktorý chce s nami loviť virtuálne ryby, alebo ho nahradí CPU. Potom si už len vybrať, či súťažíme o najväčší úlovok rozmerovo, alebo hmotnostne a hurá súťažiť. Rozdiel medzi turnajom a samotnou rybačkou je v časovom limite. Pri turnaji súťažíme na 3 minúty, počas ktorých treba jednoducho prekonať súpera. V prípade hry s druhým hráčom po uplynutí 3 minút sa pri ovládači vystriedate, ak súťažíte proti CPU, Playstation jednoducho vygeneruje jeho úspechy a porovná ich s našimi.

Grafika hry je jednoduchá, ba až primitívna, rovnako ako zvuky. Jedná sa o hru z kategórie mini, takže očakávať full HD rozlíšenie je samozrejme hlúposť, ale faktom je, že hra mohla vyzeráť lepšie. Videl som lepšie produkty aj na obrazovke PSP, takže naozaj sa mohol niekto posnažiť. Zvuky sú na tom ešte horšie, ale zase, čo chceme počuť pri rybačke? Ved' tam sa chodí oddychnúť a relaxovať...

*Tak deti, toto už ďalej nekopírujte. Ako vidíte aj takáto hra sa dá popísať tak, aby možno zaujala otecka a rozhodol sa, že váš vysnívaný Playstation 3 jednoducho pod stromčekom bude (a on si večer môže zachytať ryby, keď pôjdete spať). Inak samozrejme hru nespúšťajte a venujte sa potom tým titulom, ktoré prinášajú reálnu zábavu. Ak ste to tiež nepochopili, hra je hrozná nuda s mizivou grafikou a strašnými zvukmi.*



### PS3, PSP, iPad, iPhone

Výrobca: Freeverse. Distribútor: Freeverse  
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

+ - z hry sa dá robiť celkom ľahko sranda  
- nuda  
- úbohá grafika  
- hra vyzerá lepšie v prevedení na iPhone ako na PS3/PSP

1



# Hardvérové novinky v decembri

Lukáš "Under4" Kollár

**48. týždeň nás naozaj prekvapil a okrem tradičných zaujímavostí priniesol aj niekoľko exkluzívnych správ.**

Pondelňajšie ráno sa nieslo v znamení predstavenia hernej série základných dosiek od ostrieľanej firmy Gigabyte s názvom G1-Killer, ktoré budú slávnostne predstavené na januárovom CEC, a už teraz je známe, že pôjde o priameho konkurenta série dosiek ako Republic of Gamers a XPower od Asus a spoločnosti MSI. Tento deň sme ešte priniesli správu od Sony, ktorá je presvedčená, že Move technológia pracuje presne a bezchybne, a mali sme tu aj netradičnú novinku o práve vydanéj protišmykovej podložke od spoločnosti SteelSeries, ktorá sa nesie v znamení mimoriadne očakávaných hry Diablo 3.

Utorok priniesol o niečo viac hardware správ, z ktorých prvá oficiálne oznámila Radeon HD 6870 Twin Frozr II od firmy MSI, ktorý je vyrábaný z mimoriadne kvalitných komponentov, a okrem toho je riešený nereferenčne po každom ohľade, o malú chvíľu potom dorazila správa o novom nízkooprofilovom CPU chladiči od Evercoolu, a dopoludnie nám ešte spríjemnila exkluzívu v podaní GeForce GTX 570 špecifikácií, ktoré sa chciac-nechtiac dostali do sveta vďaka Palitu. Druhý pracovný deň zakončila správa o peknej predajnosti Nintendo Wii a DS v USA.

Streda priniesla niekoľko zaujímavostí. Ako prvé sme tu ráno mali dve novinky, z ktorých prvá predstavila poriadne vymakaný PC s obrovskou spotrebou, ktorý je určený na propagáciu, no v bude v predaji v aukcii, a druhá predstavila celú radu nových pamätí od spoločnosti Corsair, ktorá je známa špičkovou kvalitou. Tento deň nám zakončila novinka o GeForce GTS 450, ktorú pripravuje spoločnosť Sparkle, šetrí energiou, vydáva menšiu hlučnosť, no vie poskytnúť len referenčné frekvencie. Viac nájdete TU.

Predposledný deň priniesol štyri hardware novinky, z toho dve poriadne exkluzivity. Hneď prvá ukázala na-

jnovší rekord brazílskeho teamu, ktorému sa podarilo pretaktovať Phenom II X4 975 z pôvodnej frekvencie 3,6 GHz, na čarovných 6,944 GHz, kedy pracoval stabilne. Podarilo sa im ho pretočiť až na 7,134 GHz, no systém padal, navyše explodovala grafická karta GeForce GTX 580, ktorá musela byť nahradená Radeonom HD 4890. Hneď potom dorazila správa o hernej skrinke od Spire, ktorá nevyhniká ničím špeciálnym, ale to sa nedá povedať o novinke, ktorá prišla neskôr. Viete si predstaviť 3D monitor bez potreby okuliarov? S týmto nápadom prišiel EIZO a dal to najavo v modeli DuraVision FDF2301-3D, ktorý poskytuje 23", a rozlíšenie 1920 x 1080. Táto technológia je síce dobrá, no dizajn monitora je naozaj nepekny, cena nebude určite malá a jeho zdvihnutie nám nahradí 16 kg ťažkú činku. Štvrtok podvečer nakoniec priniesol ešte reprosústavu od Geniusu s označením SW-HF5.1 4500, ktorá ponúkne 5.1 kanálový režim, celkový výkon 125 W (45W subwoofer, 5 satelitov po 16 W), a je v čiernom prevedení. Poskytuje váhu 9,2 kg, nechýba regulácia hlasitosti pre každý reproduktor zvlášť, diaľkový ovládač, a bude predávaná za odporúčanú cenu 89 €.

Posledný pracovný deň priniesol tri správy z hardware sveta, no vo všetkých prípadoch išlo o prekvapenie. Najskôr sme tu mali televízor, dvd prehrávač aj hernú konzolu PlayStation 2 v jednom, v podaní firmy Sony, ktorá dala tomuto produktu názov Sony BRAVIA KDL-22PX300. Ten ponúka rozlíšenie 720p, ale na druhej strane poskytne len 22" obrazovku, ktorá nieje veľmi vhodná na pozeranie TV a rovnako je čudné, že výrobca poskytol hernú konzolu PS2, ktorá je už pomaly zapadnutá prachom. Na druhej strane je to naozaj zaujímavý nápad za mimoriadne výhodnú cenu, 199 libier. Ani druhá správa sa nedá označiť prívlastkom „tuctová“, pretože mladá a zaujímavá technológia OnLive sa dočkala konkurencie, ktorá je naozaj schopná a funguje prakticky rovnako ako Onlive, viac nájdete TU. Posledná hardware správa tohto dňa nám ukázala netradične chladenú na-

jrychlejšiu grafickú kartu sveta, GeForce GTX 580, ktorá je chladená špeciálnou kvapalinou, ktorá je uzavretá v obvodě spolu s integrovaným ventilátorom.

Sobota potom priniesla dve novinky, z ktorých prvá uviedla grafickú beštii od Point of View. O čo ide? Ide o rovnakú kartu, ako sme mali v predošlej novinke (GeForce GTX 580), no táto je chladená 9mm chladiacim blokom, ktorý sa o ňu postará pri vysokej záťaži, ktorej sa táto „hračka“ dokáže podrobiť. Inak poskytuje zaujímavé frekvencie, 855 MHz pre GPU, pamäť na 4104 MHz, ktorej veľkosť je mimochodom 1536 mb, a shadery o frekvencii 1710 MHz. Viac špecifikácií, ako aj jej fotografiu nájdete TU.

Tento deň, a zároveň aj celý týždeň, pretože v nedeľu sa nič významné nekonalo, nám uzavrela správa o profesionálnej hernej základnej doske od ASRocku, ktorá dostala pomenovanie Fatal1ty P67 Professional podľa hráča menom Johnathan 'Fatal1ty' Wendel. Je založená na platforme Intel s podporou päťice LGA1155, používa 16+2 fázové napájanie, disponuje s tromi PCI-e x16 slotami a so štyrmi DDR3-2133 pamäťovými modulami.

**Predošlý, 49. týždeň sa niesol v takom duchu, aký sme predpokladali. Mali sme tu niekoľko nápadov na darčeky, no viac-menej to bol GeForce GTX 570 týždeň.**

Hneď v pondelok ráno sme ukázali nové PC zdroje od spoločnosti SilverStone, ktoré majú extrémnu účinnosť a sú vhodné do pretaktovaných, respektíve herných zostáv. Správa so sebou priniesla prvé modely o veľkostiach 750W, 850W, 1000W a 1200W, ktoré obsahujú modulárnu kabeláž, 135 mm ventilátor, ktorý sa krúti v závislosti na výkone, a vyvinie hlučnosť od 19 dBA až po 36 dBA. Okrem toho spĺňujú štandardy ATX 12V 2.3 a EPS 12V. O hodinu neskôr dorazila novinka o volante, ktorý bude prispôbený na požiadavky hry Gran Turismo 5. Vyvíja ho spoločnosť Thrustmaster, ktorá mu pri tej príležitosti dala označenie T500RS. Viac detailov priniesie januárový CES, no už teraz sa špeku-



luje, že by sa jeho cena mala pohybovať okolo 500 dolárov. Poobede dorazila správa o zaujímavej PC skrínke od známeho výrobcu menom Thermaltake. Meno skrínky je Armor A30, a zaujímavá je tým, že poskytne trochu netradičný, boxový dizajn o rozmeroch 266 x 291 x 456 mm, pri hmotnosti 6,7 kg. Bude podporovať základné dosky typov Micro ATX a Mini ITX, vpredu nájdeme USB 2.0 a 3.0 porty, eSATA a samozrejme audio porty. Armor A30 je dokonale chladená skrínka, pretože obsahuje štyri ventilátory (jeden o veľkosti 90mm vpredu, ktorý je navyše aj podsvietený, dva 60 mm vzadu, a jeden veľký 230 mm v hornej časti). Okrem toho tu nájdeme aj dve 5,25" pozície. Thermaltake Armor A30 bude k dispozícii do Vianoc za zatiaľ neznámu cenu.

Poslednou novinkou pondelka sa stalo oznámenie grafickej karty od Asus, kde išlo konkrétne o model GeForce GTS 450, ktorý pracuje na čipe GF106, bude obsahovať 192 CUDA jadier, ponúkne frekvencie jadra 810 MHz, 1620 MHz pre CUDA procesory, a 3608 MHz pre 1 GB GDDR5 pamäť. Obsahuje aj niektoré nové technológie, ako GPU guard, ktorý zvýši odolnosť GPU voči zlomeniu, EMI shield, a Fuse Protection, ktorý zabezpečí dvojnásobnú ochranu proti prepätiu. O tejto karte sa nám ešte podarilo zistiť, že bude obsahovať HDMI konektor, jeden DVI A D-sub.

Utorok sme sa nadýchli a pripravili na nával nových GeForce GTX 570 kariet. S jednou prišla spoločnosť Gigabyte už v tento deň. Bude bežať na čipe GF110, obsahovať bude 1280 mb pamäť s frekvenciou 3800 MHz, ponúkne 320 bitovú pamäťovú zbernicu, 480 CUDA jadier, GPU natakto-

vané na 732 MHz a shadery, ktoré tykajú na 1464 MHz. Táto karta bude k dispozícii za cenu 260 dolárov, poskytne dva DVI konektory, a jeden HDMI.

Tento deň, ktorý bol mimochodom chudobný na hardware novinky ešte priniesol jednu zaujímavosť. Tou je PlayStation Phone s označením Sony Ericsson ZEUS-Z1 "PlayStation Phone", vybavený dotykovým displejom, podobným ovládaním, ako nájdete na PSP GO, ďalej obsahuje fotoaparát s LED bleskom a analógový stick. Nechýba ani OS Android. Pozrite sa na nasledujúce video, ktoré predstavuje PlayStation Phone:

Stred týždňa začal oznámením spoločnosti Palit, ktorá predstavuje svoju GTX 570, alebo lepšie povedané dva také modely. Jeden je plne referenčný, druhý je na tom o dosť lepšie.

Prvý model poskytne navyše len nálepku spoločnosti Palit na chladiči, inak nezaujme ničím. O druhom modeli sa to už nedá povedať, pretože ten poskytne frekvenciu jadra až 800 MHz, shadery budú pretočené na 1600 MHz, a bude obsahovať pamäť typu GDDR5 s frekvenciou 4000 MHz. Palit jej dal označenie GeForce GTX 570 Sonic Platinum. Túto hračku ochladí pekný chladič s dvoma ventilátormi, a so štyrmi heatpipes. Ceny nevieme, no dostupné budú ešte pred Vianocami.

Neskôr prišiel Twister v podobe ventilátora CPU s kompletným názvom Twister 120 od spoločnosti Sunbeamtech. Podporuje päťice Intel LGA 775/1156/1366, a AMD 939/AM2/AM2+/AM3, a poskytne rozmery 151 mm (v) x 125 mm (d) x 60 mm (š), pri hmotnosti 530 g (bez

ventilátora). O chladenie sa postará dvojica ventilátorov o veľkosti 120 mm, z ktorých jeden sa točí v opačnom smere, a tak odfúka prebytočný horúci vzduch ešte lepšie. Základ Twistera tvoria 8 mm medené heatpipes (Core Contact Technology), ktoré ústia do širokých rebier.

Tento deň sme ešte dodali dve správy, z ktorých obidve priniesli model grafickej karty GeForce GTX 570. Prvá prišla od spoločnosti Club 3D, a ponúkne len referenčné riešenie, rovnako, ako aj model od ZOTAC, ktorý ale pribalí software ZOTAC Boost Premium a PC hru Prince of Persia: The Forgotten Sands.

Štvrtok priniesol pár noviniek, z ktorých prvá ukázala model grafickej karty GeForce GTX 570 od spoločnosti Asus, ktorý nieje tuctový. Navonok referenčná karta je v skutočnosti poriadne výkonný komponent, pretože obsahuje funkciu Voltage Tweak, ktorá zabezpečí až o 50% vyšší výkon, ako referenčné riešenie od konkurencie. Cena karty sa pohybuje od 320 do 365 €.

Neskôr prišlo pre zmenu oznámenie 8 gb pamäte RAM v duálnom 4 gb režime, s ktorou prišla spoločnosť Transcend, dala im označenie aXeRam DDR3-2000. Pamäte pracujú na frekvencii 2000 MHz, sú typu DDR3, a používajú časovanie 9-11-9-24, pri napätí 1,6 V. Ich cena činí 180 €.

Posledným oznámením tohto dňa sa stala super výkonná grafická karta GeForce GTX 580 od firmy ZOTAC, ktorá nesie označenie GeForce GTX 580 AMP! Edition, a poskytne pretaktované riešenie. Jadro bude tykať na krásnych 815 MHz, shadery na 1630 MHz a pamäť na 4100 Mhz. Okrem



softwaru ZOTAC Boost Premium a hry Prince of Persia: The Forgotten Sands tu nájdeme HDMI konektor, podporu 3D Vision Surround a SLI.

Posledný pracovný deň v týždni priniesol niekoľko noviniek. Prvá oznámila dátumy a ceny grafických kariet MSI Radeon HD 6950 a HD 6970, ktoré už dorazili do západnej Európy. MSI Radeon HD 6950 je už v predaji, poskytne 2 GB pamäť, a k dispozícii je za 398 €. Výkonnejší model, MSI Radeon HD 6970 príde na trh až 23. decembra za cenu 496 €, pričom poskytne rovnakú, 2 GB GDDR5 pamäť.

Druhá novinka predstavila PC so Sandy Bridge procesom od spoločnosti Lenovo, ktorý bude dostupný v rôznych verziách. Bude sa volať IdeaCenter K330, môže ponúknuť Core i7 procesor od Intelu, 16 GB pamäť RAM, až 4 TB úložný priestor, a bude obsahovať funkciu OneKey Recovery pre rýchlu zálohu a obnovu údajov. Na výber bude DVD alebo Blu-ray mechanika, a grafická karta, ktorá ešte nieje upresnená. PC K330 vás vyjde na 699 dolárov, a na trh príde začiatkom roka 2011.

Tretou, a zároveň poslednou novinkou tohto týždňa sa stala správa, ktorá predstavila GeForce GTX 570 od MSI, ktorá je vyrábaná z mimoriadne kvalitných komponentov, obsahuje MSI Afterburner 2.0, a v balíku si nájdete ako bonus aj Advanced Edition verziu 3DMarku 11. N570GTX-M2D12D5 sa dá kúpiť už teraz za 286 dolárov.

***Ked' neprší, nech aspoň kvapká.***

***Aj tak by sa dal charakterizovať predošlý, chudobný týždeň na herné hardware správy. Nič výz-***

***namné sa nekonalo, ale zopár noviniek sme vám aj napriek tomu priniesli.***

Prvý pracovný deň so sebou priniesol dve správy, ktoré sa týkali grafických kariet. Prvá prišla doobeda, a poukázala na spoločnosť XFX, ktorá týmto predstavuje upravený Radeon HD 6850, ktorý nebude extra vynikať výkonom, pretože ponúkne len štandardné funkcie, no je vybavený zaujímavým chladičom. Táto grafická karta ponúka jadro o frekvencii 775 MHz, 1 GB GDDR5 pamäť, ktorá tyká na rovnej frekvencii 4000 MHz, ďalej je tu prítomných 960 Stream procesorov, 256bitové pamäťové rozhranie, a nechýba Dual-DVI, HDMI a Display-Port. Spomínané chladenie bude realizované pomocou dvoch ventilátorov s dvojicou medených heatpipe. Firma XFX dáva tomuto Radeonu HD 6850 odporúčanú cenu 195 dolárov, čo v prepočte predstavuje asi 147 €.

Druhá správa priniesla prvý neoficiálny Radeon HD 6970 od PowerColoru. Okrem jeho špecifikácií vieme aj ako vyzerá, no podstatné je to, že ponúka jadro o frekvencii 880 MHz, až 2 GB GDDR5 pamäť s veľkou frekvenciou, ktorá činí 5500 MHz, ďalej poskytne 256bitovú pamäťovú zbernicu, a bude obsahovať 1536 Stream procesorov. Výkon tejto grafickej karty by nemal prekročiť 300 W hranicu, čo je už samo o sebe veľa. Ale čím vyšší výkon, tým väčšia spotreba...

Utorok priniesol iba jednu hardware novinku, ktorá tiež predstavila grafickú kartu, konkrétne išlo o nereferenčný Radeonom HD 6870 DirectCu, vyrábaný z kvalitných komponentov, ktorý ponúkne lepšie frekvencie, a v neposlednom rade aj osvedčený Di-

rectCu chladič. Vyrába ju spoločnosť Asus, a obsahovať bude jadro s taktom na 915 MHz, pamäť o frekvencii 4200 MHz s veľkosťou 1 GB, no a nebudú chýbať funkcie, ako Super Hybrid Engine, ktorá mení frekvencie podľa aktuálneho zaťaženia, a Voltage Tweak, ktorá dokáže meniť napätie. Radeon HD 6870 DirectCu je vyrábaný z kvalitných kondenzátorov, cievok a tranzistorov, a o jeho chladenie sa postará spomínaný chladič menom DirectCu, obsahujúci medenú základňu s heatpipe, ktoré sú v stálom kontakte s GPU, a tak nastáva efektívny odvod tepla. Bohužiaľ nepoznáme nič viac, vrátate ceny a dostupnosti.

Stred týždňa bol na tom lepšie, no nebola to žiadna sláva, pretože boli k dispozícii len dve hardware novinky. Pre zmenu tu máme nízkonapäťové herné pamäte od známeho výrobcu Corsair, kde pôjde o 4 GB, balené v kite 2+2 GB, s frekvenciou 2133 MHz, pri nízkom, 1,5 V napätí. Corsair ich nazvala Dominator GT, dostali kompletný názov CMT4GX3M2B2133C9, a poskytnú časovanie 9-11-9-27. O chladenie sa v tomto prípade postará chladič DHX+, poskytovaná bude doživotná záruka, a cena kitu sa bude pohybovať niekde na hranici 130 €.

V poradí druhou správou stredy sa stalo predčasné predstavenie PC skrinky od výrobcu Zalman s kompletným označením Zalman GS1200, ktorá bude oficiálne predstavená až na januárovom veľtrhu CES 2011. Už teraz však poznáme väčšinu jej špecifikácií. Táto skrinka bude typu Full Tower, vpredu nájdeme jeden nový USB 3.0 port, tri klasické USB 2.0 porty, jeden eSATA, a dva výstupy na hudbu. Budú tu prítomné tri ventilátory



(dva vpredú a jeden naboku), štyri 5,25" pozície, a predovšetkým tu nájdeme stanicu pre pevný disk, ktorá sa nachádza na samom vrchu skrinky.

Štvrtok priniesol nové PC zdroje od Thermaltaku, ktorý im určil názov TR2 Bronze. Ponúkané sú v najrôznejších výkonnostných triedach: 380 W, 450 W, 500 W, 600 W, 700 W a 800 W, dosahujú vysokú účinnosť, ktorá je 82-88%, vďaka ktorej disponujú certifikátom 80 Plus Bronze. Modely 700 a 800W majú certifikát 2-way NVIDIA SLI a ATI CrossFireX, všetky obsahujú jednu +12V vetvu, 6pin PCI-e a 6+2pin konektory, a kvalitné kondenzátory z Japonska s účinnosťou do 105 °C. Všetky menované modely disponujú s aktívnym chladením, ktoré je ultra tiché a vykonávané pomocou 120 mm ventilátora.

Piatok sme mali netradične bez hardware správy, no v sobotu sme ukázali GeForce GTX 580 so 16-fázovým napájaním od Zotacu. Táto grafická karta je vo vývoji, no vieme, že bude pracovať vďaka jadrú GF110, ponúkne 6 a 8pinový napájací konektor, dva DVI, jeden HDMI a DisplayPort výstup, chladič s dvoma aktívnymi ventilátormi, a nájdeme tu aj podporu SLI. Viac o tejto karte nevieme.

**Minulý týždeň nás prepadlo vianočné sviatky, čo sa odzrkadlilo na dianí vo svete hardwaru, ale aj napriek tomu sme sa pre vás snažili zabezpečiť čo najviac zaujímavostí.**

Prvý pracovný deň sme ráno odštartovali za pomoci hernej myši od firmy Revoltec, ktorú je možné nastaviť presne podľa potrieb samotného hráča. FightMouse Elite, čo je jej názov, ponúka laserové rozlíšenie o veľkosti 5040 dpi, ponúkne až deväť tlačidiel, ktoré si môžete naprogramovať podľa seba, pripájať sa bude cez USB 2.0 rozhranie, a ponúka aj vylepšenie vďaka závažiu s celkovou hmotnosťou 30 g. FightMouse Elite sa bude v Európe predávať za odporúčanú cenu 29 €.

O hodinu neskôr dorazila správa (ktorá sa neskôr aj potvrdila), podľa ktorej Gainward pracuje na grafickej karte GeForce GTX 570 s označením Phantom. Ide vlastne o pretaktovanú kartu, obsahujúcu GDDR5 pamäť o veľkosti 1280 MB, prepojenú cez 320bitové rozhranie, nájdeme tu 480

CUDA jadier, a nebude chýbať ani podpora 3-way SLI. Okrem iného potešia aj Dual-DVI, HDMI a DisplayPort konektory. Chladienie jej zabezpečí trojica ventilátorov, so šesticou heatpipe. Viac o tejto karte nájdete v závere tohto sumáru, pretože sa konalo jej oficiálne predstavenie.



Ešte predtým sa pozrieme na to, čo ponúkol utorok. Ten zabezpečil jednu novinku, ktorá ukazuje slabší model z AMP! Série grafických kariet spoločnosti ZOTAC. Ide presnejšie o model GeForce GTX 570 AMP! Edition, ktorý bude nereferenčný, takže ponúkne vyššie frekvencie, ako základný model. GPU bude natočené z pôvodných 732 MHz, na 780 MHz, nájdeme tu 1280 MB GDDR5 pamäť o frekvencii 4000 MHz, čo predstavuje o 200 MHz viac, ako pôvodne. Pamäť bude prepojená cez 320bitové rozhranie, a ešte vieme, že shadery budú tykať na frekvencii 1560 MHz. Ako vždy, aj teraz tu nájdeme software ZOTAC Boost Premium, a plnú hru Prince of Persia: The Forgotten Sands, ktorú môžete detailnejšie spoznať vďaka našej recenzii.

Teraz sa môžeme pozrieť na sľúbené bližšie špecifikácie grafickej karty GeForce GTX 570 Phantom od Gainwardu. Tá sa v stredu dočkala oficiálneho oznámenie, ktoré nám doplnilo zbierku informácií. Poznáme totiž jej všetky frekvencie. Karta Phantom bude založená na grafickom jadre GF110, o frekvencii 750 MHz, pamäť bude natočená na 3900 MHz, a aj shadery sa dočkali zvýšenia, konkrétne na rovných 1500 MHz. Cena oznámená nebola, no môžete si pozrieť jej obrázky, ktoré prišli spolu s jej oznámením.

Štvrtok priniesol toľko noviniek, koľko by sme si priali každý deň. Prvá prišla presne na obed, a predstavila vylepšený model pôvodnej GeForce GTX 460 od známeho výrobcu Gigabyte. V podstate ide o model GV-

N460OC-1GI, ktorý ponúka frekvenciu jadra o veľkosti 715 MHz, 1 GB GDDR5 pamäť s pracovnou frekvenciou 3600 MHz, ktorá bude prepojená cez 256bitové rozhranie, a 336 CUDA procesorov. Druhá verzia sa od pôvodnej líši chladičom. Nová verzia ponúka chladič WindForce 2X so štvoricou heatpipe, a predávať sa bude za odporúčanú cenu cca. 157 €. Rozdiely medzi prvým a druhým modelom nájdete v našej galérii.

Poobede dorazila správa o novom modeli PC zdroja od spoločnosti Thermaltake, ktorý doplní sériu Toughpower. Ide o zdroj, vhodný do extrémne výkonných herných strojov, ponúka vysoký, až 1350 W výkon s výbornou efektívnosťou, ktorá činí 91%. Thermaltake Toughpower 1350 W obsahuje dve 12 V vetvy, kvalitné kondenzátory japonskej výroby, a napojíte naň až štyri grafické karty súčasne. Bude ho chladiť jeden 140 mm ventilátor, a bude naň poskytnutá päťročná záruka. Jeho cenu bohužiaľ nevieme.

Večer sme potom ešte priniesli dve správy, z ktorých prvá ukázala herné pamäte od spoločnosti Kingmax, ktoré zaujmú kvalitnou technológiou, vďaka ktorej budú bežať na vysokej frekvencii bez problémov. Ide o kit, balený duálne, konkrétne po 2x2 GB, teda poskytnú celkovú veľkosť 4 GB s pracovnou frekvenciou 2400 MHz, ktorú zvládnu s pomocou Nano Thermal Dissipation (NTD) technológie. Na prevádzku bude vyžadovaný režim 1,5 až 1,8 V, výrobca na ne poskytne doživotnú záruku, no nič viac o tomto produkte nevieme.

Hneď na to sme priniesli grafickú kartu R6850 Cyclone 1GD5 Power Edition od spoločnosti MSI, ktorá ponúkne 6+1 fázové napájanie pre lepšiu stabilitu. Táto karta je vyrábaná z kvalitných komponentov, pevných kondenzátorov s hliníkovou vložkou, ktoré disponujú označením Military Class II, poskytne známy Cyclone chladič s duálnym slotom, ktorý je vybavený medenou základňou s dvoma heatpipe, a nechýba ani jeden 90 mm ventilátor. Ponúkne 920 Stream procesorov, GPU frekvenciu 860 MHz (respektíve 1020 MHz), a 1 GB GDDR5 pamäť, tykajúcu na vysokej frekvencii 4400 MHz, ktorá je prepojená cez 256bitové rozhranie. Nechýbajú ani dual-DVI, HDMI a DisplayPort výstupy.

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

