



# gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko !  
január 2011

**RECENZIE**

**EPIC MICKEY**

**TRON: EVOLUTION**

**DOJMY&PREVIEW**

**THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM**

**CRYSIS 2**

**BULLETSTORM**



**4 GamesWeb**

Herné novinky za mesiac január

**8 Herný sprievodca rokom 2011****12 Najočakávanejšie adventúry roka 2011****16 Preview a dojmy**

The Elder Scrolls V: Skyrim

**18 Dead Space 2****20 Bulletstorm****22 Killzone 3****24 Crysis 2****26 Recenzie**

Epic Mickey

**28 Tron: Evolution****30 Bakugan: Defenders of the Core****32 Hardware**

Logitech G510 a G930

**34 Harvérový sumár za mesiac január****39 Uživatelské recenzie**

Assassin's Creed: Brotherhood



# Herné novinky za mesiac január

Lukáš "Under4" Kollár

**Nový rok beží naplno, a práve teraz nastal čas nato, aby sme si zhrnuli prvý herný týždeň 2011. Novinkami sme nešetřili, priniesli sme nejaké tie videá, pridali sme obrázky, napísali pár článkov, uzavreli sme MEGA súťaž, a oznámili sme vám šťastných výhercov!**

## 1. týždeň

Všetko má ale svoj čas, takže začneme novinkami. Pondelok sme odštartovali oznámením bonusu do hry Dead Space 2, ktorého sa dočkáte, pokiaľ vyhrabete zo svojho miláčika staré savy z prvého dielu hororovej akcie Dead Space. Hráči, ktorí ich majú, získajú špeciálnu zbraň menom Plasma Cutter.

Druhá správa potešila pirátov, a zároveň zarmútila poctivých hráčov a predovšetkým spoločnosť Sony. Hacker GeoHot totiž kompletne prelomil ochranu herného zariadenia PlayStation 3 tak, že sa dostal do tzv. „root key“.

Utorok začal ďalším rekordom akcie CoD: Black Ops, ktorú za 11 týždňov od vydania hralo v MP 20 miliónov hráčov cez 600 miliónov hodín, zistili sme, že PC verzia Battlefieldu 3 bude lepšia, ako konzolové verzie, čo sa môže prejavovať exkluzívnym obsahom, neskôr sme sa pozreli na súhrn informácií PS3 verzie hry Mass Effect 2, a nakoniec sme si posvietili nato, ako dopadla hra LittleBigPlanet 2 v prvých recenziách.

V stredu sme pridali tri novinky, z ktorých prvá zahájila súťaž Bohemia Interactive Community Awards 2010, pozreli sme sa na predajnosť hier za 52. herný týždeň 2010 v UK, kde si zistili, že FIFE 11 sa podarilo pokoriť

Posledný pracovný deň sme odkryli systémové požiadavky hry Total War: Shogun 2, a priniesli sme aj informácie, video, a cenu prvého DLC pre Dragon Age 2.

V sobotu ste mohli vidieť, ako vyzerá Fable III na PC, zistili sme, že Dead Space filmy sa dočkajú bundle, dozvedeli sme sa kopec detailov, a aj samotný názov ôsmej časti hry Silent Hill. Sobotu sme napokon ukončili Sony stanoviskom, podľa ktorého sa vraj už rieši hacknutie PS3, no je možné, že už niet cesty naspäť, a problém by vyriešil iba nový hardware. Nedeľa bohužiaľ neposkytla žiadnu hernú správu.

Minulý týždeň sme zrecenzovali hru TRON: Evolution, ktorá sklamala na plnej čiare, priniesli sme tematický článok o tom, čo nás v tomto roku čaká a neminie, a napísali sme aj Killzone 3 preview. V nedeľu večer sme našu databázu obohatili o jednu užívateľskú recenziu hry Assassin's Creed: Brotherhood.

Našu galériu sme doplnili o obrázkové sekcie hier TRON: Evolution, Gears of War 3, Dead Space 2, a Killzone 3, no ani naša galéria videí neostala nepovšimnutá. Ukázali sme najočakávanejšie tituly od Electronic Arts pre rok 2011, herného sprievodcu rokom 2011, Avatar Kinect Announcement video, Story trailer hry Killzone 3, Dragon Age 2: The Exiled Prince DLC – trailer, a iné.

## 2. týždeň

**Prešvihli ste minulý týždeň alebo si ho chcete len zrekapitulovať? Nižšie sa dozvieme, čo všetko sa v druhom hernom týždni 2011 prihodilo.**

S prvou správou sme informovali, že Aliens: Colonial Marines zrejme tento rok neuvidíme. Hra mala vyjsť už v roku 2009, ale doteraz sa tak nestalo. Neskôr sme sa pozreli na to, aké herné tituly išli v prvom týždni 2011 v UK najviac na dračku, potom sme zis-



Neskôr dorazila správa o udelení hodnotenia pre hru Bulletstorm, ktorá obsahuje násilie, čiastočnú nahotu, sexuálne témy, nadávky, a konzumáciu alkoholu, čím si vyslúžila hodnotenie od organizácie ESRB s písmenom M (teda len pre dospelých), no nikto asi nečakal, že by táto hra dostala priznivejší rating.

Nasledovali náznaky druhého dielu hry Red Dead Redemption, ktorá by po výbornej predajnosti a hodnoteniach nemala zapadnúť prachom, a mohli by sme sa dočkať jej pokračovania. Rockstar zatiaľ zaryto mlčí, ale vyskytla sa nám malá iskra nádeje. Poslednou novinkou pondelka sa stalo oznámenie ďalšieho DLC pre RPG hru Mass Effect 2, ktorý by mal prísť v priebehu roka.

Black Ops. Podvečer sme sa ešte dozvedeli, že EA vypne servery na rôznych hrách. A vôbec nepôjde o malý počet!

Štvrtok sme si prezreli štatistiky Xboxu 360 a Kinectu, ktoré sa zverejnili na veľtrhu CES 2011. Aj s druhou správou sme zavítali do Las Vegas, kde zverejnili svoje štatistiky aj spoločnosť Sony. Neskôr sme priniesli správu, podľa ktorej bude mať Homefront obmedzený multiplayer, takže pokiaľ by ste si chceli kúpiť hru v bazáre, a chceli hrať online, museli by ste si zakúpiť nový kód v hodnote 10 dolárov.

Posledná správa tohto dňa prezradila, že Tomb Raider Trilogy bude k dispozícii aj na PS3.



tili, že nový Jurský park je inšpirovaný hrou Heavy Rain, a večer sme vás napokon informovali o tom, že The Secret World zobrala do rúk spoločnosť Electronic Arts.

V úvode utorka sme si zobrali na mušku Bulletstorm, konkrétne systémové požiadavky tejto hry, nasledovala správa, podľa ktorej má PS2 ešte stále podporu pre online MP, potom ste si mohli pozrieť film Trashmaster, ktorý je natočený na GTA IV engine. Aj večer sme vám priniesli informácie zo sveta hier. Prvá správa prišla pred devätnástou hodinou, a spolu s ňou dorazili prvé zábery z The Elder Scrolls V: Skyrim, ďalšia dala nádej pre tri nové prídavné balíčky do Fallout: New Vegas, s nasledujúcou sme zistili, že najznámejší inštalatér sa ešte nechystá skončiť kariéru, nasledovalo potvrdenie pokračovania Sniper: Ghost Warrior, s predposlednou novinkou utorka sme ukázali orientačnú predajnosť hier na Slovensku, a tento únavný deň sme zakončili dôležitosťou PC platformy pre Assassin's Creed.

Streda dala tri novinky. Prvá správa potešila, pretože Champions Online: Free for All uvidíme ešte v januári, ani druhá správa stredy nezarmútila, pretože Sniper: Ghost Warrior 2 je vraj už vo vývoji. Podľa poslednej novinky tohto dňa štúdio Ruffian pracuje na niekoľkých akčných hrách. Bude medzi nimi aj Crackdown 3?

Predposledný pracovný deň sme si porovnali grafickú reálnosť hry Gran Turismo 5, oznámili sme aj ďalšie odloženie vydania tretej časti hry F.E.A.R., a ďalšia správa nemilo prekvapila, pretože to vyzerá tak, že 3DS bude obsahovať regionálny zámok.



Neskôr sme zistili, že Remedy chystajú veľký projekt na Windows Phone 7, objavili sa prvé reálne náznaky hororovej akcie Dead Space 3, zistili sme, že Killzone 3 bude obsahovať 70 minút predelových filmov, a napokon sme si upresnili dátumy vydania novej závodnej hry z Need For Speed série.

Piatok sme zistili, že F1 uvidíme aj na prehladačoch. Spoločnosť Codemasters si od tejto modifikácie veľa sľubuje, no uvidíme, ako to nakoniec dopadne, každopádne ešte nieje dôvod na radosť, pretože nieje potvrdená dostupnosť pre jednotlivé štáty. Druhá správa oznámila, že MotoGP 10/11 prinesie spoločnosť Cenega už v priebehu marca. Posledná novinka tohto dňa potvrdila demo hry Bulletstorm. PC verzia žiaľ nebude.

Víkendové dni dali po jednej správe. V sobotu sme sa dozvedeli, že pokračovanie Blacklight: Tango Down bude k dispozícii úplne zadarmo, respektíve budeme platiť len za prípadný prémiový obsah.

Posledný deň v týždni sme si napokon pozreli nové obrázky hry L.A. Noire.

Predošlý týždeň priniesol okrem

noviniek samozrejme aj niekoľko článkov. Priblížili sme si hru Bakugan: Defenders of the Core, ktorá si od nás odniesla podpriemerné hodnotenie, pozreli sme sa na najočakávanejšie adventúry roka 2011, a priniesli sme prvé dojmy z hrania Dead Space 2.

Databázu sme doplnili o päť galérií hier Bakugan: Defenders of the Core, MotoGP 10/11, Might & Magic Heroes VI, ArkanoArena, a L.A. Noire.

Ponúkli sme aj bohatú nádielku v podobe videí. Konkrétne išlo o tieto videá: BulletStorm - Bulletpoints with Cliff Bleszinski, Magic: The Gathering - Tactics - Developer Walkthrough, Dragon Age 2 - Making of 2, BulletStorm - Last Call, Shift 2: Unleashed - release date trailer, Mass Effect 2 - PS3 launch trailer, Dead Space 2 - Launch trailer, Might & Magic Heroes VI - Stronghold trailer, Total War: Shogun 2 - Campaign Trailer, LittleBigPlanet 2 - Dear PlayStation, Mortal Kombat - Mileena trailer, a napokon sme ukázali F.3.A.R - Co-op online trailer.

### 3. týždeň

Ďalší týždeň, ďalšie správy, ale



**teraz nastal čas na to, aby sme si ten predošlý s číslovkou tri zhrnuli.**

Prvý deň v týždni sme sa o aktuálnosť postarali prostredníctvom štvorice herných správ. Ráno sme si rozobrali Uncharted 3: Drake's Deception trailer, predstavili sme si novú reklamu, ktorá zobrazuje šokované matky pri pohľade na zábery z hororovej akcie Dead Space 2, neskôr sme si oficiálne predstavili RPG hru King Arthur II, a napokon sa nám podarilo zistiť, že Deus Ex: Human Revolution ponúka naozaj dlhú hraciu dobu.

Druhý pracovný deň sme informovali, že Homefront zrejme nebude obsahovať nič brutálne, súdiac z BBFC ratingu, neskôr sme informovali ohľadom prvého DLC pre CoD: Black Ops s názvom First Strike, a nakoniec sme vám dali vedieť o chybe, ktorú obsahovala aktualizácia hry Assassin's Creed: Brotherhood. Tá mala brániť vstupu na multiplayer, ale spoločnosť Ubisoft dala túto skutočnosť rýchlo do poriadku.

Jadro týždňa poskytlo až šesticu herných správ, z ktorých sme sa najskôr dozvedeli, že vývoj hry Cannon Fodder 3 je v plnom prúde, oficiálne sme si ohlásili Final Fantasy XIII-2, a zistili sme, že Portal 2 PS3 s PC verziou zdarma bude realitou. Neskôr ste sa mohli dočítať, ako sa vraj jednému nespokojnému hráčovi MMO hry Runes of Magic podarilo hacknúť databázu obsahujúcu 3,5 milióna účtov aj s heslami, ktoré chce zverejniť, pokiaľ nebudú splnené jeho požiadavky, o hodinu na to sme informovali o tom, že Animus Project Update 2.0, prídavný balík pre Assassin's Creed: Brotherhood je už k dispozícii zadarmo, a nakoniec sme



zistili, že pokiaľ si kúpite špeciálnu edíciu hry Killzone 3, získate prístup do chystanej betaverzie SOCOM 4.

Štvrtok ozrejmil, že nový Xbox 360 update od Microsoftu disponuje novou protipirátskou ochranou, ktorá je zatiaľ účinná, avšak je len otázkou času, kedy ju hackeri zlomia, definitívne sme zakopali fámy o údajnej dynamickej obtiažnosti hry Deus Ex: Human Revolution, priniesli sme menší rozbor prvej Killzone 3 recenzie, a napokon sme odštartovali novú zaujímavú súťaž.

Piatok sme naservírovali menu, tvorené trojicou herných správ. Jednak sme zistili, kedy sa presne na trhu objaví nekonečná hra Duke Nukem Forever, potešili sme priaznivcov Bulletstormu, ktorí majú k dispozícii 3D monitor a okuliare, a podarilo sa nám zistiť, že Modern Warfare 3 bude vyvíjať trojica vývojárov.

Aj cez víkend sme sa snažili pridať pár zaujímavostí. Jedna prišla v nedeľu, dve v sobotu. Najskôr sme si ukázali 15 minútový ArenaNet dokument a napokon sme poukázali na krachy niektorých štúdií.

Počas uplynulého týždňa sme pridali jeden preview a jednu recenziu. Utorok poskytol The Elder Scrolls V: Skyrim preview, a nedeľu sme si spríjemnili recenziou arkády Epic Mickey, ktorej hodnotenie nájdete TU.

Za sedem dní sme pridali sedem obrázkových galérií, ktoré nájdete TU. Priniesli sme vám až 25 videí, ktoré je zbytočné rozpisovať, radšej si ich pozrite priamo v našej video sekcii.

Tretí tohtoročný týždeň bol nakoniec celkom pestrý, čo okrem iného dokazuje aj počet pridaných videí.



# Herný sprievodca rokom 2011

Juraj "Duri" Dolniak

*Naše pomaly prázdne peňaženky sa po minuloročných hitoch ani nestihnú spamätať a udelíme im ďalší prudký výber. Prečo? Nastáva totiž rok 2011, rok nesúci sa v znamení pokračovaní úspešných značiek, ktoré hráčom opäť nedajú vydýchnuť. Väčšina z nich, presunutá z predchádzajúceho roka, pochádza z rúk skutočných majstrov svojho remesla. Jedno je isté – po stránke videohier nás čaká pestrý výber, v ktorom si príde na svoje naozaj každý. Neveríte? Obrí zoznam nižšie vás presvedčí.*

## LittleBigPlanet 2 – 16. 1. 2011 – PS3

Miláčik PS3 publika hlási svoj návrat. Už o pár dní príde Sackboyove druhé pokračovanie, v ktorom sa nás Media Molecule pokúsi presvedčiť, že osvedčené metódy jednotky majú potenciál uspieť aj po druhý raz. Predsa len sa však dočkajú niekoľkých zmien a doplnkov, ktoré sme si vyskúšali vo vypustenej beta. Hoci, ako nám DanKanFan vo svojich dojmach prezradil, hra pre jedného hráča na tom mohla byť o niečo lepšie, hlavné husle v LittleBigPlanet 2 hrá multiplayer a editor úrovní, v ktorých môžeme popustiť uzdu fantázii. Kam umiestnime ten či onen objekt a vôbec čo za pomoci rozsiahlych možností stvoríme, závisí len a len od nás. Ako dopadne výsledná hra zistíme ešte tento mesiac. LBP 2 môžeme označiť za štart, ktorý spustí lavínu tohtoročných hitov.

## Dead Space 2 – 28. 1. 2011 – PC/Xbox360/PS3

Dlho sa nevedelo, či nejaké to pokračovanie naozaj príde. Napokon však dalo EA druhej časti vesmírneho hororu Dead Space zelenú a práce v kanceláriách Visceral Games sa naplno rozbehli po dokončení Danteho Inferna. Príbeh hry si opäť vezme na mušku inžiniera Isaaca Clarka, ktorý sa po nočnej more na ťažobnej lodi USG Ishimura stáva poslednou nádejou na záchranu vesmírnej stanice. Inak ju čaká záhuba v podobe krvilačných nekromorfov a vírusu, ktorý každú živú bytosť navždy pohltí a zmení v odporné monštrum. Viac priestoru dostanú akčné vsuvky a celkovo brutálnejšie pojmá, no nezabudlo sa ani na poriadnu dávku strachu, čo nám potvrdilo aj nedávne demo. Čo chvíľa sa do predaja dostane plná hra, ktorej launch bude obohatený aj o pôsobivú limitovanú edíciu.

## Killzone 3 – 25. 2. 2011 – PS3

Guerrilla Games vracia úder! Populárna séria Killzone sa dočká v priebehu prvého štvrťroka 2011 zrejme svojej poslednej časti, ktorá ukončí konflikt Helghastov a jednotiek ISA. Trojka začne v momente konca predchodcu, čiže popravou vládcu Visariho. Vojná však pokračuje aj naďalej a tentoraz sa presunie do niekoľkých rozličných prostredí. Novinkou v sérii je jet-pack, ktorého



služby si mohli skúsiť už účastníci minuloročnej betaverzie. Ako nám Guerrilláci prezradili ešte na E3, môžeme rátať s plnou podporou 3D a PS Move, ktoré zintenzívnia akčný zážitok. Tvorcovia sa ďalej pokúsia efektne zakryť loading obrazovky, keďže sa už dávnejšie pochválili, že hra žiadne obťahovať nebude. Ak sa im podarí dodržať drvivú väčšinu sľubov a hráčov zavedú do neprebádaných lokalít helghastského pekla v špičkovej vizuálnej kvalite, majitelia PS3 sa tak môžu tešiť na veľkolepé zakončenie, v ktorom naveky pochovajú túto mimozemskú rasu a pre ľudstvo vybojujú slobodu. Avšak ktovie, aké má s Killzone plány Sony...

## Bulletstorm – 25. 2. 2011 – PC/Xbox360/PS3

Už tento február vyráža do predaja uletená first-person akcia Bulletstorm, ktorá nám ukáže, čomu sa rovná spolupráca People Can Fly, Epic

Games a EA. Zo spomenutých budú mať na hre najväčšie zásluhy práve „lietajúci ľudia“, nakoľko Epic im prepožičal technológie (titul pobeží na Unreal Engine 3) a EA, ako správny vydavateľ, im robí reklamu. Poprednou tvárou vývoja je CliffyB, ktorý okrem iného stojí za sériou Gears of War (o treťom diely sa dočítate nižšie). Bulletstorm sa dá stručne charakterizovať ako „oddychovka“, pri ktorej na pár

hodín odstavíte mozog do úsporného režimu a v roli záchrancu neznámej planéty vykosíte nikdy nekončiace zástupy nepriateľov. Dej je odstavený na druhú koľaj, nakoľko sa dôraz kladie výhradne na zábavu a boje s rôznorodými mutantmi, v ktorých kynožení vám posluží akýsi elektrický bič spoločne s niekoľkými typmi strelných zbraní. Bulletstorm predstavuje veľkého konkurenta pre Duke Nukem Forever, ktorého pri troche šťastia bezproblémovo prevažuje.

## Homefront – 8. 3. 2011 – PC/Xbox360/PS3

Kaos Studios sa v roku 2007 prezentovalo solídnu multiplayerovou akciou Frontlines: Fuel of War. Hra si odniesla slušné hodnotenia aj na najprestížnejších herných weboch, a tak sa jej tvorcovia rozhodli pokračovať v načatej FPS cestičke. Tá nás tentoraz zavedie k chystanej akcii Homefront, odohrávajúcej sa v roku 2027, keď





americká ekonomika padla. To podniklo Severnú Kóreu k okupácii USA, no Američania jej vyhlásili vojnu. Príbeh má na svedomí scenárista John Milius známy hlavne vo filmovom priemysle. Homefront začneme v Col-orade a neskôr sa budeme premiestňovať ďalej na západ krajiny až k Pacifiku. Moderný vojenský konflikt má byť doplnený tou najvyspelejšou vojenskou technikou od rôznych zbraní po obrnené vozidlá. Výraznú úlohu zohrá multiplayerová zložka. Po internete už začali kolovať prvé náz-naky druhého dielu.

### **Crysis 2 – 25. 3. 2011 – PC/Xbox360/PS3**

Nanotechnológie sú našou poslednou nádejou. Aspoň to hlása posledný „Be the Weapon“ trailer z Crysis 2, ktorý predstavuje ultramoderný vojenský oblek. Ten sme si obľúbili už v roku 2007, kedy uzrel svetlo sveta prelomový prvý diel prinášajúci so sebou suverénne najvyspelejšie grafické spracovanie, ktoré dodnes nemá konkurencie. Napriek tomu, že sa v útrobach nemeckého Cryteku už dlhší čas pracuje s treťou generáciou CryEnginu, dvojka jednotku s najväčšou pravdepodobnosťou po stránke spracovania nepremôže a to aj z dôvodu portu na konzoly. Aj tak však už teraz možno hovoriť o jednej z najkrajšie vyzerajúcich FPS tohto roka, ktorá nám rozpovie zamotaný dej zasadený do New Yorku. Práve sem sa presunuli vojenské jednotky, keďže sa milovaný NY stal dejiskom mimozemskej invázie. Hráči však dostanú do vienka avizovaný nanooblek, ktorým sa aspoň čiastočne vyrovnajú sily medzi ľuďmi a mimozemšťanmi. Betónová džungľa láka hráčov o čosi viac ako predošlý trop-

ický ostrov, ako si Crytek poradil s jej otvorenosťou a celkovým level designom, zistíme o pár týždňov.

### **Brink – jar 2011 – PC/Xbox360/PS3**

Tvorcovia multiplayerového pokračovania Quake 4, titulu Enemy Territory: Quake Wars, dlhší čas pripravujú revolučnú FPS menom Brink. Toto zaujímavé spojenie singleplayeru, co-opu a multiplayeru a svojim spôsobom aj kópia úspešného Borderlands (čo sa týka najmä jeho grafického spracovania) bola plánovaná už na marec minulého roka, no keďže sa práce na hre poriadne natiahli, dátum vydania sa posunul na jar 2011. Čo nám teda najnovší počín štúdia Splash Damage priniesie? V prvom rade mix kvalitnej akcie a parkouru podobného z Mirror's Edge. Hrateľnosť bude vďaka flexibilitě hlavnej postavy o čosi zaujímavejšia a dynamickejšia, čo by mohlo výrazne oživiť FPS žáner. Brink sa odohráva v ďalekej budúcnosti v zničenom meste Ark, ktoré je okupované dvomi znepriatelenými frakciami. Hráč sa ujme svojej postavy, ktorú si vopred sám vytvorí. Splash Damage už dávnejšie prezradilo, že zbiera podklady na druhý a tretí diel a chystá urobiť z Brink trilógiu. Dôraz sa nekladie až tak na dej, ale skôr na multiplayer. Autori sú v tomto obore zaručení odborníci, s Enemy Territory bude mať hra však spoločného omnoho viac. Technológia, ktorá Brink poháňa, je totiž použitá práve z Quake Wars, jedná sa o starý známy id Tech. Tvorcovia z neho vyštvavili maximum, obrázky vyzerajú jedným slovom nádherne. Či to však budeme konštatovať aj o niekoľko mesiacov, je otázne.

### **F.3.A.R. – apríl 2011 – PC/Xbox360/PS3**

Ukončenie trilógie jednej z najdesivejších FPSiek súčasnosti sa ponese vo veľkom (co-op) štýle. 9 mesiacov po udalostiach druhého dielu totiž opäť ožíva zlo v podobe Almy, ktorá sa chystá priviesť na svet hotové monštrum. Tomu musí zabrániť dvojica Fettel a Point Man, ktorí oplývajú rozdielnymi schopnosťami. Zatiaľ čo Fettel využíva svoje telekinetické útoky, druhý menovaný si lepšie rozumie s ťažkou bojovou technikou a v jeho arzenáli sa nájdu také kúsky ako napríklad raketometry alebo guľomety. Vyššie spomenutý co-op bude mať s novým dielom F.E.A.R.-u veľa spoločného, nakoľko chce autor, štúdio Day 1 Studios, práve skrze neho vybudovať strašidelnú atmosféru známu z minulých dielov. Kooperatívny mód sa do hry hodí už len z dôvodu, že sa v nej objavia dve hrateľné postavy, ktoré spojením svojich útokov pripravia pre nepriateľov dokonalú smrťiacu pascu. Či však spojenie horrovej FPS a co-opu uspeje, visí vo hviezdach.

### **Deus Ex: Human Revolution – apríl 2011 – PC/Xbox360/PS3**

Už vyše 10 rokov ubehlo od prvého dielu Deus Ex, ktorý sa mnohým navždy vryl do mysle. Hoci dvojka mierne zakolísala a nezožala takú slávu ako prvý diel, po siedmych rokoch prichádza pokračovanie nesúce názov Human Revolution. V nej sa chopíme postavy špeciálneho agenta Adama Jensena, ktorý v roku 2027 (príbeh sa teda odohráva pred udalosťami prvého dielu) čelí teroristickej hrozbe od Purity First. Misie sú navrhnuté tak, aby ich riešenie bolo možné prejsť viacerými odlišnými spôsobmi, o čom nás presvedčila prezen-



tácia na GamesCome, z ktorej sme taktiež získali dojem, že Eidos je na najlepšej ceste, aby priniesol skutočného duchovného nástupcu jednotky. Tešiť sa môžeme na viacero štýlov hrania, či už tichý, alebo rambo štýl. Z hry autori vyškrtnú zlepšovanie štatistiky, ktoré sa objavilo v prvom diely. V Human Revolution sa objaví spôsob z dvojky, čiže vývoj postavy bude len pomocou augmentácií. Celkovo zatiaľ pôsobí najnovší diel pre skalných fanúšikov ako návrat ku koreňom série a zároveň ako vhodný začiatok pre nezainteresovaných hráčov.

### **The Witcher 2: Assassins of Kings – 17. 5. 2011 – PC**

Úspešná knižná séria poľského spisovateľa Andrzeja Sapkowského o bielovlasom zaklánačovi, Geraltovi z Rivie, sa v máji dočká druhej hernej adaptácie, ktorá sa tentoraz zameria na podivných zabijakov. V okolí sa začína objavovať niekoľko prípadov vražd hláv kráľovstiev a zločinci sa vrah nápadne podobajú zaklánačom. Geralt sa preto vydáva na cestu zastaviť vyčiniť vrahov kráľov po boku Triss Merigold a Vernona Roche. Autori z CD Projekt RED chystajú rozvetviť Geraltovo poslanie tromi rôznymi smermi, ktoré pre hráča predstavujú hodiny a hodiny hracej doby. Zmenou prejde engine z jednotky, ktorý bude kompletne prekopený, dokonale prispôsobený druhej časti. Čo má však Zaklánač 2 spoločné s predchodcom a s knižnými verziami vôbec, je drsné pojetie plné vulgarizmov a brutality a na rad sa dostane taktiež erotika. More herného obsahu bude zakončené 16-timi rôznymi spôsobmi. Hre sa detailnejšie pozrel na zúbok LordDan vo svojom rozsiahlom preview, alebo si nalistujte naše zhrnutie konferencie CD Projekt RED.

### **Rage – 16. 9. 2011 – PC/Xbox360/PS3**

Id Software, ktoré kedysi tvorilo históriu žánru akčných hier sa po vydaní Doomu 3 na čas odmlčalo, aby mohlo pripravovať veľmi sľubne vyzerajúcu akciu Rage. Postapokalyptická strelačka kombinovaná s pretekami bugín je pre toto štúdio veľmi netradičným projektom. V roku 2028 do Zeme narazí asteroid, ktorý spustoší všetok život na povrchu planéty. Vy, v role jedného z mála vyvolených, ktorým sa podarilo ničivú zrážku prežiť v podzemných úkrytoch, v rámci projektu Eden s cieľom obnoviť planétu a chopiť sa vlády, sa asi po 80 rokoch po katastrofe prebúdzate z hibernácie, aby ste zistili, že svet na povrchu

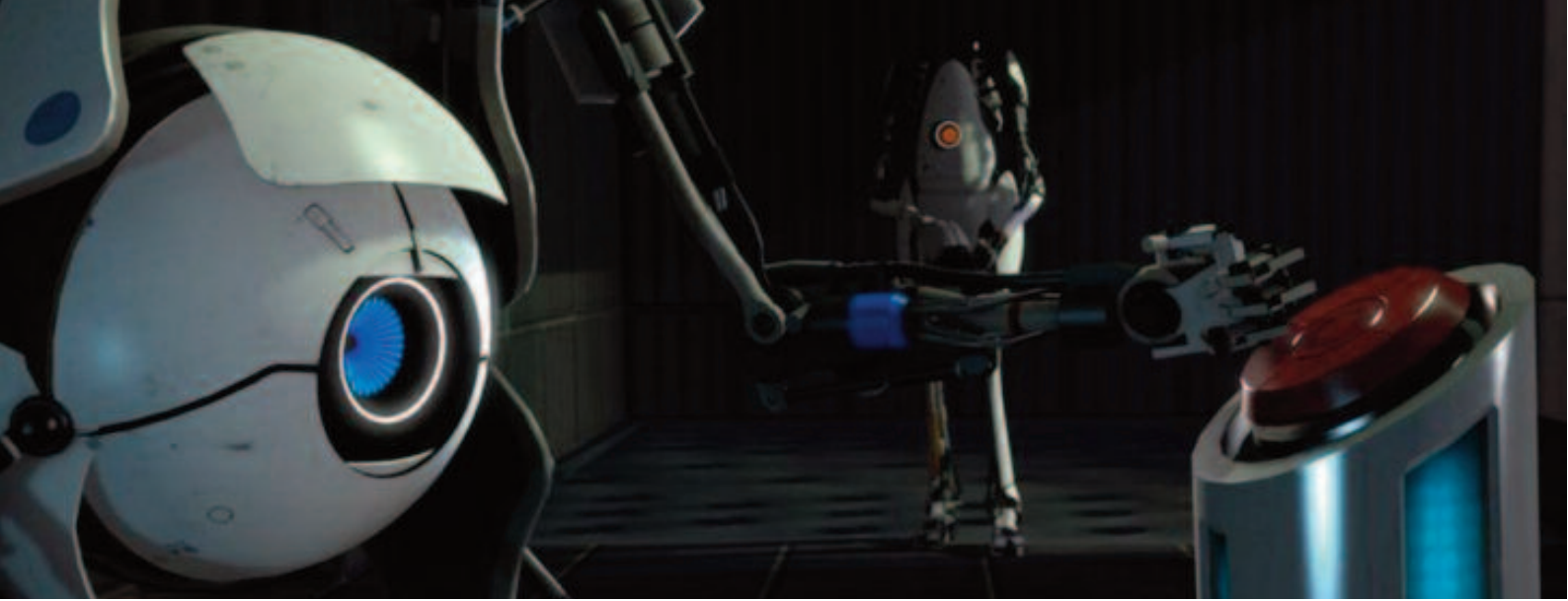
zďaleka nie je taký mŕtv, ako sa pôvodne myslelo. Niektorí ľudia stále žijú a iní sa zas vplyvom rôznych faktorov zmenili na mutantov. Misia prebrať kontrolu zďaleka nebude taká jednoduchá...

### **Batman: Arkham City – jeseň 2011 – PC/Xbox360/PS3**

Druhé Batmanove dejstvo sa odohráva po udalostiach prvého dielu, kedy má už Joker svoje dni zrátané (alebo žeby nie?) a náš charizmatiký hlavný hrdina o jedného zlosyna menej. Gotham je však kolískou tej najväčšej zločineckej pliahy a preto mu stoja v ceste ďalší zločinci, z ktorých najväčšie problémy narobí Hugo Strange. On jediný totiž pozná B-Manovu skutočnú identitu a podľa nedávneho traileru z VGA aj všetky jeho obavy a slabiny. Samotná hra by však mala začínať trochu inak, nakoľko jedným z prvých kriminálnikov sa stane Two Face, ktorý uväzní Batmanovu lásku Catwoman. Popri singleplayeri autori potvrdili aj multiplayer a špekuluje sa aj nad co-opom, v ktorom by sa jeden hráč zhostil roly Batmana a druhý spomenutej Catwoman. Neminú nás drsnejšie súboje s niekoľkými protivníkmi naraz ako ani temnejšie a záhadnejšie rozprávanie príbehu. Hlavnou lokáciou bude akási „zločinecká rezervácia“ Arkham City, z čoho bol odvodený samotný podtitul hry. Nové B-Manove dobrodružstvo láka svojou komplexnosťou, inovatívnymi prvkami a vyspelým technickým spracovaním, čím by mohol tromfnúť už aj tak veľmi kvalitného predchodcu.

### **Gears of War 3 – zima 2011 – Xbox360**

Marcus Fenix tento rok posledný boj proti hordám Locustov v treťom diely Gears of War, ktorého veľkoleposť prirovnáva Epic Games k vysokorozpočtovým hollywoodskym blockbusterom. Týmto silným argumentom sa autori ohávajú už od ohlásenia, čo u početnej fanúšikovskej základni vyvoláva ešte väčšie očakávania. „Epic“ však boli doposiaľ so sériou nadmieru úspešní a preto im snáď môžeme veriť. Príbeh sa zameriava opäť na oddiel Delta, ktorý sa raz a navždy musí vysporiadať s nepriaznivou situáciou ľudstva. K základným jednotkám Locustov a tým pádom aj ďalším úhlavným nepriateľom sa stanú Lambenti, chápadlová rasa, s ktorou sme sa stretli už na konci dvojky. Vojenské jednotky posilnia po novom aj ženské charaktery, zbrane sa chopí napríklad výskumníčka Anya Stroudová. Trojku čakajú inovácie v co-op a multiplayer režime, ktoré

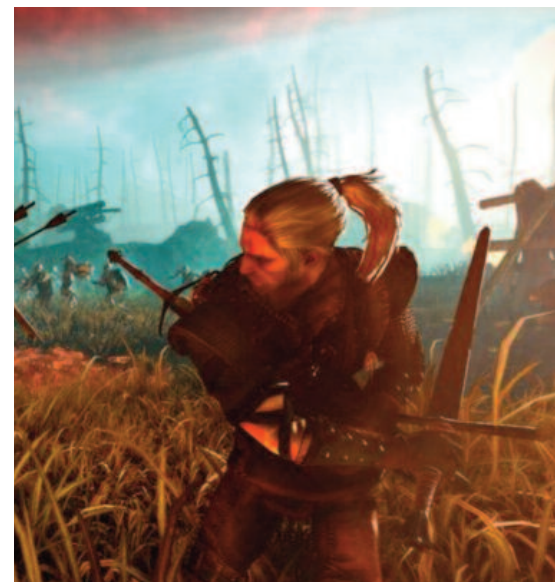


sú od čias dvojky neoddeliteľnou súčasťou série. Hra pobeží na upravenom Unreal Engine 3,5 poháňajúci už predchodcu. Boj bude ťažký, ale ľudstvo sa nevzdá. Nie, pokiaľ mu kryje chrbát Marcus Fenix!

Okrem vyššie uvedenej a už aj tak dostatočne nabitej a pestrej nádielky nával samozrejme pokračuje, čo potvrdzuje aj naše nedávne zhrnutie prestížnej akcie VGA, v ktorej sme si zosumarizovali ďalšie klenoty tohto roka. Mass Effect 3, Uncharted 3 alebo piate Elder Scrolls, to všetko a ešte viac nás s najväčšou pravdepodobnosťou postretne v priebehu roka 2011. A teraz poďme rýchlo dobehnúť čo sme za ten rok minulý prešvihli.

Na záver pridávame zoznam ďalších tohtoročných hitov (s ich predpokladanými vydania), ktoré by ste si nemali nechať ujsť:

Gray Matter – PC – 20. 1. 2011  
 DiRT 3 – PC/Xbox360/PS3 – február 2011  
 Test Drive Unlimited 2 – PC/Xbox360/PS3 – 22. 2. 2011  
 Dragon Age 2 – PC/Xbox360/PS3 – 11. 3. 2011  
 Shogun 2: Total War – PC – 15. 3. 2011  
 Star Wars: The Old Republic – PC – apríl 2011  
 SHIFT 2: Unleashed – PC/Xbox360/PS3 – apríl 2011  
 Hunted: The Demon's Forge – PC/Xbox360/PS3 – apríl 2011  
 Portal 2 – PC/Xbox360/PS3 – apríl 2011  
 Guild Wars 2 – PC – leto 2011  
 Driver: San Francisco – PC/Xbox360/PS3 – september 2011  
 Top Spin 4 – PC/Xbox360/PS3 – september 2011  
 Ghost Recon: Future Soldier – PC/Xbox360/PS3 – september 2011  
 Resistance 3 – PS3 – 6. 9. 2011  
 Forza Motorsport 4 – Xbox360 – jeseň



2011  
 X-Men: Destiny – Xbox360/PS3 – jeseň 2011  
 Uncharted 3: Drake's Fortune – PS3 – 1. 11. 2011  
 Elder Scrolls V: Skyrim – PC/Xbox360/PS3 – 11. 11. 2011

# Najočakávanejšie adventúry roka 2011

Patrik "Rusty Nail" Barto

*Doba sa mení. Každý rok tu máme iné trendy, hry sa stále viac prikláňajú k akcii a jeden by povedal, že adventúry už v tomto období nemajú veľké šance. V tomto tvrdení možno nájsť kúsok pravdy, týchto hier sa až tak veľa nepredáva, no stále majú svojich verných fanúšikov a aj vďaka nim sa dočkáme tento rok peknej nádielky kvalitných titulov. Prinášame vám preto výber tých najzaujímavejších z nich.*

## Alpha Polaris

Fínske štúdio Turmoil Games príde v prvom štvrtroku so svojim debutom v podobe adventúry Alpha Polaris. Hra sa odohráva na ropnej stanici v Grónsku. Príbeh sľubuje dospelý scenár poháňaný charaktériami s témami ako paranoja, izolácia, priateľstvo, láska atď. Hlavnou postavou bude nórsky biológ, Rune Knudsen, s ktorým sa prejdeme tajomným príbehom začínajúcim najväčšou iónovou búrkou posledných desaťročí. Počas nej sa niečo stane a realita sa začne miešať s nočnými morami. Pôjde o klasickú third-person, point&click adventúru, kde budeme používať predmety, riešiť rôzne hádanky a prekecávať postavy na stanici. Príbeh znie zaujímavo a ak nesklame spracovanie, tak sa môžeme tešiť na niečo, čo tu nie je každý deň.

## Baron Wittard: Nemesis of Ragnarok

Surrealistická adventúra videná z First-Person pohľadu od štúdia Wax Lyrical Games prináša so sebou pútavý príbeh o ekcentrickom architektovi, Baronovi Wittardovi. Ten chcel

stavby ukončená a nechaná napospas osudu. O nejaký čas nato Baron Wittard za záhadných okolností zomrel. Ako hlavný hrdina, fotograf pre istý časopis sa tam vydáme a prirodzene skúsime tomu prísť na kľb. Celá budova bude už od začiatku prístupná a my sa budeme môcť vydať kam budeme chcieť a vývojári nás zároveň ubezpečujú, že nám to napriek tomu neprerastie cez hlavu. Ako to dopadne, uvidíme už vo februári.

## decay

Mladé štúdio Wicked Cinder by malo prísť tento rok so svojou hororovou adventúrou decay (áno, naozaj s malým d). Hlavný protagonistu hry, Jacob Lawson, prišiel dva týždne pred začatím príbehu o svoju rodinu pri automobilovej nehode. Normálneho človeka niečo také poznačiť musí a tak sa Jacob uťahuje do svojho domu. Ten si totiž s rodinou kúpili tesne pred nehodou. Až teraz ale začne zisťovať, že s ním nie je čosi v poriadku. A rozhodne nepôjde o termity či myši. Starodávne zlo nikdy neodpočíva, naopak, vždy niečo chce. V tejto first-person adventúre bude dosť záležať na celkovom spracovaní a atmosfére.

## Gray Matter

Jane Jensen pozná každý fanúšik adventúr. A ak sa fanúšikom nazývate, no jej meno vám nič nehovorí, tak potom určite poznáte jej sériu Gabriel Knight. V Nemecku si jej novú hru môžu užívať už od novembra minulého roku, v Európe ale vyjde oficiálne až vo februári. Príbeh kombinuje tajomno, strach z neznámeho a hráča do seba postupne vťahuje a ten sa nechá uniesť atmosférickou jazdou. Aspoň tak znejú prvé verдикty zo zahraničných webov. Najväčšiu kritiku si hra odnáša za technické problémy, tak ich snáď do vydania vyrieši nejaký patch. U nás, v česky lokalizovanej verzii s pôvodným anglickým dabingom, by sa hra mala ukázať rovnako ako vo zvyšku Európy vo februári. Snáď teda nenastanú žiadne odklady.

## J.U.L.I.A.

V českom štúdiu Cardboard Entertainment sa už nejaký čas kuchti táto menej tradičná adventúra od tvorcov Ghost in the Sheet. Pod kontrolu dostaneme astrobiologičku Rachel Manner, ktorá ako jediná prežila v zamrazení niekoľko desiatok rokov pri ceste do inej slnečnej sústavy, kde má za úlohu nájsť a preskúmať mimozemské bytosti na šiestich rozličných planétach. Našťastie na to nie je sama, má k dispozícii mobilného robota a vyspelú AI, robiacu jej spoločnosť a asistenta zároveň. Podstatnou časťou hry bude riešenie puzzle, zbieranie materiálov a debatovanie s AI, menom Julia. Hra by mala byť vydaná digitálnou formou v prvom štvrtroku tohto roka.

## Jurassic Park

Telltale sú známi svojimi epizodickými hrami ako Sam & Max. Mnoho štúdií by si prialo, aby vedelo, ako sa tomuto štúdiu neustále darí predávať hry na pokračovanie. Oni na to majú zrejme patent a tak „niekedy tento rok“ vyjde prvá epizóda adventúrnej verzie



navrhnúť jednu obrovskú budovu, zvanú Utópia, pod ktorej strechou by sa skrývalo celé mesto. Stavba prebiehala v poriadku až do doby, keď sa začali diať divné veci a ľudia z ničoho nič mizli. Budova tak bola uprostred

Ak sa tieto zložky vydaria, mohli by sme sa dočkať slušnej, hororovej hry. Uvidíme. Hra ešte nemá presný dátum vydania, no vo vývoji je už dostatočne dlho na to, aby vyšla tento rok.



Jurského parku. Pokiaľ to je od Telltale nečakané, tak čo je potom fakt, že sa to hrateľnosťou bude snažiť priblížiť skvelému Heavy Rain? Bude zaujímavé sledovať, čo sa štúdiu podarí vytvoriť. Epizód by malo byť 5 a ovládať by sme mali zatiaľ neznámy charakter, s ktorým sa po parku prejdeme v približnom časovom období prvého filmu a užijeme si aj mnoho odkazov na snímok Stevena Spielberga. Toto skrátka nesmie dopadnúť zle.

## Lucius

Každý z nás už musel aspoň raz v živote pocítiť túžbu niekoho strčiť zo schodov, nechať ho zhorieť či inak zabiť tak, aby to vyzeralo ako nehoda (nie? To len ja? :). A práve hra Lucius nám toto potešenie prinesie. Malo by ísť o third-person hru, v ktorej dostaneme pod ruku Luciusa, syna samotného diabla. Ako hráči budeme mať za úlohu to, čo som napísal v prvej vete. Zabíjať ľudí v dome tak, aby to vyzeralo ako nehoda a aby nás nikto nepodozrieval. Telekinéza, posadnutie ľudí a podobné veci nám budú nápomocné po celú hru, kde budeme aj postupne odhaľovať pozadie príbehu. O tom však ešte veľa nevieme, každopádne hra vyzerá výborne. Dočkáme sa v júni.



## Posel Smrti 3

Pred ôsmymi rokmi, v susednej Českej Republike počatá séria Posel Smrti, prinášajúca tajomný príbeh o nepeknom osude rodiny Gordonov zo zámku Black Mirror, nachádzajúcom sa neďaleko malej dedinky Willow Creek, tento rok ukončí trojka. Rovnako ako druhá časť je však vyvíjaná v nemeckom štúdiu Cranberry Productions, ktoré sériu odkúpilo a

pripravilo prekvapivo kvalitné pokračovanie, hodné svojej značky. Tí z vás, znalí udalostí druhého dielu sa nebudú čudovať, že sa ako hlavný hrdina vráti študent fyziky Darren. Dostane sa do väzby a niekto zaň zaplatí kauciu. Kto to bol, prečo to urobil a kde ho nájde budú pravdepodobne prvé otázky, na ktoré budeme musieť v hre nájsť odpoveď. Zakončenia tejto trilógie sa dočkáme v lokalizovanej verzii s českým dabingom na konci

marca tohto roku.

## Secret Files 3

Oficiálne o tejto hre ešte veľa známe nie je. Pravdepodobne ešte stále zháňa vydavateľa a až bude hra poriadne finančne zaistená a bude jasný dátum vydania, tak sa o nej dozvieme viac. Vzhľadom na to, že sa jedná o populárnu sériu, tak by to snáď nemal byť problém, pretože Secret Files si



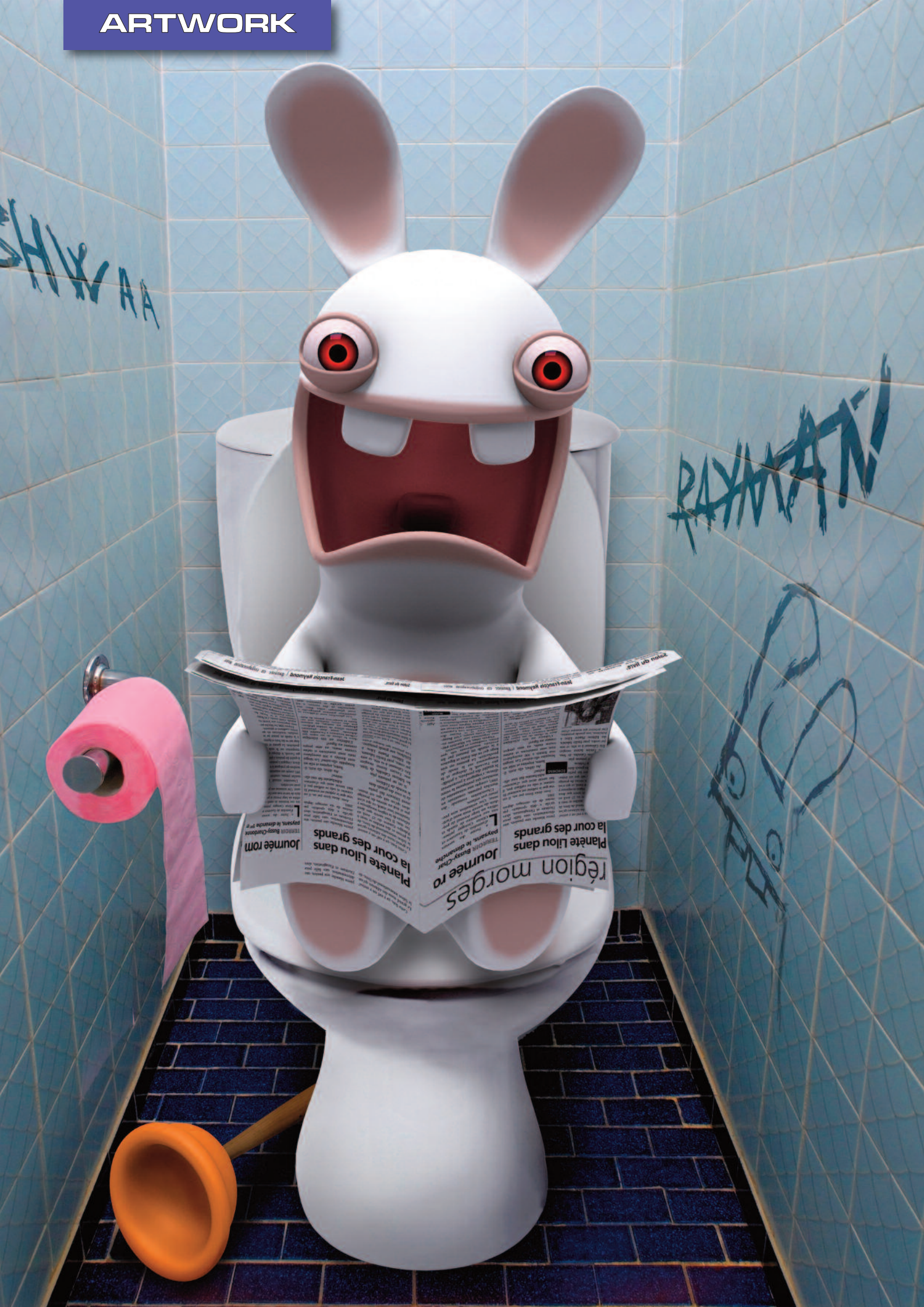
spravili medzi adventúrami už isté meno a všetky novinky sleduje veľká skupina fanúšikov. Z hry sme zatiaľ videli len obrázok, na ktorom je ústredná dvojica Nina a Max v slávnej „Titanic“ polohe vpredu nejakej lode. Rovnako málo toho vieme o príbehu, najviac napovedá samotný podtitul, „Code Archimedes“. V treťom diely sa tak pravdepodobne budeme zaoberať práve kódom tohto starovekého matematika a snáď si na konci svorne povieme: Heuréka! A snáď už to bude tento rok.

## The Next BIG Thing

A na záver niečo na odľahčenie od všetkých tých vážnych hier. Pendulo studios sa do srdc mnohých hráčov zapísalo kvalitnou trilógiou Runaway a po jej skončení sa okamžite vrhlo na svoju ďalšiu VEĽKÚ vec. Briana a Ginu vystriedajú Dan a Liz. Všetko ostatné by však malo zostať po starom. A tým mám na mysli dobrodružný príbeh plný akcie a humoru, v krásnej animovanej grafike, ktorou sa Runaway preslávilo. Príbeh sa začína v Hollywoode v 50. rokoch 20. storočia, kde obidvaja naši hrdinovia pracujú ako žurnalisti. Napriek tomu, že nechcú, sú donútení pracovať spoločne aby mohli dať dokopy poriadny príbeh, ktorý ich urobí známymi. Nič však nikdy nejde tak, ako by si to človek prial a tak si stačí domyslieť, že sa veci budú často kaziť a dvojica sa bude musieť naučiť pracovať ako tím. Nie je dôvod nedôverovať štúdiu Pendulo, pretože už mnoho krát

dokázalo, že pri tomto žánri sú ako doma. Takže fanúšikom nezostáva už nič iné, než len čakať na koniec marca, kedy táto hra vychádza.

Samozrejme sa nedalo napísať o všetkých adventúrach, ktoré sa plánujú tento rok ukázať svetu, ale už tento výber ukazuje, že žáner nevymiera. Na skutočne celosvetový hit tu má potenciál zrejme len The Next BIG Thing, ako hra od známeho štúdia v úbivej grafike s vtipným a akčným príbehom, no milovníci záhad si prídu na svoje v hrách ako Posel Smrti 3, Alpha Polaris či Gray Matter. Tí, čo preferujú pohľad z prvej osoby sa môžu tešiť na Barron Wittard, decay a J.U.L.I.A. Originalitu sľubuje Jurský park a najmä Lucius. Niečo, čo by skĺbilo skoro všetky tieto prvky do jednej veľkej hry a stalo sa legendou, ako napr. The Longest Journey síce na obzore nevidieť (aj keď samotné pokračovanie je naplánované hneď ako Funcom vydá The Secret World), no aj tak bude tento rok adventúrnych hier dostatok. S úspechom Minecraftu je isté, že indie hry naberú na sile a to je priestor práve aj pre tento žáner. Aj keď, kto vie? Grandiózny návrat môže prísť len tak, ako blesk z čistého neba. Rok 2011 bude určite zaujímavý...





Michal "MickTheMage" Nemeč

## The Elder Scrolls V: Skyrim

*Nie, svet sa predsa toľko nezmenil. Nemôže to byť už dvesto rokov od času, keď sa brány Oblivionu uzavreli. Mýlim sa snád' alebo mi už všetky tie svety zahmlievajú úsudok a videnie reality? Dvesto rokov v Tamriele... nie presne, vlastne je to len sedemnást' rokov so sériou The Elder Scrolls a tento rok sa naplní ďalšie proroctvo z pradávnych zvitkov.*

Skyrim nás privádza do nového veku. Kým predchádzajúce hry nás prevádzali koncom tretieho veku, koncom dynastie Septimovcov, Skyrim skočí rovných dvesto rokov do štvrtého veku. Veku, kde kedysi slávne Impérium je len spomienkou a väčšina jeho území sa rozpadla. Kde nieto mocného vládcu, nieto ani jednoty. Akoby to nestačilo, i verní ochrancovia cisára, Čepele (Blades), sú už dávno len matnou spomienkou – takmer. A i zvyšky krajín, ktoré ešte cítili záväzok voči starému Impériu, hľadajú cestu ako sa odtrhnúť. Na severe hrozí občianska vojna. Severania sa postavili jeden proti druhému – zástancovia Impéria a tí, ktorí už viac tento zväzok nechcú. A napokon spleť udalostí, ktoré nevyhnutne vedú k jednému, jedinému bodu. Požierač sveta prichádza.

Zničenie palice Chaosu, pomocou ktorej Jagar Tharn uväznil Uriela Septima VII (The Elder Scrolls: Arena) a na čas prevzal vládu nad ríšou Tamriel. Návrat Numidia – obrovského golema, zbrane – ktorý vyústil vo veľkú katastrofu nazvanú „Warp in the West“ (čím sa stali reálne všetky možné konce z druhej kapitoly The Elder Scrolls: Daggerfall). Napokon sú tu udalosti, ktoré viedli k porazeniu Dagoth Ura (The Elder Scrolls: Morrowind). Nakoniec však smrť cisára Uriela Septima VII by umožnila návrat Požierača svetov, avšak bol tu ešte Martin Septim, ktorý s pomocou hrdinu zavrel brány Oblivionu, avšak sám pri tom zahnyul. Dynastia Septimovcov tak bola poslednou z takzvaných Drakorodených (Dragonborn), ktorí ako jediní vládnu schopnosťou postaviť sa drakom, ale hlavne zastaviť Požierača svetov, veľký Drak Alduin sa vracia, aby naplnil proroctvo Elder Scrolls.

Avšak nádej, nádej je tenkou linkou, ktorá sa viaže aj na prorocké predpovede zvitkov. Je tu nádej – totiž jeden z tohto legendárneho druhu smrteľníkov stále žije, nevediac o svojom osude, neznaľ svojho poslania, pokorný väzeň, ktorému leží osud celého Nirnu na pleciah. V jazyku

drakov sa nazýva Dovakhiin.

Bethesda sa v Skyrime snaží naviazať na tradície, ktoré istotne s Elder Scrolls má. Čerpá z minulosti, avšak sama experimentuje s novými smermi v hrateľnosti, zároveň však ostáva verná tradícií Elder Scrolls. Skyrim sa odohráva v provincii rovnakého mena, ktorá leží severne od Cyrodiilu. Je to drsná, ale krásna krajina. Hráč v nej narazí na rozsiahle lesy, tundry i majestátne hory. Ako sa dozvedáme nebudú chýbať ani prastaré ruiny, dwemerské ruiny, na ktorých si Severania postavili svoje obydlia – vrátane piatich veľkých miest. Nebudú samozrejme chýbať podzemné chodby, prastaré kobky. Todd Howard sa netají tým, že inšpiráciou im bol aj filmový Barbar Conan. Všetku túto grafickú nádheru by mal mať na svedomí nový engine, ktorý bude oživovať svet Skyrimu okolo hráča. Od maličkostí ako je vlnenie vody, či nezávislého pohybu vetiev stromov. Každý predmet vrhá svoj tieň na svet, skrátka grafika má doznať výrazných zmien.

Zmeny sa dočkali aj dialógy a spôsob akým hráč komunikuje s NPC postavami. Preč je automatické približovanie na tváre postáv, všetko by malo byť prirodzenejšie. NPC postavy sa môžu k vám otočiť, či sa volne prechádzať okolo alebo sa vrátiť k svojej práci a pri tom stále komunikovať s hráčom. Podľa všetkého sa Bethesda snaží o väčšiu uveriteľnosť, čo sa týka správania NPC počas rozhovorov. Zdrojom informácií môžu byť aj rozhovory, ktoré len započujete niekde na ulici, ani nemusíte začínať rozhovor. Sľúbené sú i rôzne aktivity, ktoré bude môcť hráč v hre vykonávať – vykovať si nové zbrane, tráviť čas s alchýmiou alebo len farmárčiť, sekať drevo alebo variť. Skrátka žiť v Skyrime.

Ak sa vrátíme k svetu a jeho nástrahám, resp. úlohám, ktoré budú kladené na pleciah hráča, tak v tom má pomáhať systém tzv. „Radiant story“. Malo by ísť o systém, ktorý bude reagovať na činnosti hráča v malých detailoch i príbehových zvratoch. Hlavné úlohy sú samozrejme tvorené ručne, bez automatizácie, avšak „Radiant story“ by mal umožňovať vyladenie úloh podľa toho, kým hráč v hre je a kde sa nachádza. Hra by mala sledovať všetko čo hráč urobí – aké schopnosti vylepšil, ktoré miesta navštívil, koho zabil, kto je jeho nepriateľ a kto priateľ. Skrátka mal by sledovať otázky, ktoré tvoria základ hráčovho príbehu. K tomu





sa uvádza príklad, ako hráč zabije obchodníka v jednom mestečku, ktorý vám mohol dať quest, na jeho miesto potom nastúpi jeho sestra, ktorá vám tiež môže zadať rovnakú úlohu. Avšak bude to ťažšie, pretože ste zabili jej brata, môže vám ho dať iba v zlosti alebo keď sa bude cítiť bezmocná. Alebo váš mág môže byť na ulici oslovený iným mágom, ktorý vás vyzve na súboj. Avšak pokiaľ ste mágiu nikdy netrénovali alebo len minimálne, taká situácia sa nemusí nikdy odohrať. Odhodíte zbraň? Je niekoľko možností, čo sa s ňou môže stať – ostane ležať bez povšimnutia na zemi, niekto ju zbadá a prinesie vám ju, prípadne ju spozorujú dve osoby a tie sa o ňu pobijú. Hra sleduje obrovské množstvo informácií o hráčovom štýle hrania a vytvára prehľad možností. Tak by vlastne mal osobný hráčsky príbeh byť tvorený na základe vašeho herného štýlu. „Radiant story“ znie v pravde nádherne a priam ideálne pre RPG hru. Avšak ako si mi nedá nebyť na tomto mieste mierne skeptický a dodať: snáď bude fungovať lepšie ako „slávna“ „Radiant AI“ v prípade Oblivionu. Tá síce fungovala, ale iba niekedy a veľmi často vôbec.

Vylepšením by malo prejsť aj herné menu a veci súvisiace s jeho ovládaním. Opäť len dúfam, že tentoraz pri jeho navrhovaní autori mysleli aj na PC verziu a zveriny s klávesou „TAB“, tak dobre známe z Oblivionu i Falloutu sa nebudú opakovať. Rovnako by si mohli spomenúť aj na to, že v prípade PC sa dajú využívať klávesové skratky na prístup k jednotlivým možnostiam.

Kľúčovým prvkom Skyrimu by mali byť draky a spôsob akým je hráčova postava na nich naviazaná. Draky sa v hlavnej Elder Scrolls sérii nikdy pri-

amo neobjavili (avšak draka ste mohli nájsť v The Elder Scrolls Legends: Battlespire a The Elder Scrolls Adventures: Redguard). Zvitky predpovedali návrat drakov. Alduin sa pripravuje na návrat, ale po svete už lietajú nižšie draky, ktoré sú predzvesťou návratu Požierača sveta. Posledným znamením jeho návratu je tak spomínaná občianska vojna Skyrimu. V dávnych dobách to boli práve Drakorodení, ktorí boli nositeľmi rovnakej moci ako draky samotné. Iba Drakorodení dokáže s drakom bojovať. Boli pomazaní bohmi, preto dokážu vytvoriť a udržiavať dračie ohne a stať sa cisármi. Istým spôsobom udržiavajú svet v celku. Drakoredoeným v minulosti pomáhala dračia stráž, z ktorej sa neskôr stali spomínaní Blades, strážcovia tamrielských cisárov. Draky v hre budú reálne, budú pustošiť mestá a nečakane útočiť. Hráč sa s nimi bude musieť stretnúť tvárou v tvár.

Ako Drakorodený sa bude môcť hráč učiť moci drakov, prostredníctvom reči, ktorou hovoria. Okrem tradičnej mágie a chladných zbraní, tak môže vaša postava nadobudnúť schopnosti drakov, niečo ako pokriky v ich vlastnej reči. Absorbovaním duší zabitých drakov sa potom zvyšuje i schopnosť hráča učiť sa nové slová – slová moci. Samozrejme, hráč nie je jediný, ktorý dokáže používať tieto slová, avšak jeho moc a schopnosti pramenia práve z faktu, že on je Drakorodený – absorbuje duše a jeho schopnosti tak prevyšujú „obyčajných“ smrteľníkov. Hra má obsahovať asi 20 jedinečných slov moci, ktoré hráč získava postupne ako objavuje, cestuje Skyrimom. Slová moci majú rôzny účinok i použitie, kde záleží od intenzity hlasu – jeden pošle protivníkov do vzduchu, iný zase spomalí čas okolo vás. Nie-

toré slová moci sa šeptajú, aby vám pomohli pri nenápadnom ústupe – premiestniť sa z jedného miesta na iné. Ďalší zase bude obsahovať pravé meno draka, ktorý vám potom môže prísť na pomoc. K tomuto účelu vytvorila Bethesda i dračí jazyk – resp. dala mu tvar a konkrétne obrisy (Daggerfall obsahoval niekoľko hráčskych schopností, ktoré boli jazykmi a medzi nimi bola i spomenutá i „dračia reč“). Dračí jazyk vytvorený v Bethesde sa skladá z písma – tridsiatich znakov, kompletnej gramatiky, syntaktickej príručky a rozsiahleho slovníka – toto slúžilo ako základ pre systém dračích pokrikov. V podstate to môžeme zároveň brať i ako „dark“ pre fanúšikov série, ktorí sa radi „hrajú“ s poskytnutými znalosťami sveta Elder Scrolls.

Celú atmosféru Skyrimu bude i v tomto pokračovaní série podfarbovať hudba skladateľa Jeremy Soulea. Časť hlavnej témy sme mali už možnosť počuť v teaser trailery, rovnako ako v jednom z podcastov Bethesdy. Monumentálnu ukážu tejto citlivej kombinácie témy z Morrowidnu, ktorá je vlastne i témou celého Elder Scrolls, bolo možné počuť i na jednom z „Behind the Scenes“ videí.

11. november 2011 je ešte dostatočne ďaleko, aby sa človek nemohol dočkať a zároveň je dostatočne blízko, aby to vábilo na divoké myšlienky o hrateľnosti samotnej hry. Predstavy, ktoré nám vytvára popis toho, čo môžeme čakať však môžu mať dvojséčné dôsledky. V nasledujúcich dňoch nás tak istotne ešte čaká množstvo nových materiálov a informácií o piatej hre v sérii The Elder Scrolls.

## Dead Space 2

**Ocitáme sa na Pankráci, nie preto, aby sme si tu odpykali tresty za svoje prečiny a hriechy, to čo nás totižto čaká, je d'aleko horšie a hororovejšie. Je piatok večer a vonku počasie, ktoré zametie so psychikou ne-jedného samovraha. Vstupujeme do budovy, kde sídli EA Czech, dvere sa za nami zatvárajú, všade je mŕtvo a ticho ako pred búrkou. Naše kroky nás vedú d'alej za jediným cieľom, po druhýkrát zočiť Isaaca Clarkea. Áno vážení, dva týždne pred oficiálnym vydaním sme mali možnosť si hru vyskúšať a prinášame vám naše dojmy z Dead Space 2.**

Keďže sme mali zákaz fotiť, točiť a akýmkoľvek iným spôsobom, okrem našich očí, zaznamenávať obraz a zvuk hry, budú vám musieť nateraz stačiť len tieto riadky a pár obrázkov, ako to vyzerá v centrále českej pobočky EA pri takejto akcii. Už tradične sme po prezentácii hry navštívili neďaleké reštauračné zariadenie, kde sa opäť horlivo pri rôznych mokoch diskutovalo nad prekvapeniami hry a tiež jej sklamaniami.

Prezentácia bola opäť veľmi kvalitne zorganizovaná a prostredie bolo tiež príjemné. Tichučko sme závideli, čo všetko bolo vo vitrínach. Poďme ale späť k akcii. Dead Space 2 je, logicky, pokračovanie sci-fi hororovej hry Dead Space, v ktorej sme sa zhostili úlohy inžiniera Isaaca Clarkea, ten bol vyslaný spolu s ďalšou posádkou na pomoc ťažobnej lodi USS Ishimura. Tu ich však rozdelili nekromorfovia a začalo sa jedno veľké dobrodružstvo. Samotná prezentácia hry bola spojená s prednáškou o vzniku hry, príbehovom pozadí, vývoji a novinkách v druhom pokračovaní. Tento úvod nám zabral takmer hodinu a potom sme sa už konečne mohli pustiť do hrania.

Vyskúšať sme si mohli nový multiplayer, to na čo sa teším najviac - príbehovú časť hry a exkluzívne nám bol premietaný aj animovaný film Dead Space Aftermath, ktorý sa chystá do kín začiatkom februára. Nakoniec ale túto exkluzivitu zrejme nikto nesledoval, za čo by nás potrestal asi ne jeden fanúšik, no keď ono sa pri hraní ťažko sústreďuje ešte aj na film a zvlášť, keď na hranie ostáva len hodina a pol. Nakoniec sme strávili pri multiplayeri zhruba hodinu a potom sme sa prepli do single.

Povedzme si na rovinu, Dead Space je hra, v ktorej ide hlavne o príbeh, Warren Ellis, autor scenára hry, nie je žiadny zelenáč, ale ostrieľaný autor komiksov. Bohužiaľ je faktom, že multiplayer predáva, čo nám dokázali aj ekonomické výsledky prvého dielu a ohlasy komunity a tak Visceral Games a Electronic Arts museli reagovať na tieto požiadavky, ak chceli zaručiť úspech druhému pokračovaniu. Je teda jasné, že tento multiplayer nemôže konkurovať moderným akčným hrám ako je Call of Duty, Medal of Honor a iné. Ako som už spomenul, hrali sme asi hodinu, takže vynášať nejaké komplexné hodnotenia a závery tu nebudeme, to si určite necháme na recenziu. Tí, ktorí sledujú informácie o hre asi tušia, že multiplayer obsahuje 5 rôznych módov. V každom móde majú ľudia iné úlohy, tie musia splniť, aby vyhrali, naopak úloha nekromorfov je jednoduchá a skutočne nie je náročné si ju zapamätať, majú ľuďom zabrániť v splnení týchto úloh a to samozrejme tak, že ich budú zabíjať.



My sme postupne vyskúšali všetky módy, v každom sme hrali raz za ľudí, potom za nekromorfov. Mapy boli stavané na súboj 4 vs 4. Osobne sa mi viac páčilo hranie za ľudí, prišlo mi o niečo jednoduchšie, ale to záležalo aj na zložení hráčov. Rozhodne však človek vydrží viac a ešte je tu aj možnosť používať lekárničky čím sa vaša bojaschopnosť predlžuje. Je dôležité zbierať vypadnutú muníciu, nie je nič horšie, ako keď po vás idú všetci štyria nepriatelia a môžete sa brániť len údermi. Sila ľudí spočíva hlavne v koordinácii, pokiaľ postupujú všetci štyria hráči v skupine, tak je takmer



nemožné ich poraziť. Ich nevýhodou sú vzdialené respawn pointy. Nekromorfovia sú tiež zaujímaví, ale hranie na tejto strane mi moc nešlo. Na výber máte zo štyroch rôznych morfov, pričom čas respawnu závisí na type nekromorfa, čím silnejší, tým dlhšie si počkáte. Ich výhodou však je, že si môžete zvoliť miesto na mape, kde sa objavíte. Ak zvolíte správne, ocitnete sa priamo za chrbtom niektorého človeka a vychutnáte si ho. Čo mi vadilo, tak to bola slabá výdrž morfov, tí navyše nemôžu používať lekárničky, takže často to boli kamikadze útoky. Jednotlivé módy myslím nemá zmysel popisovať, nakoľko každý zo zúčastnených si chcel hru poriadne vyskúšať, na plnenie úloh sa moc nehľadelo a skôr sme to poňali akčne a jedinou snahou bolo mať čo najviac fragov.

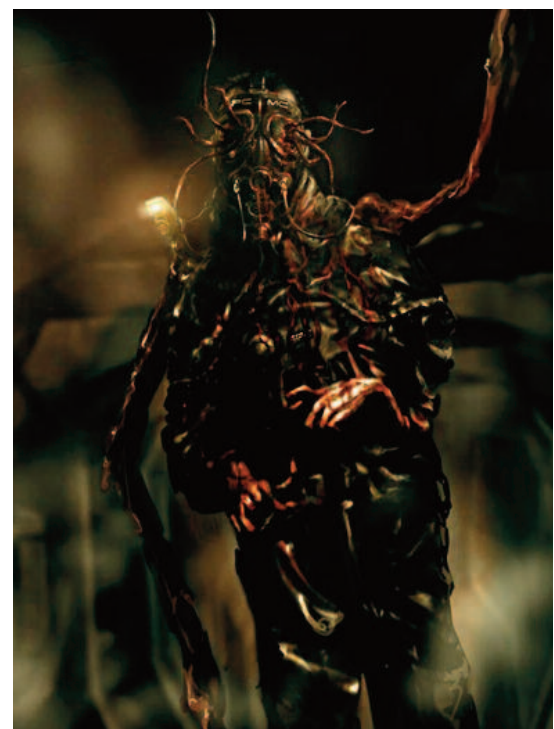
Čo ma prekvapilo bol fakt, že aj keď redaktorov, ktorí sa prezentácie zúčastnili, bolo viac ako dostupných počítačov, Xboxov a Playstationov, z čoho vyplýva, že sme sa museli pri strojoch prestriedať, bol nakoniec problém v tom, že nemal kto hrať. Niečo sa dá pripísať na vrub tomu, že bol piatok večer, no hlavným dôvodom je asi fakt, že táto hra moc na multiplayer nie je stavaná, nech sa autori snažia akokoľvek.



V krátkosti sme sa následne pozreli aj na singleplayer. Pre tých, čo sa k hre dostanú viac-menej náhodou alebo si už moc nepamätajú, o čom, že to bol prvý diel, je tu možnosť pozrieť si v skratke súhrn predchádzajúcich udalostí. Ale hor sa na príbeh. Nebudem tu spoilovať ani nič podobné, jediné čo poviem, je, že hra sa odohráva tri roky po udalostiach na USS Ishimura a tentokrát sa pozrieme do vesmírneho mestečka Sprawl. Atmosféru prvého dielu som si užil pekne po tme a sám, no teraz tu tá možnosť nebola a tak pri rozsvietenom svetle a v miestnosti plnej ľudí som sa pustil do príbehu. Už úvodné video dáva tušiť, že opäť pôjde o poriadne psycho a atmosféra bude opäť hororová. Osobne som sa trochu bál, aby Dead Space 2 nebol len klasickým druhým pokračovaním, kde je všetkého viac, no napriek krátkemu hraniu vyzerá opäť hra premyslene a adrenalín začína stúpať kontinuálne od samotného začiatku a dokonca sa hre podarilo ma v jednom momente pristihnúť nepripraveného, takže tep a adrenalín prudko vzrástli.

Veľmi pozitívne je, že Isaac konečne hovorí, takže skutočne sa do atmosféry vcítite ďaleko viac a lepšie. Na nejaké závery ale taktiež zabudnite, polhodinové hranie bola len návnada a na zvyšok si budete musieť počkať do recenzie.

Celkovo tak z tejto prezentácie hra pôsobí trochu zmiešanými dojmami. Nemôžem sa ubrániť dojmu, že multiplayer tejto hry viac uškodí ako prospeje. Je to vec, ktorá berie argumenty tým, ktorí kričali, že tam chýba, no na druhej strane sa zrejme objavia pripomienky, ako mal byť multiplayer spravený. Podľa môjho názoru nie je potrebný, ale nechajme sa prekvapiť, aké budú predaje hry, keď sa objaví na trhu. Naša krátka exkurzia do príbehu dáva tušiť, že trend nastolený v prvej časti by mohol mať stúpajúcu tendenciu a hráči preferujúci silné príbehy sa majú na čo tešiť.





Lukáš "Dolno" Dolniak

## Bulletstorm

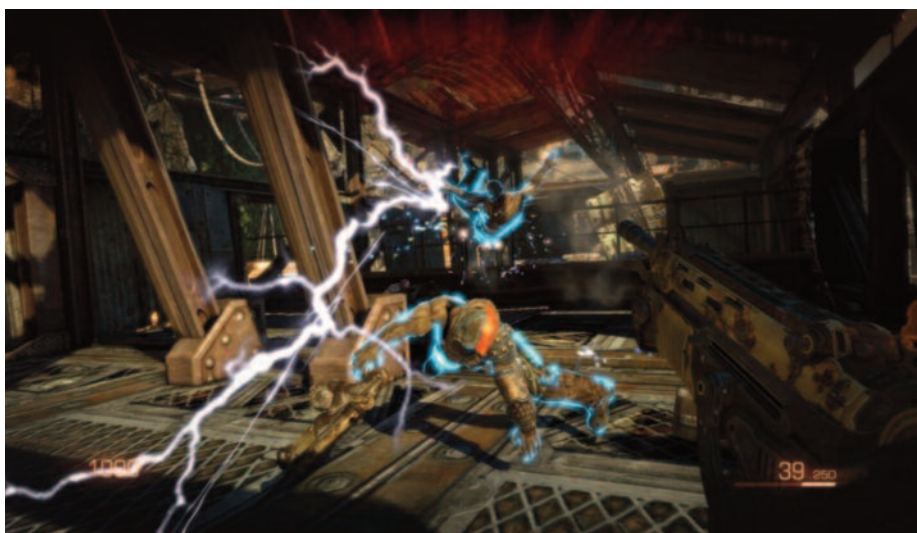
### *Kill with skill!*

O Bulletstorm od poľského tímu People Can Fly, ktorý ju vyvíja spoločne s Epic Games, sa toho už nahovorilo a napísalo dosť na to, aby ne jeden hráč túžobne odpočítaval dni do dátumu vydania. Aby sa toto dusivé čakanie stalo aspoň trochu znesiteľným, naservírovali nám autori demoverziu. Síce ide len o malú jednohubku, jednoznačne však niečo o kvalitách výsledného produktu dopredu napovedá.

Hneď na úvod je jasné, že hra sa neberie až tak vážne a v tutoriálovom videu, kde sa nešetří vulgarizmami, vás hlavná postava Grayson zoznami s hernými mechanizmami. Potom ste vrhnutí do víru šialenej akcie, kde sa hrá na čo najväčšiu efektnosť. Inšpirácia z predošlého projektu od People Can Fly, Painkiller, je viac než do očí bijúca. Hra vás za každého zabitého protivníka aj náležite oboduje. Všetko samozrejme podľa toho nakoľko „ujetým“ spôsobom ste ho odprevadili na večnosť. Ono to môže znieť trochu úchylne, ale celé násilie je prezentované s veľkou mierou zveličenia a môže pôsobiť jemne komiksovým dojmom.

Na rozpútanie čo najspektakulárnejších masakrov má Grayson pri sebe špeciálne vybavenie. Z trailerov je známe čosi, ako pulzné lano, ktorým si buď priťahuje nepriateľov k sebe a v efektnom spomalenom zábere sa s nimi rozlúči podľa vlastného uváženia (headshot, odkopnutie, pribitíe na stenu...) alebo ich automaticky vyhadzuje do vzduchu. Práve na tomto celú Bulletstorm stojí a padá, zo zabíjania nepriateľov robí kreatívnu zábavu (moralisti budú mať tento produkt asi poriadne v zuboch) a samotní tvorcovia odporúčajú hrať demo viackrát, aby ste odhlalili celý potenciál v ňom ukrytý. V tejto verzii sú prístupné štyri zbrane, klasická útočná puška je presná a spoľahlivo odstráni každého protivníka, v kontexte hry však pôsobí trochu nudne. Ďalej je tu akýsi revolver krížený s brokovnicou, na telách nepriateľov rýchlo napácha škody nezlučiteľné so životom (hodnotenie surgeon – chirurg za odstrelené končatiny je na nezaplatenie). Stretnete sa aj s obdobou granátometu, ktorá strieľa reťazové projektily a tie sa potom natočia na nebohého protivníka a vybuchnú. Na záver ešte klasický guľomet, na napáchanie čo najväčšej paseky v





nepriateľských radoch. Každá zo zbraní má ešte aj sekundárny mód palby, napríklad spomínaná „revolver-obrokovnica“ vystrelí do nepriateľa nálož, ktorá ho vznesie do vzduchu a následne vybuchne. Ide samozrejme iba o malú ochutnávku toho, čo prinesie plná verzia.

K čomu sa z demoverzie nedá vyjadriť je samozrejme dejová linka. Nie je tu ani nijakým spôsobom naznačená. Z

dostupných materiálov je ale jasné, že má byť podobne uletená, ako celková hrateľnosť. Takisto ani využitie vašich spolubojovníkov ešte stále nie je celkom jasné, keďže sa neustále len pletú popod nohy a ich uplatnenie v boji je prakticky nulové. Tu budeme musieť vývojárom veriť, že vedia, čo robia a táto drobnosť nebude prekážať v celkovom zážitku z hry.

Pri pohľade na grafické spracovanie

človeka napadá jediné slovo a to: WOW! Hra beží na Unreal Engine 3.5 (použitom napríklad v Gears of War 2) a vyzerá vskutku skvele a smelo môže konkurovať aj takému Crysis 2. A čo je najlepšie aj na testovanom Xboxe 360 sa hýbe vo veľmi vysokom framerate. Nádherne prostredie na veľkej obrazovke vás zaručene priklincuje ku kreslu, pohovke, stoličke alebo kdekoľvek práve sedíte. Bulletstorm je užasne efektné a krvavé divadlo.

Pokiaľ ste citliví jedinci, ktorí nezvládajú ani pohľad na injekciu u doktora, rozhodne sa do tejto hry v žiadnom prípade nepúšťajte. Bulletstorm nie je nič pre slečinky a všadeprítomný machoizmus z nej priam dýcha. Demoverzia nás presvedčila, že pôjde o veľmi adrenalínovú akciu, ale veľa vecí je stále otvorených. Bude nás táto vyvražďovačka baviť po celú hernú dobu, alebo po čase upadne do stereotypu, kvôli nedostatku nápadov? To sa dozvedia majitelia platforiem PC, Xbox 360 a PS3 už o necelý mesiac, kedy hra oficiálne vychádza.



Patrik "Rusty Nail" Barto

## Killzone 3

**Prvú Killzone, ktorá vyšla ešte na PlayStation 2 spre-vádzal obrovský hype. Tak veľký, že sa hovorilo o „Halo killer“ titule. To sa hre samozrejme vypomstilo a následné hodnotenia sa pohybovali od oslavných de- viatok až po sklamané sedmičky či šestky, čo by predtým nikto netipoval. Každopádne hra priniesla okrem kvalitnej FPS s mnohými technickými problé- mami aj smrteľnú atmosféru sci-fi vojenského kon- fliktu, kde nie je miesto pre oddych. Len postup dopredu a nádej, že prežijete ďalší boj.**

Potom prišla dvojka na PlayStation 3 a už bez akéhokoľvek zaváhania zbierala vysoké hodnotenia pekne jedno za druhým a zle si nevedla ani v predajoch presahujúcich jeden milión kópií, čo je na exkluzivitu pripútanú k jedinej platforme slušné číslo. Priniesla vylepšenia ako vynikajúci cover systém a AI nepriateľov, ktorá vám na vyšších obti- ažnostiach často dosť zavarila.

A trojka sľubuje posunúť sériu kvalitatívne ešte ďalej. Či sa to dá je zrejme na každého individuálne posúdenie, pričom prílišné snaženie a počúvanie komunity môže niekedy narobiť viac zla ako dobra. Avšak vývojári z Guerilla Games majú našliapnuté zdá sa tou správnou cestou a sú optimi- stickí. No a keď už sme pri optimizme, celá atmosféra hry má trochu poľaviť na nemilosrdnosti, špinavosti a celkovej temnoty. Síce tým hra vynikala, ale mnohí hráči sa na to sťažovali a zrejme aj kvôli udalostiam na konci dvojky sa celá nálada hry trochu uľahčí. Neznamená to však, že budeme strieľať z vodnej pištole a krv bude zelená, práve v tej nehostinnej atmosfére Killzone ukázala svoju silu. Skôr sa môžeme pripraviť na trochu toho humoru, prípadne na miestami priaznivejšie podmienky boja či svetlejšie a väčšie exteriéry.

Príbeh začína presne tam, kde skončil druhý diel. Hel- ghastské impérium je bez svojho lídra oslabené, no ISA má napriek tomu problém s vyzdvihnutím svojich jednotiek. Znovu dostaneme pod ruku seržanta Seva a spolu s ním a Ricom sa budeme musieť snažiť opustiť bojové pole, kde medzi sebou vedú vojny rôzne politické frakcie. Sev a Rico na to budú sami. Žiadne posily. Budú sa musieť predierať nebezpečnými zónami a dúfať v to najlepšie a vyhýbať sa tomu najhoršiemu. Sľúbené je aj lepšie vykreslenie postáv

a nazretie do kultúry helghastského ľudu, čo znie skrátka úžasne.

Keďže ich domovskú planétu a ich kultúru si nebudeme môcť z logických dôvodov poriadne prezrieť v kulisách z dvojky, vrátíme sa k omnoho variabilnejším prostrediam ako nukleárna pustina, smrtiaca džungľa či arktická krajina a mnoho ďalších, sľubujúce oku lahodiace obrazovky. Kil- lzone 3 vraj dostáva z výkonu PS3 skoro 100%. Dokonca sa šíria klebety, že im s tým pomáhali vývojári z Naughty Dog, čo však tvorcovia odmietajú. Z doteraz uvedených videí už ale môžeme potvrdiť, že napriek pár nedostatkom, hra vyzerá skutočne výborne. Rovnako sa dajú nájsť reči o plne zničiteľnom prostredí, ale všetci vieme, že takéto do- hady sa takmer vždy ukážu ako falošné a nakoniec pôjde len o čiastočne ničiteľné prostredia.



Gameplay dozná opäť niekoľko noviniek. Na E3 bol ukázaný boj s jet-packom, ktorý bol smrteľne efektívny. Zároveň bolo pôsobivé sa s ním preletieť nad rozbúreným morom a vykosiť zo vzduchu plošinu plnú helghanov. Hre to môže pridať nový rozmer a snád sa to aj patrične využije. Samozrejme ich budú využívať aj nepriatelia a tí rozhodne nebudú ľahkou korisťou. Ďalšou novinkou sú brutálne melee útoky, ktoré si neberú žiadne servítky a pridajú hrateľnosti patričnú dávku adrenalínu spojenú so zabod- nutím noža priamo medzi oči, do krku či hrude. No na to sa skrátka nedá netešiť :) Vráti sa aj sekundárne módy



zbraní z jednotky, čo potvrdili vývojári pri rozprávaní o novej zbrani, zvanej WASP, raketomete s obrovskou palebnou silou. Jeden mód sa sústreďí na jednoduchú paľbu rakiet, zatiaľ čo s druhým si zameriame nepriateľa a po vystrelení vyletia rakety do vzduchu a svoj cieľ si nájdu, pričom spôsobia škodu aj blízokým jednotkám.

Ako aj iné, vysoko očakávané FPS, aj Killzone 3 bude mať podporu zobrazenia 3D, k čomu budete samozrejme potrebovať 3D TV a okuliare. Rok 2011 skutočne ukáže, či je 3D len obyčajným módnym trendom, ktorý sa v hrách ukáže na nejaký čas a potom sa naň v tichosti zabudne, alebo či ide o skutočné zlepšenie hrateľnosti a rozšíri sa oveľa viac a nebudú ho chcieť len 3D fanatici, ktorí dnes chcú v 3D úplne všetko. Prvé reakcie na tomto zobrazení našli hneď niekoľko slabín. Najväčšími boli nepresnosť, rozmazaná viditeľnosť a ťažšia orientácia v prostredí. To sú ale veci, ktoré sa do vydania môžu podstatne vylepšiť. Samozrejme pokiaľ vás 3D

nezaujímá, tak sa nemáte čoho báť, keďže to bude dobrovoľné a hra pobeží aj v normálnom zobrazení. Vzhľadom na ceny týchto televízií, 3D až tak veľa ľudí ešte stále nevyskúša.

Ďalším kontroverzným prvkom je podpora motion ovládania PlayStation Move. Sony dodáva na trh aj špeciálnu repliku samopalu a pištole, ktoré spoločne s ovládačmi dodajú pocit skutočnej zbrane v ruke a realistického mierenia. Aspoň to tak vychvaľuje Sony, otázkou je, či bude Move dostatočne presné a pomalšia odozva nebude problém. Na zábavné minihry to stačí, ale áčková FPS potrebuje predsa len väčšiu precíznosť. Predovšetkým na vyššej obtiažnosti, kedy jediná guľka znamená smrť.

Ako to nakoniec so všetkými novinkami a celou hrou dopadne, zistíme na konci februára, kedy sa hra dostane na pult obchodov a my si tak budeme môcť vychutnať ďalšiu návštevu Helghastu spolu s ich "prívětivými" obyvateľmi.





Lukáš "Dolno" Dolniak

## Crysis 2

Keby nebola megalománia v dnešnej dobe považovaná za čosi vysoko urážlivé, jednoznačne by si tvorcovia z nemeckého CryTeku zaslúžili pomenovanie megalomani. Pri pohľade na vizuálnu stránku ich novinky totiž bude zbierať sánku zo zeme aj ten najväčší skeptik. A to ani nehovoríme o tom, že sa Crysis 2 rozhodli priniesť aj na tak „zastaranú“ konzolu, akou je Xbox 360. Pokiaľ ju vlastníte (a disponujete tiež gold účtom) a máte chuť z nej vyžmýkať absolútne maximum, ponúka sa vám už teraz v multiplayerovej betaverzii.

K odvážnemu kroku previesť sériu aj na konzoly presvedčili štúdio mizerné predaje prvého dielu, ktorý sa objavil len na PC, keďže sa tvorcovia dušovali, že žiadna iná platforma proste nemá taký výkon, aby ich hru utiahla. Nešťastím bolo, že svojho času to platilo aj pre veľkú časť počítačov, Crysis teda každý obdivoval, ale len málokto bol ochotný vyvaliť peniaze na upgrade svojho stroja. Koniec koncov aj tri roky po vydaní slúži, ako obstojný benchmark moderného hardvéru. Doba sa mení a manažéri z Electronics Arts (vydavateľa hry) sú si vedomí toho, že konzolový trh je na tom lepšie, ako ten s PC hrami (ľahšie totiž odoláva pirátstvu) a CryTeku nič iné, ako pripravovať verzie pre Xbox 360 a PS3, neostávalo. Nedávno vydanou betaverziou nám dávajú najavo, že multiplayerová časť nie je len povinným doplnkom ku kampani pre jedného hráča. Na úvod je však nutné napísať, že všetko nadšenie je treba radšej odložiť nabok. Nechceme vás desiť, ale treba si uvedomiť, že ide len o skúšobnú verziu a tá so sebou stále nesie isté neduhy, ktoré sú však skôr technického rázu a pevne veríme, že sa do finálneho produktu neprenesú. Všetko ale pekne poporiadku.

Mapa Skyline, odohrávajúca sa na vrchole výškovej budovy, je síce jedinou, ktorá je v bete k dispozícii, ale je veľmi kvalitne navrhnutá a poskytuje možnosti na rôzne spôsoby hrania. Či už uprednostňujete postup tichého zabijaka alebo patríte k priamočiarejším hráčom, prídete si na svoje. Mapa má niekoľko úrovní, môžete sa preháňať po vyvýšených striedkach alebo čistiť chodby nachádzajúce sa vo vnútri budovy. Vaše bojové schopnosti si vytrénujete v dvoch herných módoch a to Team Instant Action a Crash Site (odomkne sa až po dosiahnutí istého počtu bodov). Team Instant Action je premenovaný Team Deathmatch,

kde klasicky proti sebe bojujú dva znepriatelené tímy hráčov. Crash Site zase preberá známe postupy z Battlefieldu, čiže tímy bojujú o kontrolu nad územím. Módy teda evidentne nie sú tým, čo robí z Crysis 2 originál. To má na starosti toľko proklamovaný nano oblek, známy z prvého dielu. Základné rysy ostali zachované, oblek teda ponúka možnosti maximálnej rýchlosti, sily, brnenia a cloak mód - veľmi efektívnu neviditeľnosť (vhodné pre kemperov, ktorých s cloakom skutočne nie je vôbec vidno, ale pri pohybe už stráca časť svojej účinnosti). Nano oblek však nie je ultimátnou zbraňou, ktorá by za vás vyhrávala súboje, v prvom rade je nutné si uvedomiť, že každý z hráčov ním takisto disponuje a tak dôjde samozrejme na klasické zbrane. Na výber sú 4 povolania, na úplnom začiatku je tu Assault so samopalom, ďalej si za niekoľko bodov môžete sprístupniť ďalšie tri a to Scouta s vernou brokovnicou, Snipera prekvapivo s odstrelovačkou a Gunner s neohrabaným guľometom.



Už vyššie bol spomenutý systém získavania bodov, ktorého zastúpenie je dnes v multiplayeri už akýmsi nepísaným pravidlom. Nahromadené body môžete utrácať napríklad za nové zbrane, alebo vylepšenia k tým už získaným (lepšia optika, laserové mierenie atd.). Takisto sa vám s počtom získaných bodov zvyšuje rank, ktorým ostatným hráčom dávate najavo, nakoľko ostrieľanými už v hre ste.

Ku grafickému spracovaniu nikto nemôže mať ani najmenšie výhrady, i keď je jasné, že na PC bude detail o





niečo väčší, na pomery Xboxu 360 je to proste takmer zázrak. Všetko je prepracované s úplne maniakálnym zmyslom pre detail, celé to podtrhuje perfektné nasvietenie. Konkurenciu by sme našli len veľmi ťažko (snáď len pripravovaná Bulletstorm alebo Gears of War 3 sa mu môžu postaviť). Trochu zamrzí, že sa textúry načítavajú niekedy priamo počas hry, ale je to len malá vada na inak dokonalej tvári Crysis 2. Atmosféru dotvára aj perfektný soundtrack. Na čo už skladať ódy nemôžeme je vyladenie sieťovej hry a to hlavne laggy tým spôsobené. Prejavuje sa to hlavne tým, že zazriete nepriateľa vystrelíte po ňom salvu a on sa o chvíľu objaví o pár krokov vpredu a vy zistíte, že ste strieľali do prázdna a obvykle rýchlo zomriete zbraňou toho neboráka. Pokiaľ máte nábeh na infarkt, hranie tejto bety sa vám silno neodporúča. Podobne je to aj s pozývaním priateľov do hry cez službu Xbox Live, pokiaľ sa snažíte skoordinať väčšiu skupinu hráčov, trvá nehorázne dlhý čas, kým sa vám to podarí a to je na zaplakanie. CryTek ale sľubuje, že tieto problémy, čo najskôr vyrieši, takže sa nechajme prekvapiť.

Multiplayerová beta Crysis 2 zanecháva jemne rozporuplný dojem, zaujímavá hrateľnosť korunovaná božským vizuálnym spracovaním ostro kontrastuje so sieťovými problémami. Budeme však veriť prísloviam o nemeckom perfekcionizme a dúfať, že nakoniec všetko dobre dopadne.

p.s. PC hráči si betu môžu vyskúšať už čoskoro.





Richard "gulath" Bojničan

## Epic Mickey

Keď v roku 1928 Walt Disney nakreslil malého myšiaka, pravdepodobne netušil, že to bude jeho najslávnejší výtvar a stane sa maskotom budúcich Walt Disney Studios. Každý ho dnes pozná a snáď nie je dieťa, ktoré by sa nesmielo na rozprávkach s ním (ok, sú krajiny kde nie je televízia). Dalo by sa povedať, že myšiak Mickey je vlastne už sám o sebe epickou postavičkou, ktorá sprevádza ľudstvo už takmer 100 rokov.

Mickey Mouse je známy svojou zvedavosťou. Preto jedného večera, keď sa čírou náhodou jeho zrkadlo zmenilo na portál do iného vesmíru, nemohol odolať a musel sa jednoducho ísť pozrieť. Za zrkadlom bola miestnosť a vedľa nej druhá, kde práve kúzelník magickým štetcom tvoril svet. Keďže bol unavený, rozhodol sa odísť do svojich komnát si odpočínúť. Toto samozrejme nemohol Mickey nechať len tak, takže len čo kúzelník opustil miestnosť, myšiak okamžite vyskočil na stolík a začal sa hrať so štetcom. Hral sa tak dlho, až vytvoril obrovskú tmavú machuľu, ktorá zrazu ožila a malého myšiaka napadla. Mickey sa udatne bránil, najskôr zázračnou farbou, potom magickým zmizikom, ale všetko márne. Preto utiekol cez zrkadlo späť do svojho sveta a na celú udalosť zabudol.

Ako môžete súdiť z predchádzajúceho odstavca, Epic Mickey je pravdepodobne hrou, ktorá nie je určená pre vyšší vek. Vyšším sa dá myslieť čokoľvek nad trinásť, maximálne štrnásť rokov. A všetko v nej sa k tomu prispôsobuje.

Ubehlo niekoľko rokov a jednej pokojnej noci zrazu v Mickeyho izbe niečo buchlo. Rozospätý myšiak vyliezol z postele a šiel skontrolovať čo sa deje. Tu sa zrazu na neho vyrútil čierny tieň. Mickey v ňom spoznal tmavú machuľu, ktorú priviedol k životu vo svete za zrkadlom a snažil sa brániť, ale tentokrát to nešlo. Temná obluda ho strhla do svojho sveta a jediná vec, ktorá malému myšiakovi zostala je štetec.

Epic Mickey je v podstate klasická 3D behačka a skákačka z pohľadu tretej osoby. Samozrejme, že ovládame hlavného hrdinu, čiže samotného Mickeyho. Princíp je jednoduchý, vždy sa dostať na koniec levelu, nezahnúť pri tom pádom do zmizíku, či pod rukami, paprčami, drá-

pami, alebo čímkoľvek ďalším nepriateľom. Ako zbraň nám slúži jediný originálny prvok v hre – štetec. Tento dokáže buď vymalovať priehľadný (a v tom okamihu aj priechodný) objekt, alebo zmizikom naopak takýto predmet spriehľadniť, čiže vymazať z kresleného sveta. Na tomto sú postavené všetky prekážky a nejakú dobu to pôsobí osviežujúco a príjemne. Predsalen niečo také zatiaľ v žiadnej inej hre nebolo. Avšak po čase to začne pôsobiť príliš jednotvárne, ba priam až nudne a pokazí to celkový efekt. Oživujúce sú zasa medzihry, kde sa presúvame medzi jednotlivými lokáciami. Tie sú v podstate klasickými 2D behačkami, vždy v grafike niektorého z filmov s myšiakom Mickeym a vždy som sa pri nich výborne pobavil. Aj súboje s bossmi sú oživením, pretože treba vždy prísť na to, ako daného bossa porazíme.



Ovládanie hry je vyriešené relatívne dobre. Pohyb myšiaka má nastarosti joystick na nunchucku, hlavným ovládačom mierime na obrazovku a určujeme kam bude striekať farba. Nápad je celkom dobrý. Prevedenie, žiaľ trochu zaostáva za samotnou ideou. Pohyb myšiaka po priestore zodpovedá jeho veku. Ak sa mi podarilo spadnúť odniekiaľ, kde som liezol niekoľko minút, nie preto, že by to bolo náročné, ale preto, že to jednoducho myšiak fyzicky rýchlejšie nevedel, mal som vždy 100 chutí hru jednoducho vypnúť a prestať hrať. A najhoršie na tom je, že ak som aj spadol, v sedemdesiatich percentách nebola na vine moja nešikovnosť, ale úplne zle spravená kamera v hre. No a aby som túto časť uzatvoril, tak aj striekanie farby alebo zmizíka má svoje muchy. Síce terčíkom pokrývate práve objekt, ktorý chcete vymalovať, ale žiaľ, engine rozhodne, že smerom k objektu je nejaká prekážka a farba sa tam jednoducho nedopracuje. Treba sa poposunúť a nájsť bod

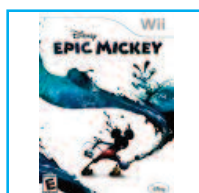


z ktorého to už možné je. Všetky tieto veci nebudú rušivé pre deti, pretože tým repetitívnosť činnosti nevadí, ak je podporená rozprávkovým prostredím. Mne to ale prekážalo hrozne.

Graficky hra nevyzerá zle, ak vezmeme do úvahy, že je zo sveta Disney a že je určená pre deti. Každý zo svetov ktorý navštívime má svoje textúry. Síce základ grafiky je rovnaký, ale je jednoznačne odlišené kde sa práve nachádzame. Rovnako každé z prostredí má aj svoju hudbu. Teda v každom svete máme trochu iný audiovizuálny zážitok. Hudba, napriek tomu, že ak hru pozorujete pôsobí trochu rušivo, pri hraní naopak vytvára celkom dobrú atmosféru.

Nuž milé deti, a teraz je už iba na nás, aby sme myšiakovi Mickeymu pomohli a zachránili ako jeho, tak aj celý rozprávkový svet a stali sa tak hrdinami rovnako epickými ako je samotný Mickey. A zazvonil zvoniec a rozprávke je koniec...

Celkovo ak sa na hru pozriem prísny recenzentským okom, tak máme produkt, ktorý začne byť po nejakej dobe hrania nudne sa opakujúci, s relatívne trochu nadpriemernou grafikou a atmosférickou hudbou, hrozným ovládaním a zlou kamerou. Hra sa dá dohrať za 12 až 18 hodín (podľa šikovnosti), čo je vlastne nadpriemerný herný čas. Preto by aj moje hodnotenie bolo priemerné až mierne podpriemerné. Ak by som však hodnotil hru pre deti, tak si kludne pridojte 2-3 body. Testoval som to na svojej neteri a až na občasné – pod mňa s tým prosím pomôcť, keď nedokázala prejsť nejakým úsekom (moja neter nie je z tých trpezlivejších detí) sa pri hre priam kráľovsky bavila.



**Wii**  
**Výrobca:** Junction Point **Distribútor:** Disney  
**Multiplayer:** nie **Lokalizácia:** nie  
**+** - štetec a možnosť ním objekty tvoriť alebo ničiť - hudba  
**-** - kamera - pomalosť pohybu po priestore



## TRON: Evolution

Lukáš "Dolno" Dolniak

**Je to už takmer železné pravidlo, že filmové trháky so sebou prinášajú aj prívesky v podobe počítačových hier, ktorých kvalita často nedosahuje ani hranice priemeru. Obrodzenie kultového sci-fi TRON z roku 1982, ktoré brázdí kiná nie je výnimkou. Prekvapivo hra priamo nekopíruje samotný film, ale vytvára nový príbeh, ktorý sa stavia medzi oba snímky.**

Keby som chcel byť malicherný, povedal by som, že tým sa množstvo kladov nadobro vyčerpalo. Keďže však nie som platený za šesťriadkové články, musíme sa na kameň úrazu tohto produktu pozrieť o niečo obšírnejšie.

Príbeh TRONu vás privedie do fiktívneho sveta, ktorý pozostáva z počítačových programov a obyčajných ľudí žijúcich vedľa seba v symbióze, ako to už ale býva, nie je všetko také ružové, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať a tak sa v TRON city objaví hrozba, ktorá chce spolužiť ľudí a počítačov prekaziť a začať medzi nimi vojnu. V roly systémového monitora (ako romanticky to znie :) sa pokúsíte tomu všetkému prísť na koreň a zachrániť mier. Aj keď by vám mohol tento podivný príbeh sprvu zamotať hlavu, po čase do zápletky preniknete a možno (MOŽNO) vás aj zaujme.

Herne pripomína TRON najnovšie dobrodružstvá princa z Perzie oblečené do futuristického kostýmu. To v praxi znamená, že panáčik, ktorého vidíte od chrbta, uteká, skáče, behá po stenách, mláti nepriateľov a robí kopu ďalších „veľmi originálnych“ činností. To by nebolo zlé, spomínaný princ na tom založil celý svoj úspech, ale TRON sa dosť podivuhodne ovláda. Rozloženie kláves, ktoré používate snáď ani nemohlo byť nepraktickejšie. Takisto aj množstvo tlačidiel, ktoré musíte v niektorých momentoch stláčať prekračuje normy zdravého rozumu. Pripravte sa na ťažký pocit frustrácie, po tom, ako budete neustále padať do rovnakej priekopy a to vinou akéhosi psychopata, ktorému sa to pravdepodobne hrá takto pohodlnejšie. Tomuto pocitu nahráva aj dosť nespoľahlivá kamera. Je dosť čudné, že keď to práve nepotrebujete môžete si ju nastaviť ako len chcete, ale v momente, keď sa musíte dostať na nejaké ťažko prístupné miesto, sníma vás kamera z toho najnevhodnejšieho uhla. Autorov budete jednoducho prekliť, niektorí z vás možno vyhodia počítač v záchvate

zúrivosti von oknom, takže si rozmyslite, či vám za to táto hra skutočne stojí...

Hlavný hrdina je vybavený špeciálnym magnetickým diskom, ktorý je jeho jedinou zbraňou (okrem rôznych bojových pohybov) a v pohode si s ním vystačíte. Súboje vyzerajú celkovo veľmi efektne, po čase si odomykáte kombá, ktoré vašich nepriateľov spoľahlivo odprevadia na druhý svet. Proti vám sa postavia rôzne typy nepriateľov, na ktorých prekvapivo treba použiť aj rôzne taktiky boja. Keď sa im však dostanete na koreň nebudú pre vás predstavovať veľkú hrozbu. Súboje však postupne z úvodného nadšenia prerastú do stereotypu. Autori sa tak pokúšajú okoreniť hru pasážami, kde ovládate vozidlá, napríklad známy tronmobil, futuristickú obdobu motorky. Dostanete sa aj do tanku, ktorým v radách nepriateľov napáchate poriadnu paseku. Tieto pasáže nie sú dlhé a skutočne mierne oživujú stereotypnú náplň zvyšku hry.



Po vizuálnej stránke autori nemohli príliš upustiť uzdu fantázie, keďže sa museli držať filmovej predlohy. To ich však neospravedlňuje za to, že priestory tu zívajú prázdnotou a sú jednoducho nudné. Nejakými závratnými grafickými efektmi sa tiež neplytvalo. To ide ruka v ruku s dizajnom úrovni. Neustále ste nútení riešiť tie isté problémy, hra vykráda sama seba už na úvod, čo je skutočne smutné, keď sa zamyslím, že predloha ponúka skutočne o dosť väčší potenciál. Takisto si nemyslite, že by ste sa niekedy mohli rozhodnúť, ako ďalej. Koridory vám nedávajú



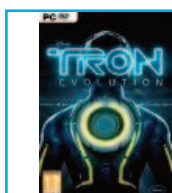
možnosť viacerých riešení jednotlivých situácií, cesta je len jedna a tak si celú hru idete za nosom, kam vás dizajnér (nie príliš nadaný) vedie.

Prekvapivo zvuková stránka sa celkom podarila, tým teraz nenarážam

na hudbu, ale na rôzne „sci-fi efekty“ a pokiaľ disponujete dostatočne kvalitnou zostavou reproduktorov, užijete si pípania, ohýbania kovov a rôznych iných zvukov dostatočne.

TRON: Evolution je príkladom, ako to

dopadne, keď sa do kín dostane nový film a k nemu sa narýchlo vytvorí hra. Aj keď sa najprv tvári, ako plnohodnotný doplnok, nie je tomu tak. Pováľá vás kopou jednotvárných úrovní, kde párkrát stratíte nervy a nikdy si nebude priať to skúsiť znovu. Hra tak nesiahá ani po členky osem rokov starého TRONu 2.0, čo bol prvý pokus o prevedenie tohto sci-fi do podoby PC hry.



**PC, PS3, X360, Wii, iPhone**  
**Výrobca:** Propaganda **Distribútor:** Disney  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** PC - české titulky  
**+** - príbeh pokúšajúci sa rozšíriť svet filmov  
**-** - pasáže vo vozidlách  
**-** - absolútne nezvládnutý dizajn  
**-** - šíalené ovládanie  
**-** - kamera  
**-** - stereotyp





Richard "gulath" Bojničan

## Bakugan: Defenders of the Core

**Kým som nehral túto PS3 hru, ani som netušil, že existuje nejaké anime Bakugan. Ani to, že na jeho motívy už bolo urobených niekoľko hier. Podme sa teda pozrieť aká je táto.**

Bakugan je anime serial, ktorý nebol veľmi úspešný v Japonsku. No prekvapivo úspech zožal v Kanade, takže druhá a tretia séria mali premiéru práve tam. Aby som bol celkom presný, tretia séria dokonca ešte premiéru v Japonsku nemala. Seriál hovorí o skupine detí, ktoré jedného dňa nájdú na zemi kovové kartičky. Tieto im umožnia zvädzať obrovské súboje s Bakuganmi. Bakugani sú niečo ako pokémoni, akurát, že nežijú v pokébale, ale sami sú malé guľičky, ktoré sa po aktivácii menia na príšery väčšie ako dom.

Hra je teda postavená práve na tomto anime. Ak ho nepoznáte podobne ako aj ja, budete chvíľku zmätene tápať po nejakom záchytnom bode, o čom tá hra vlastne je. A záchytný bod sa nedostaví. Jednoducho sme vrhnutí do deja, pri ktorom sa hlavný hrdina nešťastnou náhodou preniesie do alternatívneho sveta, ktorý je napadnutý zlými Vexosmi. Celý čas čo som videl týchto záporňákov som seriózne uvažoval, prečo sú vlastne zlí. Tie postavy totiž pôsobia dojmom "som zlý, pretože chcem byť zlý". Niečo ako trucovitý teenager. Títo oberú všetkých jeho "známych" o schopnosť bojovať s bakuganmi (v angličtine je to slovíčko brawl), a tak sa stáva jediným, kto môže pomôcť. Teda vlastne stávame sa jediným, kto môže pomôcť, pretože hlavný hrdina sme my. No a hlavný hrdina bez kúska dejového či emocionálneho pozadia, do takého sa vžíva pomerne ťažko. Počas hrania budeme cestovať po svete, pomáhať zachraňovať svet a samozrejme svojho poke... ehm bakugana.

Hra má vlastne dva módy. V prvom, príbehovom sa vždy prejdeme kúskom mesta, až kým nestretneme postavku, ktorá nás zase v deji posunie ďalej. Počas prechádzky mestom zbierame energiu, ktorou neskôr upgradujeme bakuganov, vyhýbame sa Vexoským jednotkám, celkovo ide o niečo ako veľmi jednoduchú plošinovku bez skákania. Občas sa nám podarí nájsť aj krabicu, ktorá obsahuje vždy nejaký bonus. Najčastejšie je to karta so špeciálnym útokom, alebo odomknutie postavky bakugana. Na de-

jový herný mód vždy plynulo nadväzuje ten druhý...

Bojový. A je naozaj vený svojmu popisku. Jednoducho ide o bakugan brawl, kde sa začína súboj s inými bakuganmi. Zvyčajne ide o súboj s jedným silným, alebo bránime nejaký objekt pred viacerými slabšími. Pred bojom si môžeme vybrať ktorý z nami už ovládaných bakuganov bude bojovať. Toto je pomerne dôležité, pretože každý bakugan zastupuje jeden zo šiestich elementov a v rámci hry, kameň, papier, nožnice, plaz, spock, má vždy slabinu voči jednému a naopak je silný voči druhému elementu. Logicky preto volíme postavu, ktorá sa dokáže ubrániť proti nepriateľským jednotkám (áno, pred bojom vieme proti čomu ideme bojovať). Súboj je viac menej bojová hra. Ovládame svojho bakugana, máme dva typy úderov a jeden typ strelby. Občas sa vyskytne aj nejaké to kombo, ale v porov-



naní s ľubovoľnou inou mlátičkou typu Tekken nie je príliš o čom uvažovať. Pôsobí dojmom nedorasteneho dvojčaťa, ktoré bolo celý život zatvorené na pôjde a nikdy sa nedostalo von na slnko. Bakuganov môžeme posilňovať. Za energiu, ktorú nachádzame v dejovej časti hry, ako aj získavame po víťazstve, kupujeme upgrady vlastností príšerky. Okrem toho máme ako som už spomínal karty so špeciálnym útokom. Tých je hneď niekoľko a my si musíme vybrať dve, ktoré nám najviac sedia. No a za energiu si vieme kúpiť aj vystavenie makety, ktorá priťahuje nepriateľských bakuganov viac ako objekt ktorý máme chrániť. Tým získavame čas na porazenie nepriateľských príšer. Jednotlivé súboje sú pomerne jednoduché a je dosť ľahké



ich vyhrať.

Grafika hry nijako neurazí, ale ani neo-  
húri. Postavičky sú verné anime štýlu,  
príšerky tiež, prostredie je  
jednoduché. V podstate sa to ku hre  
hodí, ale naozaj to nie je nič, čo by ma  
nejako ohúrilo, či milo prekvapilo.  
Jednoducho priemer.

Zvuky sú na tom úplne rovnako.  
Jednoduchá hudba, zvuky pri súbo-  
joch, nič čo by priamo kazilo dojem z  
hry, ale ani nič, čo by tento dojem mo-  
hutne umocnilo a vtiahlo nás tak do  
deja oveľa lepšie.

Aby som to teda zhrnul. Máme hru,  
ktorá je po vizuálnej a zvukovej  
stránke prevedená priemerne, príbe-  
hovo podpriemerne, herne tiež slabý  
podpriemer, jednoducho nie je to nič  
ohromujúce. Niečo iné by to bolo,  
keby som bol malé dieťa, ktoré hltá



anime Bakugan každý deň. To by pre  
mňa asi vylepšilo skóre tejto hry aspoň  
o 4 body. Inak povedané, ak také dieťa  
máte doma. Isto to je vhodný darček.  
Ak nie, je kopec zaujímavejších hier.



**PS3, X360, PSP, Wii, NDS**  
**Výrobca:** Now Production **Distribútor:** Activision  
**Multiplayer:** áno **Lokalizácia:** nie  
 + - súboje s bakuganmi majú strategické prvky  
 - hra môže byť zábavná pre menšie deti  
 - stereotypnosť misíí  
 - jednoduchosť súbojov  
 - neuvedenie do deja  
 - absolútne odľáknuťi záporiáci



## Logitech G510 a G930 = správna voľba pre hráčov

Juraj "Duri" Dolniak, Lukáš "Dolno" Dolniak

Po dlhšej odmlke opäť aktualizujeme našu sekciu venovanú hernému hardvéru, v ktorej si tentoraz posvietime na čerstvú radu Gaming od Logitechu. Do vienk sa nám dostala konkrétne klávesnica s označením G510 a vyspelý high-end headset G930. Ako dopadli v našom teste a aké novinky prinášajú?

Posledná veta anotácie je pre každého, kto sa pohybuje v hardwarových kruhoch a kto si potrpí na kvalitu, veľmi dôležitá. Niektorí mohli mať pri pohľade na priložené obrázky doslova „dejá vu“, nakoľko sa od predchádzajúcej rady, ktorú si kedysi vzal na paškál Gulath, výrazne neodlišuje. Celkovo možno aktuálne kúsky série Gaming označiť za inovovaných predchodcov, ktorý však prešli len jemnými zmenami.

### Logitech Gaming Keyboard G510



Ako prvú vám predstavujeme klávesnicu, ku ktorej sa pristupovalo oproti modelu G19 v kanceláriách Logitechu úplne minimalisticky. Avšak pokiaľ ste hráčom, ktorý sa rozhodol obohatiť svoju PC zostavu o špičkový moderný kus klávesnice, ste na správnej adrese. Oproti konkurencii viditeľne vytŕča G510 z davu, v čom mu napomáha niekoľko činiteľov – za prvé podsvietenie s možnosťou nastavenia akejkoľvek farby za pomoci prídavného softvéru, nenápadný, no zato veľmi vkusný LCD displej a samozrejme charakteristický znak rady Gaming v podobe 18-tich G-kláv.

Venujme sa však jednotlivým prednostiam klávesnice detailnejšie. Nad tradičným rozložením kláv sa nachádza široký multimediálny panel, ktorý istým spôsobom nahrádza základné funkcie počítača a tým pádom aj

šetrí váš čas. Nájdete tu okrem tlačidiel na ovládanie prehrávača taktiež voľbu zapnutia/vypnutia podsvietenia, ďalej trio kláv na zmeny podsvietenia či možnosť zamedziť rôzne Windows ponuky počas zapáleného hrania. Novinkou oproti G19-ke je voľba rovno do klávesnice zapojiť mikrofón a slúchadlá z bočnej vrchnej strany, pričom môžete priamo regulovať hlasitosť prehrávaných zvukov pomocou „koliečka“ na pravej časti. Ľavý okraj klávesnice patrí tak ako minule spomínaným 18-tim G-klávesom, z ktorých je možné zostaviť až 54 ro-

zličných kombinácií. Buď ich použijete v hrách pre zjednodušený prístup k rozmanitým voľbám, alebo si na mieru prispôbíte hoci aj elementárne funkcie vo Windowse. V praxi to znamená, že si napríklad skratku pre kopírovanie ctrl+c jednoducho navolíte povedzme do klávesy G2.

Najpodstatnejším prvkom klávesnice G510 je samozrejme LCD displej nesúci názov GamePanel. Prostredníctvom neho môžete sledovať aktuálny stav vašej hernej postavy (G-series selector) alebo si rovno z prostredia vašej obľúbenej hry pozrieť RSS odber tej či onej stránky, vďaka čomu zostanete vždy v obraze. GamePanel ďalej takisto obsahuje stopky, panel s hodinami (ako digitálnymi, tak aj ručičkovými), performance monitor ukazujúci aktuálny stav záťaž jednotlivých komponentov v

PC a hudobných nadšencov zaujme najmä media display, ktorý informuje o práve prehrávanej pesničke (avizuje názov songu, interpreta a prehrávača).

Čo sa týka celkového dojmu, jednoznačne si zaslúži vašu pozornosť, nakoľko sa jedná o jednu z najvyšších herných klávesníc na trhu. Zaujme podarenými funkciami, univerzálnym a dostatočne veľkým LCD displejom, voliteľným podsvietením a „tmeným písaním“, keďže sme počas hrania neboli vôbec rušení klasickým hlasnejším ťukaním do kláv. Jedinou nevýhodou môže byť pre niekoho nevyhovujúci tvar klávesnice a zvyknutie si na dodatočný ľavý panel s G-klávesami. Napriek tomu však Logitech Gaming Keyboard G510 vrelo odporúčame.

Približná cena: 93 Eur

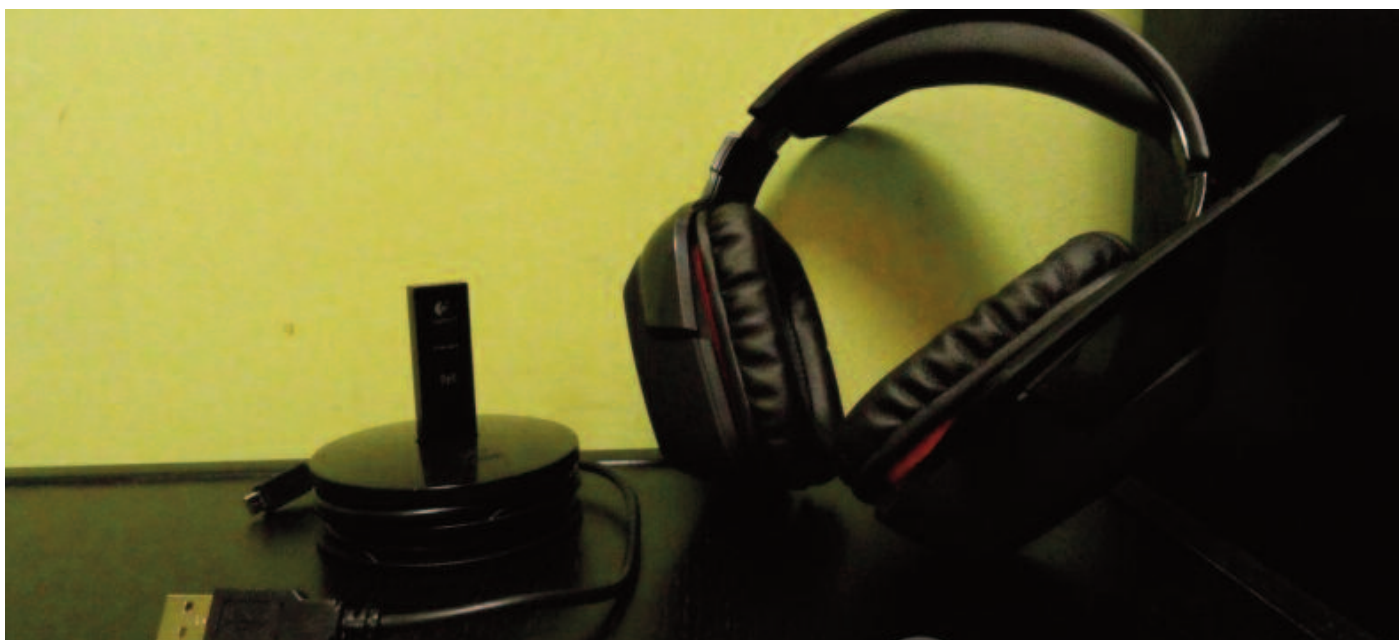
**Naše hodnotenie: 9**

### Logitech Wireless Gaming Headset G930

Kvalitný headset v rozumnej cenovej kategórii sa hľadá pomerne ťažko, nakoľko sa v tom vždy nájde nejaký háčik – buď sklame samotný zvuk, alebo mikrofón. Sám som doposiaľ márne pátral po skutočne obstojných slúchadlách, ktoré by spĺňali moje požiadavky. Keď sa mi však dostal do rúk headset G930, hneď som pochopil, že prehľadávať cenníky pod hranicu 100 € bola vážne chyba.

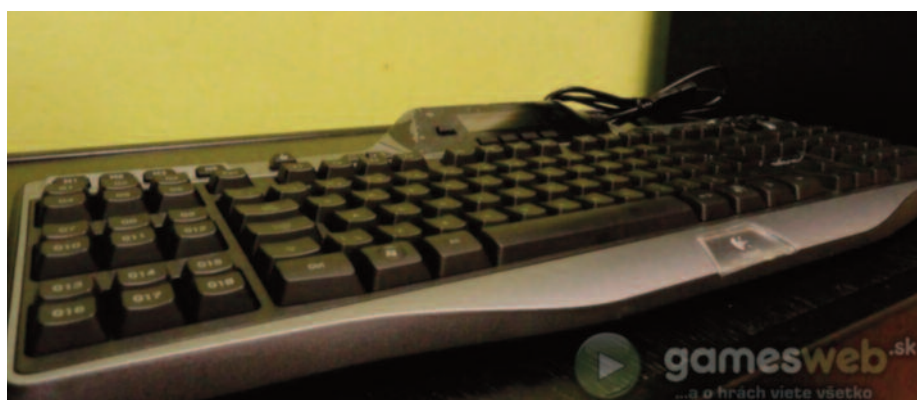
Prvé, čo vám pri pohľade na model G930 padne do očí je bezpochyby jeho nezvyčajne robustný tvar. Žiadna tenká konštrukcia, ale poriadne hrubé kovy navodzujúce dojem absolútnej profesionality. K tomu si pripočítajte nemalé slúchadlá zakrývajúce celú ušnicu a budete mať pocit akoby ste pracovali v podmienkach solídneho hudobného štúdia. Logitech tentoraz ponúka podobne ako v prípade vyššie popísanej klávesnice z ich novej Gaming rady vylepšenú verziu predchodcu. V skratke by sa dalo povedať, že





kráča s dobou a svoj produkt prináša v zjednodušenej a hlavne bezdrôtovej podobe. To logicky znamená stop zavadzajúcim káblom a túto perifériu ocenia predovšetkým tí, ktorí si popri prehrávanej pesničke aj patrične zatancujú (alebo zaheadbangujú? :). Keďže tento bezkáblový systém funguje na báze bluetooth (prenos obstaráva akési bluetooth zariadenie pripomínajúce klasický USB kľúč), jeho dosah je až do postačujúcich 12-tich metrov. Vašu „slobodu“ však môže prekaziť jediná vec – vybitá batéria. Jej výdrž sa pohybuje okolo 10-hodinovej hranice, čo je podľa mňa veľmi slušný výkon. Keď ale už nadíte tá osudná hodina a batéria doslúži, žiaden problém. Stačí pomocou priloženého bluetooth adaptéra zapojiť jednu koncovku priamo do spodnej časti slúchadiel a 7.1 zábava môže pokračovať!

Veru tak, do uší vám prúdi perfektný čistý surround zvuk 7.1, čo si môžete (tak ako väčšinu ďalších funkcií) prispôbovať na mieru. Zo zadnej strany slúchadiel sa hneď pod „on/off“ vyníma tlačidlo na prepínanie medzi tradičným stereo alebo spomínaným priestorovým zvukom. Najviac si samozrejme tieto nevídané možnosti užijete v samotných hrách podporujúcich Dolby Digital (v horroch predovšetkým :). Keď sme už pri popise slúchadiel, nesmieme zabudnúť poznamenať, že na ľavej strane nájdete koliečko na zvýšenie/zníženie zvuku a takisto 3 G-klávesy, ktorými budete jednoducho obsluhovať ten či onen media player. Ovládanie a navolenie špeciálnych Gaming tlačidiel



headsetu nájdete v priloženom softvéri. Skrze neho si smiete vyskúšať aj ďalšiu zábavnú funkciu – mikrofón. Narážame najmä na voice morphing, pri ktorom zažijete úsmevné chvíle (a možno aj záchvaty smiechu). Na výber máte dokopy 6 rôznych hlasov (troll, mutant, mimozemšťan, vesmírna veverička, cyborg, obor), pri ktorých si môžete dodatočne nastaviť výšku hlasu. Mikrofón sa dá využiť samozrejme aj na profesionálnejšie účely, nakoľko potláča šum a tým

pádov vytvára ideálne podmienky pre váš komentár.

Nižšie uvedená známka dáva jasne na zreteľ, že sme s headsetom nadmieru spokojní. 7.1 zvuk s profesionálnym mikrofónom zaobalený v pôsobivom dizajne – toť G930. Len tá cena zrejme nepoteší...

Približná cena: 156 Eur  
**Naše hodnotenie: 10**

# Hardvérový sumár za mesiaca január

Lukáš "Under4" Kollár

Prvý hardware týždeň 2011 sa niesol v znamení CES 2011, herného veľtrhu, ktorý sa odohrával v Las Vegas. Nielen on priniesol niekoľko novinek a zaujímavostí.

## 1. týždeň

Po oslavách Nového roka sme sa prehlpli do prvého pracovného dňa, ktorý sme odštartovali novými DDR3 pamäťami od Kingstonu, ktoré sú oznámené za účelom uvedenia Intel Sandy Bridge procesorov na trh. Výrobca im udelil označenie HyperX Genesis. Zaujímajú vyššími rýchlosťami, nižšími latenciami, a napätím. Chladienie zabezpečia chladiče, ktoré obsahujú otvory na lepšie čerpanie prúdu vzduchu.

Utorok bol už štedrejší, pretože priniesol až tri hardware správy. Prvá oznámila grafickú kartu GeForce GTX 570 V-Go, na ktorej pracuje spoločnosť Sparkle. Tá oznámila hneď dva modely, z ktorých prvý ponúkne základné zázemie, ale druhá verzia už obsahuje vyššie frekvencie. Obe karty obsahujú 480 CUDA jadier, 1280 MB GDDR5 pamäť, 320bitové pamäťové rozhranie, a dvojslotový chladič Vapor Chamber.

Prvá verzia ponúka frekvencie 732/1464/3800 (MHz) pre GPU/shadery/pamäť. Druhá verzia disponuje vyššími taktami, konkrétne 752/1504/3996 (MHz) pre GPU/shadery/pamäť. Ešte sa nám podarilo zistiť, že budú obsahovať dva DVI výstupy a jeden mini HDMI. Cena grafickej karty GeForce GTX 570 V-Go zatiaľ nieje známa.

Hneď nato prišlo šokujúce oznámenie v podobe "modifikácie" Kinectu pre PC. Ide o oficiálne zariadenie Wavi Xtion od známej firmy Asus, ktoré bude fungovať na veľmi podobnom systéme ako Kinect, pričom ponúkne aj podobný vzhľad, ako konkurencia od Microsoftu. Pre vývojárov bude k dispozícii už vo februári 2011, ale verejnosť si ešte na jeho vydanie počká.

Doobedie, a vlastne aj celý tento deň sme ukončili predstavením grafickej karty GeForce GTX 580 s vlastným chladiením od spoločnosti Gainward. Ponúka mierne vyššiu frekvenciu GPU, ako referenčný model, konkrétne 738 MHz (pôvodne 772 MHz), 512 CUDA jadier, shadery s frekvenciou 1566 MHz, a 1536 MB

GDDR5 pamäť s taktom na 4020 MHz, pripojenú cez 384bitové pamäťové rozhranie. Bude obsahovať vlastné duálne chladienie s dvojicou 8 cm ventilátorov, vďaka ktorým bude karta tichšia a efektívnejšia, ako základný model.

Stred týždňa neposkytol žiadnu hardware správu, ale v štvrtok sme si ukázali herný headset HS1A od Corsairu. V podstate ide o obnovu pôvodného modelu, ktorý je určený pre herných nadšencov, pričom je možné vymeniť penové ušnicové bloky, obsahuje prepínač mikrofónu, regulátor hlasitosti, a nechýba ani podpora technológie Dolby Headphone technology. HS1A si výrobca cení na cca. 61 €.

Posledný pracovný deň priniesol trojicu správ, z ktorých sme sa najskôr pozreli na dva nové repro systémy od Corsairu. Obidva systémy ponúknu rozdielny výkon, ceny, no majú spoločného menovateľa, ktorým je kvalita. Ide menovite o modely SP2500 a SP2200, takže prvý model (SP2500) disponuje 8" subwooferom, celkovým výkonom 232 W (RMS), a predávaný bude za cenu 250 dolárov. Druhý, lacnejší model ponúkne 6" subwoofer, výkon 46 W, a dostupný bude za 100 dolárov. Oba modely obsahujú rovnaké výstupy, a ponúknu 2.1 režim. Nasledovalo oznámenie grafickej karty Radeon HD 6950 Twin Frozr II od MSI, ktorá ponúkne 2 GB GDDR5 pamäť o frekvencii 5000 Mhz, pripojenú cez 256bitové rozhranie, jadro naktované na 810 Mhz, a 1408 Stream procesorov. Už z jej názvu je možné vyčítať, že bude obsahovať uznávaný chladič Twin Frozr II, disponujúci dvojicou 80 mm ventilátorov s päticou heatpipe. Vďaka nim výrobca udáva lepšiu teplotu o 6 °C, a aj hlučnosť, ktorá sa zníži až o 19,6



dBA. MSI Radeon HD 6950 Twin Frozr II bude s najväčšou pravdepodobnosťou dostupná na konci januára. Piatok sme uzavreli informáciami o novom notebooku Acer Aspire AS8950G-9839, ktorý je naozaj výkonný. Jeho srdce bude tvoriť štvorjadrový procesor Intel Core i7-2630QM, bude obsahovať grafickú kartu Radeon HD 6850M s 2 GB pamäťou, až 8 GB pamäť RAM, a diskový priestor o veľkosti 1,5 TB (v dvoch HDD). Je vybavený 18,4" displejom s LED podsvietením, a s Full HD rozlíšením. Obsahuje kvalitný zvukový systém, pozostávajúci z päťce reproduktorov a jedného subwoofera. Nájdeme tu aj Blu-ray mechaniku, Wi-Fi, 1,3Mpix webkameru, a čítačku otlakov prstov. Acer Aspire AS8950G-9839 je v predaji už teraz za 1600 dolárov (čo je asi 1230 €).

Aj v sobotu sme sa venovali aktuálnemu daniu vo svete hardwaru. Priniesli sme totiž exkluzívne oznámenie nového herného zariadenia, ktoré dostalo názov Razer Switchblade. Ide o 7" koncept, ktorý obsahuje nielen

dotykový displej, ale aj LED klávesnicu, ktorá mení vzhľad podľa hry, ktorú hráte v danom momente. Jeho srdce tvorí Intel Atom, a obsahuje Razer prostredie, pričom je plne kompatibilný s Windows 7. Možno máme pred sebou zariadenie, ktoré nám konečne prinesie kompletný zážitok z hrania hier aj na mobilnom PC.

Druhá novinka predstavila štvoricu nových Toshiba notebookov, vhodných pre zábavu a hranie hier. Pôjde o modely Satellite A660, Satellite A665, Satellite A665 3D a Qosmio X500. Ich presnejšie špecifikácie sme uverejnili priamo v novinke.

Aj posledný deň v týždni sme vám priniesli jednu zaujímavosť. Nvidia má svoju novú vlajkovú loď, ktorá sa istotne stane konkurentom Radeonu HD 6990. Má ju na svedomí známa firma EVGA, a presnejšie ide o prvú duálnu GeForce 5xx grafickú kartu na svete. Nepoznáme jej špecifikácie, ale je možné, že bude obsahovať 2-3 GB GDDR5 pamäť. Ešte vieme, že tu bude prítomný dvojslotový chladič s tromi ventilátormi, tri DVI výstupy, a dva 8pinové napájacie konektory. Viac informácií nepoznáme.

Konečne sa už dá povedať, že sa hardware spravodajstvo vrátilo do starých koľají. Máme za sebou naozaj pestrý a úspešný týždeň, ktorý poznačil veľtrh CES 2011.

## 2. týždeň

***Predošlý týždeň ponúkol pestrý rozptyl správ, v ktorých nebola núdza o zaujímavosť.***

Pondelok, rovnako ako aj utorok priniesol iba po jednej novinke zo sveta hardvéru. Začneme ale prvým pracovným dňom, kedy nám svoje špecifikácie predstavil 15,6" herný notebook Gigabyte P2532N s LED podsvietením. Jeho základ tvorí procesor Intel Sandy Bridge, konkrétne štvorjadrový model Core i7-2630QM, pracujúci na frekvencii 2 GHz. O grafickú záležitosť sa postará karta GeForce GT 550M s 2 GB pamäťou, disponuje 4 GB pamäťou RAM, a na svoje údaje môžete využiť 500 GB priestoru. Nebude chýbať ani DVD napalovačka, Wi-Fi, Bluetooth 3.0 a dva USB 3.0 porty. Gigabyte P2532N bude

napájaný pomocou 6-článkovej batérie, a o zvuk sa postará štvorica vstavaných reproduktorov. Tento notebook začne svoj predaj v Taiwane už koncom februára, no cenu sa nám nepodarilo zistiť.

Utorok sme si ukázali herný počítač Asus CG8350, ktorý taktiež využíva najnovšiu platformu Intel Sandy Bridge. Pôjde o štvorjadrový model Intel Core i7-2600, nájdeme tu grafickú kartu Asus GeForce GTX 460, a jeho spotrebu ustriehne funkcia EPU (Energy Processing Unit), ktorá je stvorená na zníženie spotreby elektrickej energie.

Stred týždňa poskytol trojicu správ. Hneď ráno sme si posvietili na herný router od Asusu. Ide o naozajstnú raritu, pretože podobné produkty sa nevidia často. Zariadenie dostalo označenie RT-N66U, a disponuje až tromi anténami, ktoré majú za úlohu zabezpečiť neustále pokrytie na akomkoľvek mieste. Disponuje vysokým výkonom, konkrétne podporuje až 300 000 súčasných dátových relácií, pracuje na frekvenciách 2,4 GHz a 5 GHz, pričom ponúkne spojenie 450 Mb/s na pásmo. Jeho dizajn tiež nieje na zahodenie a plne reprezentuje prívlastok „herný“.

Neskôr sme pridali základnú dosku od Asusu, ktorá je pripravená čeliť konkurentovi G1-Killer od spoločnosti Gigabyte. Táto matičná doska dostala označenie ROG Rampage III Black Edition a ponúkne naozaj poriadny základ pre herný stroj. Bližšie špecifikácie nie sú momentálne známe, ale zistili sme, že bude vhodná pre procesory LGA 1366 od Intelu, a jej výbavu bude dopĺňať blesková (Thunderbolt) sieťovo-zvuková karta s čipom XONAR, a sieťová jednotka Killer 2100.

Tento deň sme zavřili oficiálnym predstavením 1 GB Radeonu HD 6950 od spoločnosti Sapphire, ktorý bude pre začiatok ponúkaný za

pomerne vysokú cenu. Tá je len o 5 € nižšia, ako pri 2 GB modely. Ponúkne základné takty, takže 800 Mhz pre grafické jadro, 5000 Mhz pre pamäť, a obsahovať bude 1408 Stream procesorov. Disponuje dvojicou DVI výstupov, ponúkne aj dva mini DisplayPorty, jeden HDMI, a samozrejme nemôže chýbať ani podpora CrossFireX. 1 GB model Radeonu HD



6950 od firmy Sapphire sa dá predobjednať už teraz za 242,52 €.

Štvrtok sme ponúkli správu v podobe herného headsetu od firmy Asus. Ide o ďalší prírastok do rodiny ROG (Republic of Gamers) s kompletným označením ROG Vulcan ANC. Tento headset potlačí až 30 dBA okolitého zvuku, ponúka funkciu stlmenia mikrofónu, ovládanie hlasitosti, a výrobca sľubuje pohodlnosť aj po niekoľkohodinovom hraní. Zaujme pekným, čierno-červeným dizajnom s kombináciou ROG loga, ktoré je umiestnené na uhlíkových vláknach.

Piatok potešil dvojicou hardvér správ. Spoločnosti NVIDIA a TSMC oslavujú vyrobenie prvej miliardy grafických čipov GeForce. Trvalo im to celých 12 rokov, za ktorých sa vystriedalo päť DirectX generácií. Prvá taká karta uzrela svetlo sveta v auguste 1999, a išlo o DirectX 7 GeForce 256 (SDR), ktorú poháňal čip NV10.

Večer sme si predstavili high-end CPU chladič od spoločnosti Thermalright. Chladič nesie názov Frio OCK (Over-Clockers Kings), dokáže prehltnúť až 240 W, obsahuje šesť medených heat-

pipes s priemerom 6 mm, a dva 130 mm ventilátory. Frio OCK dorazí do obchodov vo februári, ale to je posledná známa informácia o tomto produkte.

Cez víkend bohužiaľ neboli k dispozícií žiadne herné hardvér správy, a tak sa spomínaný chladič od firmy Tt (Thermaltake) stal posledným predstaveným produktom 2. hardvér týždňa 2011.

### 3. týždeň

*Tretí hardvér týždeň 2011 sme si ukázali niekoľko PC skriniek, grafických kariet, predstavili sme si herné zdroje, a v neposlednom rade sme odhalili nový monitor pre hráčov.*

Pondelok ste si mohli prečítať jednu hardvér správu, zobrazujúcu 1 GB grafickú kartu Radeon HD 6950 od spoločnosti HIS. Ide o priameho konkurenta karty GeForce GTX 560, ktorý ponúkne 1 GB GDDR5 pamäť s frekvenciou 5000 MHz, a GPU takt o veľkosti 800 MHz. Budú sa tu nachádzať dva DVI výstupy, dva mini DisplayPorty, a jedno HDMI rozhranie. Táto karta by sa mohla začať predávať už koncom januára za zatiaľ nezistenú cenu. Ešte sa nám podarilo zistiť, že tu budú prítomné technológie CrossFireX a EyeFinity.

Druhý pracovný deň ponúkol tri novinky, ktoré sme samozrejme pridali. Začali sme grafickou kartou GeForce GTX 580 Twin Frozr II od firmy MSI. Príde v dvoch modeloch, z ktorých jeden ponúkne vyššie pracovné frekvencie. Obidve karty však disponujú jadrom GF110, obsahujú 512 CUDA jadier, a 1536 MB pamäť, prepojenú cez 384bitové rozhranie. Prvý model s označením N580GTX Twin Frozr II disponuje frekvenciami 772/1544/4008 MHz pre GPU/shadery/pamäť, druhý, výkonnejší model s označením N580GTX Twin Frozr II/OC ponúka frekvencie 823/1645/4276 MHz. Na záver sme zistili, že pretaktovaný model si je možné predobjednať za cca. 466 €. Nasledovalo odhalenie 15,6" notebooku dynabook T551 od Toshiba s rozlíšením 1366x768 pixelov, podporujúci okrem iného aj 3D zobrazovanie. Obsahuje štvorjadrový procesor



Intel Core i7-2630QM s frekvenciou 2 GHz, až 8 GB pamäť RAM a grafickú kartu GeForce GT 540M s 1 GB pamäťou. Svoje údaje si uložíte na 750 GB pevný disk, a nechýba Wi-Fi, webkamera, Blu-ray mechanika a USB 3.0 port. O chod sa postará Windows 7 Home Premium a jeho predaj bude zahájený v priebehu februára. Posledná, tretia správa tohto dňa ukázala dve verzie midi-tower PC skrinky od spoločnosti Enermax. Budú odlišné vo farbe LED podsvietenia predného 120 mm ventilátora, pričom bude na výber medzi modrou a oranžovou farbou. Ako ste sa mohli dočítať, skrinky sú typu midi-tower o veľkosti 480x185x440 mm, a vyrábané budú so striebornou povrchovou a čiernou interiérovou úpravou. Skrinka Clipeus už má predvŕtané diery pre vodné chladenie, ale od výroby tu nájdeme dva 120 mm ventilátory (jeden vpredu a jeden v zadnej časti). Skrinka bude predávaná za odporúčanú cenu 59,90 €.

Stredu sme zistili dátum a cenu Nintendo 3DS. Tento produkt sa s veľkou pravdepodobnosťou začne v Európe predávať už 25. marca za cenu 249.99 €.

Predposledný deň v pracovnom týždni predstavil dvojicu noviniek. Najskôr Gigabyte predstavila dva PC zdroje, určené pre extrémne výkonné herné zostavy. Oba pochádzajú zo série Sumo Power a ponúknu veľkosti 900 a 1200 W. Chladenie zaisťujú 120 mm ventilátory s LED podsvietením. Zdroje spĺňajú štandardy ATX12V V2.3 a 80Plus Silver, pričom disponujú efektivitou 88%. Spomínané Sumo Power zdroje ponúkajú aj modulárnu kabeláž, no údaje o cene a dostupnosti nie sú oficiálne známe.

Druhá správa štvrtka ukázala hernú PC skrinku Six Hundred V2 od firmy Antec, ktorá zaujme dobrou konfiguráciou za rozumnú cenu. Skrinka disponuje rozmerom 491x212x492 mm a váhou 6,9 kg. Vpredu nájdeme USB 2.0 a audio porty, je tu vyhradené miesto pre zasunutie 2,5" HDD a sú tu aj tri 5,25" pozície. Vnútri sa nachádza šesť šachiet pre 3,5" disky. Keďže je táto skrinka herná, disponuje priehľadnou bočnicou a dvoma modrými LED ventilátormi, z ktorých sa jeden 200 mm nachádza hore a jeden 120 mm v zadnej časti skrinky. Antec Six Hundred V2 je predávaná za 110 dolárov, pričom na ňu výrobca dáva trojročnú záruku.

Rovnaký počet noviniek, aký ponúkol štvrtok dal aj piatok. Pozreli sme sa na zúbok hernému 23" monitoru E2370V od firmy LG, ktorý ponúka rozlíšenie 1920x1080 pixelov s 6ms GTG odozvou pri kontraste 1000:1 (50000:1 DCR). Je pomerne tenký, pretože v najtenšom mieste má iba 19,1 mm. Podľa našich informácií bude disponovať funkciou PIP (picture-in-picture), a rovnako by sme tu mali nájsť jeden D-Sub, DVI, a dva HDMI konektory. LG E2370V výrobca dodá aj s diaľkovým ovládačom, jeho predaj začne koncom januára v Japonsku, a predávaný bude za približne 400 dolárov.

Neskôr sme si priblížili nereferenčný model grafickej karty Radeon HD 6950 od spoločnosti PowerColor, ktorá je vyrábaná s 40nm jadrom Cayman, patrí do série PCS++, a obsahuje dva BIOSy. Tie zaisťujú chod v dvoch režimoch, pričom prvý dodá GPU takt na 880 MHz, druhý bude kartu držať viac na uzde, pretože bude pracovať na 800 MHz. Obsahuje 1408 Stream procesorov, a 2 GB GDDR5 pamäť s frekvenciou 5000 MHz, prepojenú cez 256bitové pamäťové rozhranie. Ani chladenie nebude mať táto referenčná, pretože to bude zaistené dvojicou ventilátorov o veľkosti 9,2 cm. Cenu ani dostupnosť síce nevieme, ale zistili sme pre vás, že výrobca k tejto karte pribalí aj hru Call of Duty:

Modern Warfare 2.

V sobotu sme si predstavili ďalšiu hernú skrinku, tentoraz išlo o model PC-K63 od výrobcu Lancool. Táto skrinka disponuje rozmerom 215x530x530 mm, nájdeme tu tri 5,25" pozície, šesť 3,5" a štyri 2,5". Hore sa nachádzajú USB 3.0/2.0, eSATA a zvukové porty. K dispozícií je aj hojné množstvo chladičov, ktoré sa pokúsia zaistiť vo vnútri skrinky optimálnu teplotu, konkrétne sú dva 140 mm ventilátory vpredu, rovnaký počet nájdeme hore, a jeden 120 mm sa nachádza vzadu. Pre lepší dojem sú všetky ventilátory vybavené modrým LED podsvietením, a okrem toho skrinka Lancool PC-K63 obsahuje aj priesvitnú bočnicu. Na trhu by sa mala objaviť začiatkom marca za cenu 128 dolárov (bez dph).

Štvrtok sme ešte pridali recenziu, alebo lepšie povedané dvojité recenziu, ktorá zhodnotila klávesnicu Logitech Gaming Keyboard G510 aj herný headset Logitech Wireless Gaming Headset G930.

Nedeľa tentoraz neposkytla žiadnu hardvér správu, ale aj napriek tomu môžeme tretí hardvér týždeň 2011 považovať za úspešný.

## 4.týždeň

**Aj predošlý týždeň sme vás dali do hardvér obrazu pomocou spektra zaujímavých správ, v ktorých dominovali hlavne grafické karty, ale tie správy neboli jediné, ktoré sme priniesli.**

Hneď v pondelok zrána sme predstavili nereferenčne chladenú grafickú kartu GeForce GTX 580 od spoločnosti Palit, pracujúcu na frekvenciách 783/1566/4020 MHz pre jadro/shadery/pamäť. Keď sme už pri tej pamäti, treba spomenúť, že táto karta disponuje veľkosťou 3072 MB (3 GB), je typu GDDR5, pričom je prepojená cez 384bitovú pamäťovú zbernicu. Technológie DirectX 11, OpenGL 4.1, CUDA, PhysX, SLI a 3D Vision sú samozrejmosťou. Cenu a dostupnosť nevieme, ale zistili sme, že bude obsahovať dva DVI výstupy, jeden HDMI a DisplayPort.

Ďalším kúskom, ktorý stál za pozornosť bol model grafickej karty GeForce GTX 580 Phantom od firmy Gainward. Rovnako, ako predošlá karta, aj táto ponúkne frekvencie 783/1566/4020 MHz pre jadro/shadery/pamäť a obsahuje 3 GB GDDR5 pamäť s 384bitovou pamäťovou zbernicou. O jej chladenie sa postará nereferenčné riešenie, po-



zostávajúce z trojice 8 cm ventilátorov so šiestimi heatpipe. Karta od spoločnosti Gainward obsahuje aj rovnaké výstupy, ako model od Palitu.

Pokračovali sme v stredu, ktorá opäť začala grafickou kartou, konkrétne odštartovaním predaja GeForce GTX 560 Ti od Asusu. Tá ponúkne plne nereferenčné riešenie, spočívajúce v dvojslotovom DirectCU chladiči, ktorý obsahuje dva ventilátory, no aj frekvencie sa dočkali zmeny. Jej frekvencie išli samozrejme hore, a to z pôvodných hodnôt 822/1644/4000 MHz pre jadro/shadery/pamäť na 900/1800/4200 MHz. Grafická karta GeForce GTX 560 Ti, nesúca mimochodom kompletne označenie ENGTX560-Ti-DCII/2DI/1GD5 obsahuje 1 GB GDDR5 pamäť, ponúkne 384 CUDA jadier, 256bitovú pamäťovú zbernicu, dva DVI výstupy a jeden HDMI. V Európe sa už predáva za 279 €, a obsahuje podporu technológií DirectX 11, OpenGL 4.1, CUDA, PhysX, 2-way SLI a 3D Vision.

Večer sme si od grafických kariet oddýchli, pretože firma Razer uviedla reproduktory Ferox, ktoré sú vhodné pre hráčov, ktorí potrebujú mať kvalitný zvuk všade, kde sa práve nachádzajú. Ide presnejšie od dva, vzhľadovo zaujímavé reproduktory s celkovým výkonom 6 W (v režime 2x3 W). Dajú sa pripojiť cez klasický konektor alebo cez USB, ale disponujú aj batériami, ktoré vydržia až 12 hodín. Táto dvojica Razer Ferox reproduktorov je k dispozícii za cenu 59,99 €.

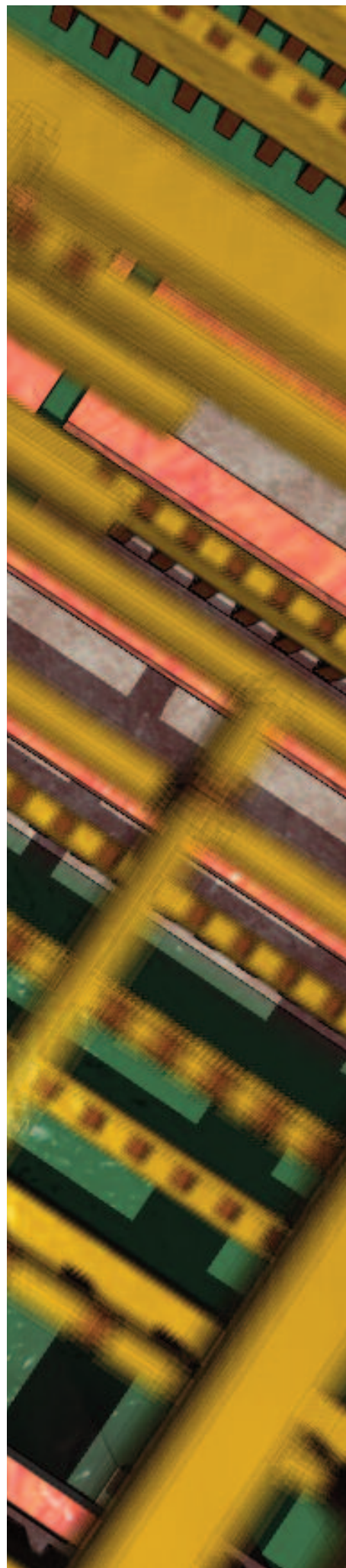
Štvrtok, najaktívnejší hardvér deň v predošlom týždni dal nasledovné správy. Prvá predstavila novú hernú PC skrinku Sixth Element od spoločnosti AeroCool. Jej rozmery činia 510x197x530 mm, je vyrábaná z 0,6 mm hrubej oceľovej konštrukcie, a podporuje micro ATX a ATX základné dosky. Vpredu tejto mid-tower skrinky nájdeme dva USB 2.0, jeden eSATA a audio porty, disponuje štyrmi 5,25" pozíciami, a obsahuje aj dva trojlôžkové zásobníky pre 3,5" disky. Výrobca myslel aj na hráčov, pretože jeden zo zásobníkov sa dá odmontovať, čím sa vám do skrinky zmestí aj grafická karta dlhého rozmeru. AeroCool Sixth Element disponuje dvojicou 140 mm ventilátorov, z ktorých prvý našiel svoje umiestnenie vpredu, druhý v hornej časti. Model disponuje niekoľkými farebnými verziami. Čierny

model obsahuje modré LED diódy, červený zaujme červenými diódami, a posledný biely model disponuje bielymi diódami. Skrinka začne svoj predaj v marci, pričom bude predávaná za 80 €.

Predávať, no zatiaľ len v Severnej Amerike sa začal aj herný notebook GT680R od MSI. Tento 3,5 kg stroj je založený na platforme Huron River, a jeho základom sa stal 2 GHz Sandy Bridge procesor Core i7-2630QM, 8 GB pamäť RAM, a o grafickú záležitosť sa postará 1,5 GB model grafickej karty GeForce GTX 460M. Je odolný voči poškrabaniu, obsahuje 15,6" lesklý displej s rozlíšením 1920x1080 pixelov, a zaujme aj oranžovým LED systémom, ktorý sa dá jednoducho upraviť pomocou dodaného softvéru. Beží na operačnom systéme Windows 7 Home Premium (64bit), disponuje zaujímavými technológiami, akými sú napríklad TDE, vhodná pre zvýšenie výkonu, Cooler Boost, ktorá dokáže znížiť teplotu a za zmienku stojí aj funkcia Cinema Pro, ktorá zlepší kvalitu obrazu pri pozeraní filmu. Disponuje s veľkým, 1 TB miestom na disku (v dvoch 500 GB diskoch), nechýba DVD napalovačka, Wi-Fi, Bluetooth, HD webkamera, čítačka kariet, dva USB 3.0 porty, a HDMI výstup. Notebook MSI GT680R je predávaný za 1500 dolárov.

Týždeň sme uzavreli oznámením grafickej karty Calibre X560 od firmy Sparkle, ktorá disponuje chladičom Arctic Accelero. Ide v podstate o kartu GeForce GTX 560, ktorá má zvýšené frekvencie z 822/1645/4000 MHz pre GPU/shadery/pamäť na 1000/2000/4800 MHz. Calibre X560 obsahuje GDDR5 pamäť o veľkosti 1 GB, prepojenú cez 256bitovú pamäťovú zbernicu, 384 CUDA jadier, a o chladenie sa postará spomínaný chladič Arctic Accelero, obsahujúci dva 9,2 cm ventilátory a štyri medené heatpipe. Disponuje dvojicou DVI výstupov, jedným mini HDMI rozhraním, a nechýbajú ani technológie DirectX 11, OpenGL 4.1, CUDA, PhysX, 2-way SLI a 3D Vision. Na grafickú kartu Sparkle Calibre X560 bude poskytnutá trojročná záruka.

Štvrtý hardvér týždeň za nami, v poradí piaty je pred nami, ale o ňom sa dočítate tradične až na budúci týždeň v pondelok.





9

## Assassin's Creed: Brotherhood

**Nič nie je pravda, všetko je dovolené...**

Assassini – nájomní vrahovia oddaní svojmu rádu, ktorí sú zaň ochotní položiť aj vlastný život - zaútočili svojimi skrytými čepeľami už pred tromi rokmi. Prvý príbeh z dnes už pomerne rozšírenej značky zaostrenej na týchto neľútostných zabijakov síce zaznamenal rozporuplné ohlasy, no aj napriek tomu sa chlapci a dievčatá z Ubisoftu pustili do prác na druhom diely nesúceho rovnaké poslanie. Nejakým „nedopatrením“ však stvorili ešte živší, ešte väčší, ešte zaujímavejší svet, ktorý hráčov natoľko pohltí, že sa z Assassin's Creed stal symbol perfektnej akčnej adventúry a záruka kvalitnej historickej podívaney. Trojka, resp. dodatok k dvojke, bol tým pádom jasný ako facka. Má nám ale vyslúžilec Ezio Auditore stále čo ponúknuť?

AssassinOd prvých krôčikov v koži Ezia mi bolo jasné, že Ubisoft skvelé nápady neopustili ani v Brotherhoode. Hoci sa neustále vedú medzi hráčmi ostré výmeny názorov, či možno označiť aktuálnu časť Assassin's Creed datadiskom alebo plnohodnotným dielom, skôr by sa dalo hovoriť o vyspelom datadisku hraničiacim s originálnym a úplne novým pokračovaním. Hra totiž zaberie kľudne aj nad 30 hodín hracej doby, čo jej môže väčšina aktuálnej produkcie na čele s Treyarchom len ticho závidieť. Aby som to teda uzavrel, Brotherhood ukončuje Eziovu púť prostredníctvom novej zápletky, no otvára priestor

tvorcovi rozvíť sériu smerom nimi zvoleným. Tému, kde sa bude odohrávať prípadná štvorka (alebo trojka, kto sa z toho má vysomáriť?!) zatiaľ nerozvádzajme, ale poďme sa radšej pozrieť na zúbok aktuálnemu predajnému hitu menom Brotherhood.

Dejovú linku len zľahka načrtnem, keďže vás nechcem pripraviť o prekvapenia a nečakané zvraty v Eziovom živote. Hra začína presne v bode, v ktorom skončil predchodca, a tak nie je hráč okradnutý o žiadnu spomienku. Keď sa už všetko vracia do normálu a Ezio začína žiť nový život v strýkovej vile Monteriggioni, zrazu je napadnutá rímskymi jednotkami a postupne sú mohutné stavby v okolí zmenené v prach. Za útokom nestojí nik iný než chamtivá rodina Borgiovcov, ktorá mieni získať rajské jablko za každú cenu. Ezio, užívajúci si svoj príchod domov, je znenazdajky povolaný do zbroje a následne ťažko ranený vojskom Cézara Borgiu, ktorý si z Monteriggioni odnáša svoju korisť – jablko. Našou úlohou je teda prinavrátiť tento magický predmet späť do rúk assassinom, s čím je spojené taktiež vycestovanie do srdca Talianska - monumentálneho Rímu. Borgiovcí razom prídu na to, že znova vystrkovať rožky sa nevypláca.

Popri tomto renesančnom dobrodružstve sa samozrejme odvíja aj príbeh Desmond, potomka niekdajších assassinov, ktorému začína Animus škodiť čím ďalej, tým viac. V niektorých okamihoch totiž nedokáže rozlíšiť súčasnosť od minulosti a podaktoré predmety sú ostatku tímu v

zložení Lucy, Rebecca a Shaun zahalené rúskom tajomstva. Nakoľko však chce mať zjavne od Animusu pokoj a záhadu jeho predkov raz a navždy vyriešiť, spolupráca z jeho strany je poriadne aktívna. Podobne ako pri Eziovi, aj s Desmondom sa stretne presne v momente, kedy sme sa s ním v dvojke rozlúčili. Ubisoft mu dal na moje prekvapenie omnoho viac priestoru než doposiaľ a „prestihy“, keď sa zo spomienok vraciame do reality, sú po novom aj zábavné. V dvojke či jednotke slúžili ako oddych od Animusu, v Brotherhoode nám dá Desmond zreteľne najavo, že jeho predkovia neboli žiadne béčka. Počiatkové misie za Desmond, kedy sa po boku Lucy pokúša nájsť tajnú cestu do oválnej miestnosti assassinov, mi pripomenuli Uncharted a chvíľami som mal dojem, že ovládam Natea Drakea, ktorý je na honbe za ďalším vzrušujúcim dobrodružstvom. Ubisoftu sa proste konečne podarilo zaujať aj „minihrami“ za Desmond, v ktorých sa okrem iného dozvieme detaily okolo Eziových ďalších úloh.

Najpodstatnejšou časťou je samozrejme to, čo sa odohráva v Animuse, teda situácia Ezia, ktorý prichádza spoločne so svojimi mentormi z Benátok, Florencie a Monteriggioni do spomínaného Ríma. Síce moje očakávané vrele privítanie jeho obyvateľmi bolo ihneď zmarené kvôli značnému vplyvu Borgiovcov, pochopil som, že hra sa mení na vojnu. Vojnu, ktorá môže mať len jedného víťaza. Samozrejme, Borgiovcí sa len tak ľahko nevzdajú, veď čo by sme to aj chceli od šľachtického



rodu, ktorého kontakty siahajú až do cirkvi. Borgia, úhlavný nepriateľ dvojky, totiž zasadol na najvyššiu cirkevnú stolicu a stal sa pápežom. Pod



palcom má kompletne celé mesto, ktorého jednotlivé časti sú viditeľne poznačené jeho pravidlami. Celkovo aj obyvateľstvo Ríma pôsobí zakríknuto, všetci sa boja o svoje životy, nakoľko sú ulice nasiaknuté vplyvom Borgiu a na každom kroku sľedia stráže. Aby ste rodine napáchali čo najväčšie škody a získali od nej, čo vám právom patrí, potrebujete si získať rešpekt u ustráchaných obyvateľov a naverbovať do radov assassinov svojich nasledovníkov. Na rozsiahlej mape je zaznačených niekoľko oblastí priamo priliehajúcim Borgiovi, ktoré čakajú na oslobodenie vyžadujúce dve povinnosti – zabiť povolanú stráž na čele s generálom a vyhodiť do vzduchu prilahlú vežu, čím si upevníte svoje postavenie. Týmto spôsobom si obraciate občanov na svoju stranu a, čo je hlavné, sprístupňujete si nové budovy a obchody, ktoré boli za čias Borgiu v dezolátnom stave. Na rekonštrukciu musí Ezio samozrejme vynaložiť nemalé náklady, no obchodníci (napriek tomu, že sú vám vraj veľmi povďační) aj tak pýtajú za ten či onen predmet v ich kráme nejaký ten florén (veru, zadarmo ani kura nehrabe).

Multiplayer gameplay

Po priam gigantickej mape Ríma je roztrúsených niekoľko ďalších objektov, ktoré si vyžadujú hráčovú pozornosť. Medzi základné patria lokality, ktoré sú istým spôsobom prepojené s príbehom. Narazíme napríklad na hostinec Spiaca líška či nevestinec Kvitnúca ruža, avšak v hre zastávajú iba vedľajšiu „nepoužiteľnú“ úlohu. Zato viac času si vyžadujú zábavné misie Leonarda da Vinciho, ktoré sú na rozdiel od druhého dielu voliteľné a nijak zásad-

nejšie sa nepletú Eziovi pod nohy v ceste za Borgiom. Leonardo ma totižto pre nášho charizmatického hlavného hrdinu svoje vlastné odlišné poslanie. Nakoľko sa jeho smrtiace vynálezy (menovite napr. tank, guľomet či rogallo s primontovaným delom) dostali do rúk Cézara, vysliela Ezia, aby konštrukčné plány spoločne s jeho výtvarmi raz a navždy zničil. Ďalšou vedľajšou činnosťou, ktorú som si nechal až po dohnaní príbehovej zložky, bola „úprava“ Rímu. V piatich hlavných oblastiach (Vatikáne, centre, Antike, Tibere a okolí), ktoré dohromady zaberajú niekoľkokrát väčšiu plochu než Florencia z dvojky, sa rozprestiera množstvo budov čakajúcich (podobne ako Borgiove oblasti) na rekonštrukciu. V jednotlivých zákutiach sú zašití architekti, ktorí pýtajú za obnovu zničených častí nemalý poplatok. Pokiaľ som však chcel hru dokončiť „so 100% pocitom“, nič iné ako zaplatiť mi nezostávalo. Hraciu dobu takisto predlžujú strety s vlčiami ľuďmi, ktorí v hre vystupujú ako Romulusov rád.

Hlavnou prednosťou Brotherhoodu a zároveň najviditeľnejšou zmenou oproti predchodcom je samozrejme bratstvo, ktoré si v hre postupne formujeme. Najprv však potrebujeme vhodných učňov, ktorí sú ochotní postaviť sa vláde Ríma a kráčať po stopách skutočných assassinov. V uliciach večného mesta ale nie je o odpadlíkov núdzda, a tak sa po ich záchrane zo spárov Templárov stávajú Eziovy „bratmi“. Dokopy ich môže mať po ruke až šesť - tri tímy po dvoch učňov. Buď si ich povoláte všetkých naraz ako podporu „zhora“, alebo jednotlivo na dané jednotky. Musíte však dbať aj na ich zručnosti.





Keď ich zároveň postavíte zoči-voči ťažkým jednotkám, môžete akurát tak oplakávať ich mŕtvolky (resp. hľadať ďalšie posily do bratstva). Ako kvalitný tréning, v ktorom nazbierajú aký-taký skill, je vyslať učňov do zahraničia. Nakoľko má Ezio plné ruky práce, za bránami Ríma sa nájde dostatok úloh, pri ktorých sa assassínske béčka priučia kadejaké novoty. Následne im bude možné prideliť skúsenostné body na zvýšenie obrany alebo naopak útoku. Detailisti si prídu na svoje, pretože assassínom je možné voľiť aj silnejšie zbrane či farbu habitov. Celkovo mi zakomponovanie bratstva do série sadlo, keďže jeho najväčšia výhoda spočíva v odlákaní nevyžadovanej pozornosti.

Montrealská pobočka Ubisoftu sa už dávnejšie dušovala, že Brotherhood prinesie Assassin2 do série závan revolúcie – nevídané prevedenie multiplayeru. A musím povedať, že svoj cieľ dosiahli priam ukázkovo. Pred spustením kolónky „Multiplayer“ mi myslou behali rovnaké nie práve naj dôvernejšie myšlienky ako chinaskimu (jeho recenziu nájdete TU), avšak už len po prvom desať minútovom zápase v móde Wanted ma „multák“ chytil ako žiaden predtým. Neprináša novinku len do Assassin's Creed, ale celkovo do aktuálnej a pomaly stereotypnej situácie multiplayeru. Na začiatku si zvolíte jednu z pestrého výberu postavíček, ktoré sú si však po stránke schopností podobné ako vajce vajcu. Následne vyberiete z bohatého zoznamu dvojicu zručností, ktorými bude váš charakter oplývať (skrytý pištoľ, zrýchlenie alebo napríklad dymové bomby). Hlavnou pointou MP je zabiť automaticky pridelenú postavu, na

ktorú dostanete tip – pozor si však treba dávať na niekoľko činiteľov. Za prvé, niektorý z hráčov dostane za úlohu zbaviť sa vašej postavy, čiže sa popri pátraní po cieľi musíte neustále skrývať v dave ľudí. Ďalej vás môže niekto v zabití vašej obeť predbehnúť – dokopy sú totiž na jednu hlavu vystavení až štyria hráči. Čím nenápadnejší ste, tým viac bodov za zabitie vám bude pridelených, čo však už jasne kopíruje myšlienku všetkých multiplayerov. Ten v AC: Brotherhood je však natoľko sebestačný, že ho Ubisoft s čistým svedomím mohol vydať samostatne (napríklad v podobe „oblúbených“ DLC). Preto mu udeľujem vysokých 9, od magickej 10-inky ho delí už len postupný stereotyp, ktorý však Ubi snád časom zakryje sľúbenými novými módmi a mapami.

Síce hráči vytýkali množstvo nedostatkov použitému Anvil Enginu už v súvislosti s Assassin's Creed II, Ubi sa mu rozhodol zostať naďalej verný a jeho zastarané kvality použil aj tentoraz. Rím na mňa v istých momentoch pôsobil príliš prázdno a celkový zážitok mi kazili taktiež ostré textúry s neustále doskakujúcimi tieňami. Multiplayer je na tom z nepochopiteľných dôvodov o triedu lepšie, živšie farby s detailným vymodelovaním postáv navodzujú takmer dojem, že sa autori rozhodli implementovať dva rôznerodé enginy. Ubisoft, pošli už Anvil do penzie a pusť sa radšej do prác na poriadnej dychberúcej technológii, ktorá by podtrhovala vysokú kvalitu vašej produkcie! Určite však nevymeň hudobného skladateľa, Jesper Kyd je proste špička, čo dokazujú aj jeho nové melódie, ktoré sa razom stanú kráľmi vašej MP3-jky.



Na záver v krátkosti pripomeniem novinku v podobe možnosti ovládať koňa už aj v meste ako aj inovatívne súboje, ktoré sú vďaka obratnosti hlavnej postavy oveľa rýchlejšie a ľahšie, čo však mierne stráca na zábavnosti a hra tým pádom nepredkladá pred hráča takmer žiadne väčšie výzvy. Ja osobne som ale s Brotherhoodom nadmieru spokojný. Ponúkol mi presne to, čo som od neho očakával, ale jedna vec mi ešte stále nedá spať – čo bude ďalej? Uspokojivý koniec totiž opäť chýba a Ubisoft nechal enormné množstvo otázok nezodpovedaných. Jedno je však zo záveru isté – trojka skôr či neskôr bude!

