



gamesweb.sk

... a o hrách víete všetko!
február 2011



RECENZIE

KILLZONE 3

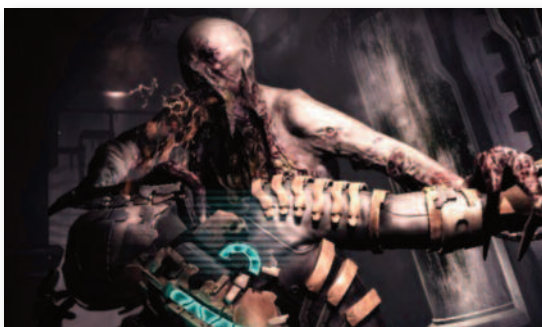
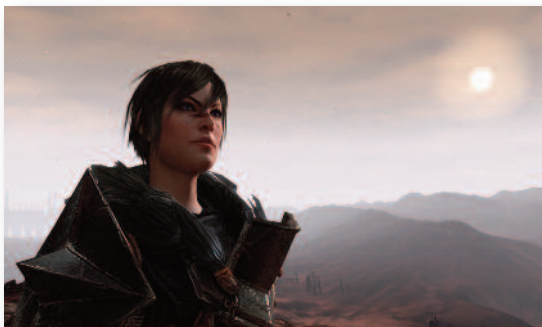
DEAD SPACE 2

TEST DRIVE UNLIMITED 2

BULLETSTORM

ARTWORK



**4 GamesWeb**

Najočakávanejšie cRPG roka 2011

8 Legendy

Max Payne

12 Téma

Ambivalentná Saints Row 2

14 Report

PragoFFest 2011

16 Dojmy&Preview

Killzone 3

18 Posel Smrti 3

20 Homefront

22 L.A. Noire

24 Total War: Shogun 2

26 Recenzie

Dead Space 2

28 Apache: Air Assault

30 Killzone 3

34 Test Drive Unlimited 2

38 N.O.V.A. 2

39 Bulletstorm

42 Report

Killzone 3 Launch Party

44 Hardware

Novinky za mesiac február

Najočakávanejšie cRPG roka 2011

Michal "MickTheMage" Nemeč

Neviem či opätovné konštatovanie výraznej zmeny RPG ako „žánru“ má začiatkom roka 2011 ešte nejaký zmysel. Vozit' sovy do Atén fúrikom mi vždy pripadalo akési podivné. Skrátka, RPG sa mení a už to nie je to isté, ako to bývalo pred rokmi. Stále tu však ostávajú isté styčné prvky, ale hlavne sa celkové sústredenie žánru obrátilo viac na príbeh. Čo je možno dobre. Avšak zreteľ na akčnejšiu hrateľnosť bude prítomný pri všetkých potencionálnych hrách tohto roku. Zoznam by to mohol byť v pravde monumentálny a preto sme sa zamerali hlavne na tie najvychytenejšie a z hráčskeho pohľadu najočakávanejšie hry.

Dragon Age II

Po úspechu prvého Dragon Age bolo jasné, že pokračovanie na seba nenechá dlho čakať. Avšak druhý Dragon Age hádže za hlavu všetko, čo robilo prvý diel unikátnym a úplne prekopáva štýl, ktorý sa tak viac bude blížiiť pocitu Mass Effectu ako „klasických“ RPG začiatku 21. storočia. Hlavný hrdina je daný, Hawke – i keď hráč si bude môcť vytvoriť jeho vzhľad i povolanie. Dialógy aj celkový pocit filmovosti však jasne čerpá z odkazu Mass Effectu.



Vývojár: BioWare

Vydavateľ: Electronic Arts

Dátum vydania: 9. marec 2011



Dungeon Siege III

Už vidím ako duše pravoverných RPG hráčov plačú. Ďalšia hra, ktorá je veľmi výrazne orientovaná na akciu a na akčné poňatie bojov. Tradičná séria sa pod správou Square Enix dostala do rúk odborníkom na klasické RPG Obsidian Entertainment. Podľa prvých ohlasov však nečakajme nejaký komplexný herný systém. Ten ostane pomerne jednoduchý, zameraný na rýchlu a dynamickú akciu s množstvom predmetov do hráčovho inventára. Avšak môžeme čakať zaujímavé dialógy, množstvo rozhovorov a... keby sa už samotný „veľký príbeh“ nepodaril, isto môžeme čakať dobre napísané charaktery NPC postáv. Ostatne je to Obsidian.

Vývojár: Obsidian Entertainment

Vydavateľ: Square - Enix

Dátum vydania: 22. marec 2011

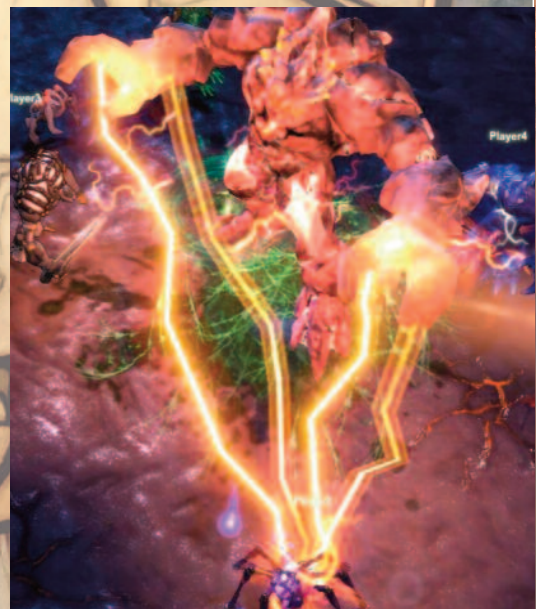
DarkSpore

Hneď prvá hra v našom prehľade je príkladom spomínanej akčnosti. Pre hru Spore autori vytvorili silný editor, ktorý sa rozhodli využiť i v prípade nasledujúcej hry. Avšak namiesto toho, aby pokračovali v podivných, strategických kombináciách, rozhodli sa vydať cestou Diabla. DarkSpore tak bude akčným RPG, v ktorom si hráč vytvorí a bude postupne meniť svojho vlastného „hrdinu“ v podobe „Spore príšerky“. K tomu nebude samozrejme chýbať príklon k multiplayer hre - hráči so svojimi príšerkami proti sebe. Zároveň i ambícia nechať hráča preskúmať obrovský svet s príchuťou známou napríklad zo série Pokémon.

Vývojár: Maxis

Vydavateľ: Electronic Arts

Dátum vydania: 29. marec 2011





Zaklínač 2: Vrahové kráľu

Pokračovanie výborného a na PC úspešného Zaklínača prinesie niekoľko zásadných noviniek nielen čo sa boja týka, ale i dialógov a niekoľkých ďalších nových prvkov. Tak isto ako v prípade prvého dielu i tu budú hrať prominentnú úlohu vaše rozhodnutia a následky, ktoré budú mať dopad na všetko v priebehu celého príbehu. A to nielen v závislosti na rozhodnutiach priamo v druhej hre, ale rovnako si bude možné preniesť uloženú pozíciu z konca prvej hry a čeliť tak následkom vašich rozhodnutí z predchádzajúceho dielu.

Vývojár: CD Projekt Red

Vydavateľ: Comgad/CD Projekt

Dátum vydania: 17. máj 2011

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Ďalšie akčne orientované RPG, za ktorým stojí 38 Studios a mená ako R.A. Salvatore, Todd McFarlane a Ken Rolston. Kingdoms of Amalur by nám mal priniesť veľký otvorený svet s dynamickým bojovým systémom, množstvom kúziel a stovkami questov, zbraní a postáv. Viac detailov by sme sa snád' mohli dozvedieť behom tohto roka, keďže predbežný dátum vydania bol stanovený na jeseň 2011.

Vývojár: 38 Studios, Big Huge Games

Vydavateľ: Electronic Arts

Dátum vydania: jeseň 2011



The Elder Scrolls V: Skyrim

Dovakhiin tvoj čas nastal. Ďalšia hra zo série Elder Scrolls nás čaká tento rok. Aká bude naznačuje naše prvé preview. Určite o nej ešte v nasledujúcich mesiacoch budeme počuť. Zatiaľ sa na vlnu očakávania nesie radosť i sklamanie – čo záleží od toho, čo presne autori odhalili a ako jednotlivé vlastnosti hry opisujú. Menej vlastností, iný prístup k súbojom, nemožnosť vytvárať si vlastné kúzla, či dynamické prispôbenie sa štýlu vášho hrania. Niečo znie pozitívne, niečo negatívne, v každom prípade výsledok by mal doraziť na Martina.

Vývojár: Bethesda Game Studios

Vydavateľ: Bethesda Softworks

Dátum vydania: 11. novembra 2011

Mass Effect 3

Vyvrcholenie trilógie sa blíži. Dokáže Sheppard zachrániť Zem a celý vesmír k tomu? Ťažko povedať. Ostatne ME3 má pred sebou ťažkú úlohu, bude musieť vysvetliť množstvo otvorených otázok z predchádzajúcich dielov a uspokojivo ukončiť celú trilógiu. Nebude to mať jednoduché. Autori medzi prvým a druhým dielom mierne zmenili štýl hrania, väčší dôraz je opäť kladený na príbeh a na akciu, menší na štatistiky a celkové vybavenie. Je veľmi pravdepodobné, že sa tento systém pri treťom diele príliš nezmení. Tak môžeme očakávať silný príbeh a dynamickú akciu s menej novinkami v hrateľnosti.

Vývojár: BioWare

Vydavateľ: Electronic Arts

Dátum vydania: zima 2011



The Age of Decadence

Aby sme neopomenuli ani nezávislú scénu, pretože v nej môžeme dúfať aspoň v nejaký titul „klasických“ RPG rozmerov. A taký by mal byť aj Age of Decadence. Rozsiahly svet, zaujímavý príbeh, ťahové súboje, skrátka čo si duša hráča klasických RPG môže priať.

Vývojár: Iron Tower Studio

Vydavateľ: zatiaľ neurčený

Dátum vydania: 2011

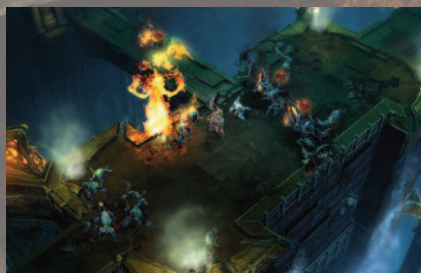
Diablo III

Pravda, nie je isté, či tretie Diablo v tomto roku uvidíme, ale vždy je tu nejaká nádej – teda pre fanúšikov tejto série. Pokračovanie popularizátora bezduchého žánru „hack & slash“ prinesie dokonalejší svet, množstvo protivníkov a vyššiu spotrebu myší. Treba dodávať viac? :-)

Vývojár: Blizzard Entertainment

Vydavateľ: Blizzard Entertainment

Dátum vydania: snád' 2011



Neverwinter

S hrou Neverwinter sa pomaly presúvame do sféry MMO hier, i keď podľa autorov bude možné túto hru hrať aj sólo, nebude chýbať i tradičný prvok MMO žánru a teda spolupráca viacerých hráčov, či vzájomné súboje. Ako sa však Cryptic popasuje s hrou (a hlavne jej náplňou) na to si budeme musieť ešte počkať.

Vývojár: Cryptic Studios

Vydavateľ: Atari

Dátum vydania: 2011



K najsledovanejším MMO hrám tohto roku bude istotne patriť aj pokračovanie Guild Wars (PC, NCSoft, ArenaNet, november 2011) a samozrejme ďalšia hra od Bioware – Star Wars: The Old Republic (PC, EA, Bioware, jeseň 2011). Old Republic chce priniesť MMO zážitok silno ovplyvnený príbehovými rozhodnutiami, tak ako ich poznáme z ich hier určených pre jedného hráča.

Okrem MMO hier by samozrejme nemal chýbať ani nášup japonských RPG. Medzi inými by to mali byť ďalšie prídavky do série Final Fantasy (Final Fantasy Versus XIII – PS3, Square Enix, asi 2011; Final Fantasy Agito XIII – PSP, Square Enix, asi 2011, či remake Final Fantasy IV: The Complete Collection – PSP, Square Enix, 2011). Dočkať by sme sa mohli aj White Knight Chronicles 2 (PS3, Level 5, asi 2011), či Monster Hunter Freedom 3 (PSP, Capcom, 2011). Pri príležitosti 15

výročia série „Tales“ by mala uzrieť svetlo sveta i ďalšia hra zo série Tales of Xillia (PS3, Namco Bandai, 2011). Už 15. februára vychádza prepracovaná taktická RPG klasika zo SNES Tactics Ogre: Let Us Cling Together (PSP, Square Enix, 15. február 2011).

Samozrejme ani zďaleka to nie je kompletný zoznam, vždy niektorá hra vypadne, iná sa ukáže ako nepravdepodobná a potom je tu celý zástup i ďalších japonských RPG hier. Avšak pokiaľ sa dostane do našej pozornosti, určite vás budeme o ich výskyte na našich stránkach informovať. A to neplatí len o tých „japonských“, či „západných“ RP hrách, ale aj o bohatom žánri MMO hier.



Max Payne

Daniel "LordDan" Hujo

Volám sa Max Payne, som detektívom, alebo lepšie povedané, bol som detektív protinarkotického oddelenia. Teraz stojím na okraji budovy korporácie Aesir, New York je ponorený do tmy a pomaly ustáva aj najhoršia snehová búrka, ktorá toto mesto zasiahla. Počujem pod sebou sirény policajných áut a za sebou hlasy policajtov, ktorí si idú po mňa. Moc to nevnímam, je to pre mňa koniec putovania, ktoré začalo pred tromi rokmi...



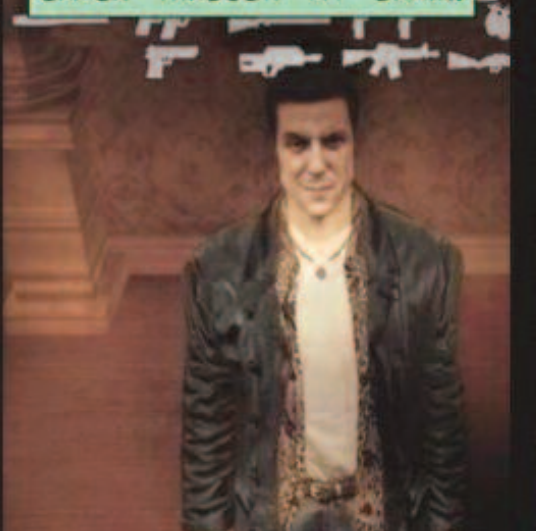
Môj život sa zastavil jeden večer práve pred tromi rokmi. Prišiel som ako obvykle z práce, ale niečo nebolo v poriadku, vybehol som na poschodie, kde som počul krik Michelle, rýchlo sa snažím dostať do spálne, ale dvere v kúpeľni sú zamknuté. Ozvú sa výstrely a rýchlo bežím na chodbu, kde proti mne stoja dvaja feťáci, vyťahujem zbraň a už viac nie sú. Snažím sa stále dostať do spálne. Stojím pred dverami, otvorím ich a čas sa zastaví, v miestnosti stojí tretí nadrogovaný chlap, ktorého okamžite zložím avšak všetko, čo malo v mojom živote zmysel, moja žena a dieťa sú mŕtve. Jediné po čom túžim je pomsta, každý kto má v tomto prsty musí trpieť! Ďalšie tri roky môjho života naplnila túžba po pomste a hľadanie, kto za to všetko môže. Prenikol som v utajení do mafiánskeho prostredia New Yorku. Len dve osoby vedia, že pracujem v utajení a s ktorými som v spojení, sú to B.B. a Alex. Zistil som, čo spája vraždu mojej rodiny s podsvetím, je to nová droga menom Valkyr. A všetko sa navyše ešte zamotalo pred tromi dňami ...

Toto je úvod a náčrt deja jednej z najlepších akčných hier, ktoré sa doteraz objavili na hernom trhu – Max Payne. Hra, ktorej vývoj a vydanie vzbudilo veľké množstvo obáv a neistoty. Na vývoji Maxa Payna totižto začala už v roku 1997 pracovať fínska spoločnosť Remedy Entertainment, ktorá si ako producenta hry prizvala známu 3D Realms a vydavateľom boli Gathering of Developers. Vydanie hry bolo plánované na rok 1999. To sa ale nestalo a hra bola odložená a nakoniec dorazila na pulty obchodov až 23. júla 2001. Max Payne tak trochu pripomínal strasti plnú púť nahypovanej hry od ION Storm, za ktorou stál známy John Romero. Mnohí určite vedia, že tou hrou bola Daikatana. Tá vyzerala byť hotová už v roku 1997, no nakoniec sa jej vydanie pozdržalo až do roku 2000, kedy sa stala veľkým prepadákom. Hráči sa začali obávať, ako to dopadne s hrou od Remedy, ktorej vydanie bolo od-

THERE WAS SOMETHING
DISTURBINGLY FAMILIAR
ABOUT THE LETTER BEFORE
ME. THE HANDWRITING WAS
ALL PRETTY CURVES.



THE TRUTH WAS A BURNING GREEN
CRACK THROUGH MY BRAIN.



I WAS IN A COMPUTER GAME.



ložené a navyac samotné Remedy uvalilo na hru informačné embargo. Tiež pôvodný koncept hry, že má ísť o cynické súkromné očko doznal výrazných zmien a finálny produkt sa od tejto koncepcie odlišoval o 360 stupňov. Úvodné recenzie ale ukázali, že druhá Daikatana sa našťastie nekoná, ba práve naopak, Max Payne získaval veľmi priaznivé a vysoké hodnotenia. Samotnej hre nakoniec odloženie až na rok 2001 pomohlo, lebo rok pred vydaním sa dočkala výrazného vylepšenia grafiky, realistickjších textúr a osvetlenia. Hra sa v priebehu niekoľkých mesiacov vďaka Rockstaru dostala aj na Xbox, PlayStation 2 a aj GameBoy Advance. V roku 2002 sa nakoniec dočkali aj hráči a majitelia stojov Mac, ktorí mohli poďakovať spoločnosti MacSoft. Minulý rok v rámci programu Xbox Originals hru opätovne vydali aj pre Xbox 360.

A čím zaujala hráčov a recenzentov táto akcia z pohľadu tretej osoby? Tí ktorí hru hrali a poznajú, možno hneď vykríknu bullet time. Na jednej strane áno, ale zas jedna vec z hry nespraví nič, o čom sa hovorí ešte stále aj po desiatich rokoch. Začal by som príbehom hry. Je veľmi nezvyklé, že akčná hra má tak komplikovaný a zamotaný príbeh. Čo sa týka akčného žánru, kde top tvorili hry od id Software, príbeh bol vždy viac-menej jednoduchý a napr. spomínané id Software sa nikdy netajilo tým, že pre nich je dôležité, aby hráč mal zážitok z akcie, strelba a atmosféra musia byť dokonalé, takže príbeh tomu ustupoval. A zrazu tu máme Maxa Payna, ktorého príbeh, keby mám napísať, tak sa v ňom určite zamotám a ešte ho celý dopletiem. Samozrejme, že väčšiu časť príbehu počas hrania hráč prekukne, ale

množstvo zvrátov mu nikdy nedovolí byť si tým istý. Navyac je príbeh zväčša podávaný hráčovi ako komiksové obrazy s dabingom namiesto filmových cut scén, čo nie je úplne typické a pridáva to hre na originalite. Príbeh sa rozvíja neustále, takže hráč je prinútený dávať stále pozor, aby okolo seba našiel dôležité indície, niekedy stačí vypočuť si správy v rádiu alebo televízii, inokedy sú to listy alebo podobné správy na stoloch. Ako vyplýva z úvodu článku, príbeh rozpráva Max retrospektívne.

Autori stvorili Maxa Payna ako cynického policajta, ktorý rieši všetko sám. Išlo o dovtedy v hrách veľmi netypickú hlavnú postavu. Inšpiráciu k tejto postave autori našli v klasických filmových detektívkach a románoch o cynických súkromných očkách a policajtoch. Ďalší nápad prebrali z filmov Johna Woo. V jeho filmoch a celkovo v čínskych akčných filmoch lieta všetko vzduchom, čo môže zasa vybuchne a je tu množstvo efektov, čo sa autorom veľmi páčilo. Pre poslednú vec, ktorá autorov zaujala, nemuseli ísť ďaleko. Odkazmi na severskú mytológiu sa to tu len hemží. Ústredným prvkom je však Ragnarök, alebo tiež koniec sveta, zánik bohov a posledná bitka dobra a zla. Znamenie, že sa Ragnarök blíži, je krutá zima. Potom nastane tma, keď vlci prenasledujú a prehltnú Slnko a Mesiac. Na týchto motívoch je založená celá hra. Motív boja dobra a zla je ústredný motív hry, najhoršia snehová víchrica v New Yorku je symbolom krutej zimy. Ďalšie severské motívy, ktoré sa v hre objavujú, sú valkýra a valhalla a opäť súvisia s Ragnarökom. Valkýra je totižto bohyňa, ktorá zbiera v boji duše padlých, no a valhalla je sieň padlých v boji, ktorá pri Ragnaröku skončí v

troskách, tak ako aj tajný projekt v hre. Nemôžem vynechať ešte film Matrix, ktorý je plný slow-motion scén a špeciálny vizuálny efekt – bullet time, sa stal základom pre bullet time využitý v hre. Max Payne bola vôbec prvá hra, ktorá bullet time zaviedla. Tento prvok spočíva v spomalení času tak, že vidíte letiace guľky a máte možnosť sa im vyhýbať, prípadne, pokiaľ stojíte proti presile, vďaka bullet time získate výhodu vy. Hra po zapnutí tohto špeciálneho efektu spomalí čas a vy sa môžete ľubovoľne pohybovať a strieľať, spomalený je samozrejme aj Max, ale aj tak je to výrazná výhoda. Aby ste ju ale nepoužívali neustále počas hrania, je časovo obmedzená. Pokiaľ si ju miniete v úvode, čakajte, že ďalej to bude pomerne náročné. Výborný nápad mali Remedy, keď skombinovali bullet time a rôzne pohybové kombá. Tieto bullet time kombá sú často ďaleko účinnejšie a spotrebujú menej času a vo väčšine prípadov stačí na zneškodnenie všetkých nepriateľov. Spraviť bullet time kombo je navyac veľmi jednoduché, stačí aktivovať bullet time a súčasne s tým stlačiť niektorú kurzorovú klávesu, napr. pri stlačení šípky dozadu sa čas spomalí a Max sa efektne hodí dozadu na chrbát. Pri správnej kombinácii kláves spravíte aj rôzne kotrmelce. Tieto bullet time kombá sú obzvlášť účinné na nepriateľov číhajúcich za dverami alebo v iných úkrytoch.

Výborne je naprogramovaná aj práca kamery v hre. Kamera visí za Maxom a automaticky vyhľadáva najlepší možný výhľad. To čo je častým neudhom aj nových akčných hier z pohľadu tretej osoby, že sa vám kamera zasekne na stene a nič tak nevidíte sa v tejto hre nestávalo. Jediný problém



sa vyskytol, pokiaľ Max stál tesne pri stene, vtedy sa totiž automatické vyhľadávanie najlepšieho pohľadu niekedy postaví za Maxovu hlavu a tá vám zakrýva výhľad. Navyše hra obsahuje dva špeciálne kamerové efekty. Prvý, s ktorým sa stretnete, je v prestrelke, v momente, keď sa vám podarí zastreliť posledného alebo významného protivníka, kamera spomalí a zaberie tohto nepriateľa v smrteľnom páde. S druhým efektom sa stretnete až neskôr v hre, keď sa stanete hrdým majiteľom odstreľovačskej pušky. Zameriavací kríž máte na nepriateľovi, stlačíte spúšť a kamera začne sledovať dráhu guľky, pričom rýchlosť kamery sa postupne zvyšuje.

Max Payne ponúkol výborné grafické spracovanie hlavne interiérov, v ktorých sa takmer celá hra odohráva. Detaily celého prostredia a veľká interaktivita prostredia len umocňuje už tak dosť ponurú a drsnú atmosféru hry. Či už sa ocitnete v bare, hodinovom hoteli alebo v luxusnej vile, vždy bude toto prostredie dovedené takmer do dokonalosti. Nájdete tu kvetináče s kvetinami, obrazy na stenách, odpadky po zemi, poháre na stoloch, skutočne autori mysleli aj na tie najmenšie detaily. Tiež interaktivita prostredia, môžete si zájsť na WC a tam spláchnuť, pustiť vodu v umývadle, otvárať skrine, rozbiť sklenené predmety a vitríny. Na jednej strane je engine prepracovaný v detailoch prostredia, diera v stene po guľke v nej ostane až do konca hry, no na druhej strane bol v tejto dobe príliš technicky náročný, aby engine podporoval aj grafický model zranenia na postave, čo vyvolávalo, že sa ozývali kritické hlasy. Hra podporovala lokalizáciu zranenia, takže bol rozdiel medzi zása-

hom do hrude, končatín a hlavy, ale mnoho hráčov bolo zhýčkaných zo Soldier of Fortune, kde nebol problém nepriateľovi odstreliť brokovnicou končatiny, prípadne ho nožom naporcovať. Ak však chceli hráči hru rozbehať na svojich strojoch, museli sa uspokojiť len s jedným efektom a to až pri veľmi ťažkom poranení sa začal Max tváriť ako zranený a začal sa potácať.

Hra bola prísne koridorová a občas sa objavila nejaká tá slepá odbočka s ukrytými zbraňami, nábojmi alebo lekárnickami. Absolútna väčšina hry sa odohrávala v interiéroch s pár vložkami exteriérov. Okrem toho boli do hry zakomponované dve úrovne, ktoré boli len halucináciou Maxa po nedobrovoľnom užití drogy Valkyr. Tieto úrovne osobne odporúčam hrať v nočných hodinách a ideálne osamote, atmosféra týchto úrovní je skvelá, neustále výkriky vašej ženy alebo dieťaťa, ktoré sa vás snažia v bludisku nasmerovať a k tomu ešte iné škreky a podobné pazvuky. Čo sa ešte týka hry a hrania, tak v hre boli zakomponované lekárnicky, boli to krabičky s liekmi tlmiacimi bolesť, ktorých mohol Max naraz mať pri sebe osem. Zranenie znázorňovala ikona postavy v rohu. Na úplné vyliečenie bolo treba užiť štyri painkillery, väčšinou ich v hre bol dostatok, stačilo len hľadať. Úskalie liečenia bolo v tom, že liečenie bolo postupné a nie okamžité, takže pokiaľ hráč užil painkillery v boji a okamžite vyskočil z úkrytu a dostal zásah, mohlo to aj tak znamenať smrť.

Arsenál zbraní v hre nebol zas tak veľký, no plne dostačoval. Systém voľby zbrane bol rovnaký ako v Half-Life, takže boli kategórie zbraní a v

nich boli jednotlivé zbrane. Čo sa týka zbraní na boj zblízka, tie boli dve – páčka a tyč. Pištole sú tiež len dve, Beretta a Desert Eagle, ale možnosti sú rozšírené zdvojením týchto zbraní, dual beretty sú veľmi účinné v boji. Nasleduje kategória brokovnic, tam máme troch zástupcov, pumpovaciu, upilovanú a automatickú. Zo strelných zbraní máme na výber už len z automatov. Automaty sú len dva, Colt Commando a MAC-10, čo je v podstate niečo ako uzi a opäť môžete v každej ruke mať jeden exemplár, avšak spotreba munície je enormná. Ešte som pozabudol na sniperku, to je už skutočne posledná strelná zbraň, škoda len, že v hre nemá až také uplatnenie a využijete ju asi len na dvoch alebo troch miestach. Ako v každej správnej akčnej hre ani tu nemôže chýbať niečo, čo vybuchuje. Nechýba tak ručný granát, molotovov koktail a účinný M79 granátomet.

Hra je rozdelená do troch veľkých kapitol - The American Dream, A Cold Day in Hell a A Bit Closer to Heaven. Všetky tri kapitoly majú niekoľko podkapitol. A v každej z kapitol sa objavuje nejaký výrazný charakter, niektoré sa dokonca objavujú od samotného začiatku. Spoznávame tak ľudí najmä z druhej strany zákona a v hre je aj Maxova femme fatale Mona Sax.

Napriek tomu, že som hru zaradil do herných legend a do svojej osobnej siene slávy, tak aj Max Payne má svoje mušky a mínusy. Začnime tými menej významnými. Hra vám vydrží asi 15 hodín, čo je na súčasné pomery už extrémne dlho. Keď hra vyšla v roku 2001, takmer každý recenzent sa sťažoval, že hra je krátka a ideálne by mala vydržať aspoň 20 hodín! Za



mínus považujem aj možnosť po nainštalovaní vybrať si len jednu obtiažnosť, v hre nazvanú Fugitive. Po dohraní sa odomknú ďalšie obtiažnosti alebo módy, no nič nové to nebude, stále a dokola ten istý príbeh. Aj keď výzva v podobe obmedzenia počtu ukladaných pozícií (Dead on Arrival) alebo časový limit, za ktorý máte úroveň dokončiť, s tým, že za každého mŕtveho nepriateľa získate nejaký ten čas navyše (New York Minute). Po dohraní všetkých obtiažností hry sa vám odomkne Posledná výzva (Last Challenge) s nekonečným bullet timeom, v ktorom máte zneškodniť 20 ťažkých protivníkov. Napriek všetkému tomuto ma štvornásobné opakovanie toho istého príbehu vôbec nelákalo. Menším nedostatkom, aspoň z môjho pohľadu, je absencia multiplayeru, ale na obranu vývojárov musím dodať, že vyriešiť v multiplayeri používanie bullet timeu je prakticky nemožné. Posledná chyba na kráse je umelá inteligencia. Absolútna väčšina akcií nepriateľa je naskriptovaná, takže dopredu viete, ako sa vaši protivníci v boji zachovajú. Typická odpoveď na vašu prítomnosť je vyhľadanie úkrytu a pokiaľ to je možné, dostať vás do krížovej paľby. Občas však bežia naproti vám a nestihnú si na vás ani vystreliť. Najväčšia chyba týkajúca sa AI je pri strelbe nepriateľov v zúžených priestoroch, tí totižto vôbec nehľadia, kto pred nimi stojí a sú schopní zastreliť aj svojich kolegov.

Žiadna hra nebude nikdy dokonalá a aj napriek pár chybičkám je Max Payne jedným z vrcholov akčného žánru z pohľadu tretej osoby. Krátko po vydaní dosiahla hra veľké množstvo ocenení. Dostala cenu BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) za najlepšiu hru roku

2001, na IGN bola čitateľmi zvolená za najlepšiu hru roku 2001, hru s najlepším príbehom, najlepším zvukom a najlepšou grafikou. Taktiež na GameSpote bola čitateľmi zvolená za najlepšiu hru roku 2001 a za najlepšiu single-action hru roku 2001. Ocenení je ďaleko viac, ale nebudem ich všetky vymenovávať.

A ako už býva zvykom, kde je úspech, je aj pokračovanie. Druhý diel Maxa Payna však nezažil len z legendárneho mena, dosiahol také isté a niekedy dokonca aj vyššie hodnotenia ako prvý diel. Druhé pokračovanie a rozvíjanie už tak dosť zamotaného príbehu nás posunulo o ďalšie tri roky v Maxovom živote a prilákalo množstvo ďalších hráčov a fanúšikov série. No a kde je obrovský úspech, musí byť zákonite aj tretí diel, ten však mení vývojárske štúdio a hru tak do rúk dostávajú chlapi z Rockstar Games. Okrem zmeny vývojárov sme sa niekoľkokrát dočkali aj zmeny dátumu vydania, takže cesta na svet tretieho dielu je skutočne náročná.

Aj napriek tomu, že Maxa Payna som hral po prvýkrát pred pár rokmi, hra uspela v konkurencii iných hier a aj po tých rokoch patrí stále na špičku akčného žánru. Okamžite sa zaradila do mojej osobnej kategórie najlepších hier celej histórie. Bullet time, výborný a komplikovaný príbeh si ma získali okamžite. Takže fanúšikom akčného žánru, ktorí ešte nemali tú česť s touto hrou, je vašou povinnosťou si ju zahrať.



Ambivalentná Saints Row 2

Michal "MickTheMage" Nemeč

Upozornenie: Článok už zo svojej podstaty počíta, že čitateľ je oboznámený s hrou, rovnako ako s detailmi jej príbehu. Predmetom tohto článku sú niektoré kľúčové scény a podania príbehu hry. Ak teda čitateľ menovanú hru nehral alebo sa ju len chystá hrať a nechce si kaziť zážitok, nemal by pokračovať v čítaní.

Neustále vracanie sa na rovnaké miesto. Do rovnakých, šialených situácií, ktoré nemajú absolútne žiadnu logickú nadväznosť na reálny svet. Inak povedané, šialený svet Saints Row 2 je podivne príťažlivý a úchyľne zábavný.

V tento moment necháme kritikom ich vlastnú pravdu – technicky je PC konverzia nedokonalá a farebná paleta podivne nevyvážená. Autá sú plne pod kontrolou „arkádovej fyziky“, plávajú, niektoré sa takmer nedajú ovládať. Avšak popri tom má stále hra svoje kúzlo. Čaro, ktoré nedokázalo zničiť ani niekoľko tých technických nedokonalostí. Čo je vlastne hybnou silou tejto hry?

V prvom rade je to hra, ktorá ponúka hráčovi voľnosť pohybu po mestskom prostredí. To nie je nič nové už od čias Grand Theft Auto. Avšak je to zásadná vlastnosť hry. Keď o nejakej hre prehlásime, že nás baví viac ako hra druhá, bolo by dobré nájsť k tomu i tie správne argumenty. Hlavný argument pre SR2 je nadhľad. Každý pixel hry kričí, že to čo sa deje na obrazovke nie je mienené vážne, že je to absurdná podoba „gangsterského“ príbehu, ktorá prináša množstvo stereotypných charakterov, aby ich v mnohom nakoniec prevrátila. Druhým ťažiskom a úspechom je potom hlavný protagonist, ktorý je vlastne samotným hráčom hry. Je to niekto, kto vyzerať ako hráč chce. Utvorí si k svojmu šialenému obrazu a vypustí ho do pripraveného sveta. Na druhej strane je potom príbeh a charakter protagonistu, ktorý je presným opozitom „vonkajšej“ voľnosti. Tu už hráč nemá možnosť výberu a musí pristúpiť na scenár autorov. Scenár, ktorý je zároveň silnou i slabou stránkou Saints Row. Na jednej strane totiž máme napísané veľmi podarené dialógy a „režirované“ scény. Každá jedna má svoj vnútorný zmysel, svoju štruktúru a nikdy sa neopakujú. Jednotlivé postavy majú svoje stereotypizované správanie, ktoré býva občas trochu prevrátené naruby. Z čoho potom samozrejme vznikajú situácie

pre dobrý dialóg. Bez kvalitného dabingu by však dialógy vyšumeli do prázdna. Avšak nie strihové scény sú hlavným lákadlom hry, tie tu skôr patria do kategórie „čerešnička na torte“.

V každom prípade hlavným pozitívom Saints Row 2 je práve to, že je prehnán až do krajností. Sám seba neberie vážne, priam paroduje celý ten „gangsterský štýl“ a všetko čo k nemu patrí. Už len možnosť upraviť si hlavného protagonistu pridáva niekoľko bodov k absurdite niektorých situácií. Správne vytvorený charakter, s tým správne „prehrávajúcim“ dabingovým hlasom dodáva strihovým scénam istý nezmazateľný šarm. A ak mám pravdu povedať, naozaj si nepamätám akčnú hru, pri ktorej by som strávil tvorbou postavy takmer viac ako hodinu času. Najlepšie na tom je, že to má svoj výsledný efekt.

Samotná náplň potom síce patrí do škatuľky mestských akcií, avšak prináša rovnaký pocit bláznivého naplnenia ako už spomínaný príbeh. V tejto hre prakticky nie je nič normálne. Množstvo vedľajších misií, ktoré realitu nijako nepripomínajú a nikdy ani nechceli pripomínať. Lámanie vlastných kostí v rámci poistného podvodu? Čo zahŕňa, okrem iného, hádzanie sa pod kolesá idúcim autám. Striekanie výkalov na budovy veľkej korporácie ako nástroj pomsty. Vyhadzovanie do vzduchu celých štvrtí, len aby mala televízia čo v správach vysielat? A čo takto drsná policajná šou, kedy protagonist v úlohe policajta zabraňuje zločinu za prítomnosti televíznej kamery? Hriješníci sú, samozrejme, v rámci šialených pravidel hry na mieste popravení.

Saints Row 2 tak na jednej strane vychádza z odkazu Grand Theft Auto, avšak na strane druhej sa od neho celým poňatím svojho sveta dištancuje. Kým štvrtý diel série GTA sa snaží byť drsným, gangsterským príbehom o pomste, neustálom kolobehu násilia a zločinu. Je SR2 skôr gangsterská komédia. Kde síce umierajú ľudia, množstvo ľudí, ale len

tak mimochodom a s hráčovým úsmevom na tvári. Kým umierajú druhí, kým to nezačne byť istým spôsobom osobné.

Možnosť utvoriť si podobu hlavného protagonistu ako sa hráčovi páči, môže byť silný nástroj na čiastočné stotožnenie sa s jeho postavou. Hráč mu síce nedáva charakter a nebude mu umožnené robiť vlastné rozhodnutia, ale vkladá do tejto postavy istú dávku vlastnej kreativity. Či už postava bude šialený transvestita, sebe samému blízka postava, či iná kreácia závislá od prístupu každého jednotlivca, vždy ten konkrétny hráč niečo do tej postavy vloží. Potom mu autori vložia do cesty „spoluhráčov“, členov vlastného gangu.

Napríklad taký Carlos. Dvadsaťročný mladík, ktorý pomôže protagonistovi z väzenia a zároveň ho uvedie do situácie v meste. Protagonista bol dlho v bezvedomí, gang, ktorý tak dobre poznal už prakticky neexistuje a tak všetky informácie, ktoré má, sú práve od Carlosa. Je to ten typický horlivec, ktorý si myslí, že život v gangu je fajn, že Boss (protagonista) je boh – možno spasiteľ gangu 3rd Street Saints. Lenže život gangstra nie je períčko, a tak Carlos jedného dňa umrie drsným spôsobom – vláčený za autom cez polovicu mesta. V strihovej scéne to našťve protagonistu a trochu to šťve aj hráča (pokiaľ nie je totálny cynik, prípadne nehľadá scenáristické diery, ktoré tam samozrejme sú). Pomsta na seba nenechá dlho čakať...

Potom sa na všetko zabudne.

Opäť sa hláškuje, veselo sa zabíja anonymný dav a na celý svet sa usmieva sociopatické slniečko.

Aisha. Pokiaľ človek nehral prvý diel, tak mu bude sotva niečo hovoriť. Avšak hra nám hneď od začiatku dá (celkom prirodzeným spôsobom, cez rozhovor bacharov vo väznici) nahliadnuť do situácie. Aisha, speváčka, ktorá by mala byť mŕtva. Zahrala svoju smrť a predaj jej albumov išiel strmo hore.



Pritom ešte stále posmrtno vydáva stále ďalšie a ďalšie nahrávky, čo sa samozrejme dobre predáva. Okrem toho, je to priateľka Johnny Gata. Avšak opäť sa nám v príbehu hlási o slovo smrť. Tentoraz už však definitíva, predstavená v jednej z najlepších strihových scén v rámci hry. Násilná, nie zbytočne popisná, s istou dávkou symboliky (padajúce hlavičky ruží). Scéna, ktorú bude nasledovať zbesilá cesta do nemocnice, keďže v nej bude vážne zranený Johnny. Scéna, ktorá bude mať neskôr vyvrcholenie v pochovaní Akuji-ho za živa. Scéna, ktorá má opäť celkom silný emocionálny náboj oproti celkovému vnímaniu hry.

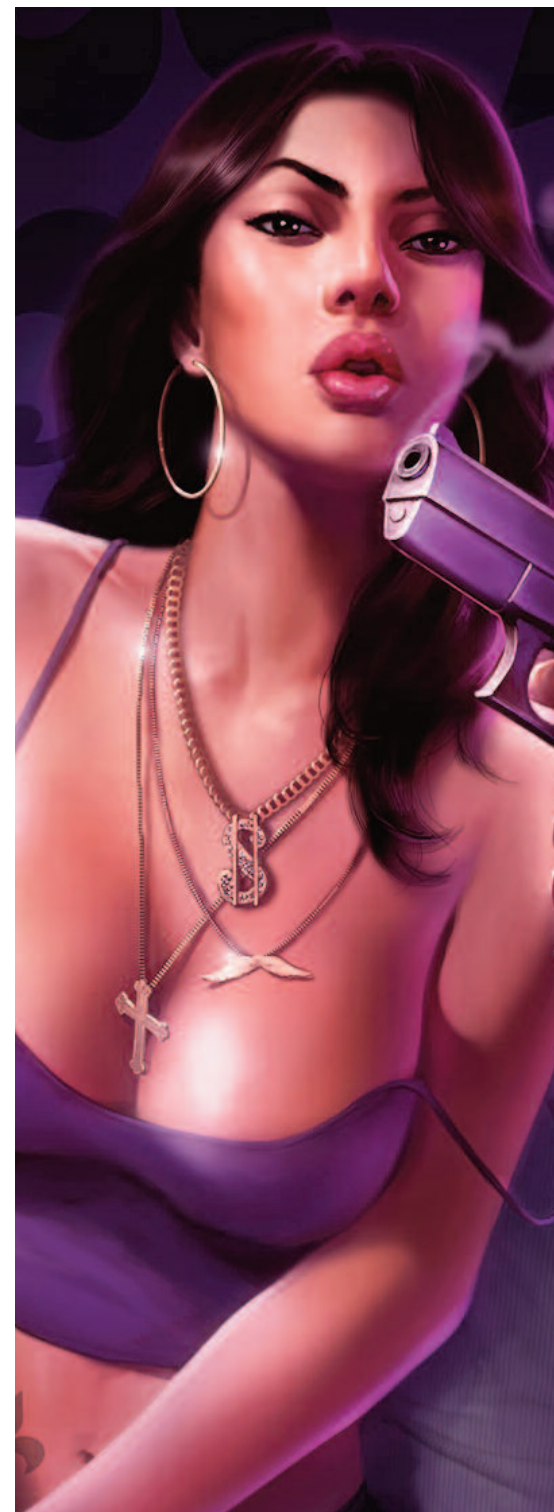
Starosti s ovládnutím mesta, kontrolovaním nových území, opäť vytesnia túto udalosť do pozadia. Znova sa strieľajú vtipné hlášky, nešetří sa guľkami a všetko začne byť nadnesene veselé. Trochu ako na tripe.

Na jednej strane tu máme náznaky následkov násilného spôsobu života - niečo ako „kto akými zbraňami bojuje, takými aj zhynie“ – avšak na strane druhej sa veľmi rýchlo vracia k mávnutiu nad udalosťami a konštatovaniu, že všetko je tak absurdné ako násilie, ktoré vám táto hra ponúka.

Aby ste nakoniec zistili, že hlavný protagonistu, teda vaše alter ego je skutočne totálny idiot a sociopat. Aj keď sa toto tvrdenie môže zdať, na základe protagonistových reakcií v niektorých prípadoch, trochu ambivalentné. Problém sa volá Julius Little, zakladateľ gangu 3rd Street Saints a osoba, ktorá v podstate na začiatku prvého dielu Saints Row zachránila protagonistovu kožu. Na jednej strane gangster, na strane

druhej šialený idealista. 3rd Street Saints založil preto, aby ukončil vojnu medzi gangmi, zabránil šíreniu drog na uliciach a ukončil zabíjanie nevinných. Avšak počas hry sa dozvieme, že Julius zradil Saints preto, lebo nevidel v ich fungovaní zmysel – ich existenciou sa nič nevyriešilo a jediný spôsob ako zastaviť násilie bolo nechať Saints padnúť. Julius Little bol ten, ktorý nechal protagonistu vybuchnúť na lodi na konci prvého dielu, znechutený a presvedčený, že by sa nikdy nevzdal získanej (a stále rastúcej) moci. Ako ukazuje záverečná scéna kaptioly s Juliusom, zrejme sa veľmi nemýlil. Protagonista sa dlho nerozmýšľal, skrátka strelil svojmu bývalému mentorovi guľku do hlavy. Koniec. Vtedy si niektorí hráči, zvažujúci činy svojich postáv, uvedomia, aká je ich postava vlastne nesympatická...

O chvíľu sa však už znova nezáväzne baví všetkým čo Saints Row 2 ponúka. Ambivalentnosť Saints Row 2 v plnej kráse. Istým spôsobom balansuje na tenkej linke medzi tarantinovskou zábavou a bezduchou počítačovou hrou. Postavy sú schematické, ale majú svoje čaro, ktoré dokáže hráča zaujať, vytiahnuť z neho niekoľko ľahkých emócií, aby nakoniec nad všetkým mávla rukou a nechala ho baviť sa len hernou náplňou.



PragoFFest 2011

Daniel "LordDan" Hujo

Praha sa tento víkend stala centrom fantasy, sci-fi, hororu, histórie, záhad, mangy, anime a hier. My sme mali tú možnosť byť pri tom a tak vám môžeme priniesť krátky článok o tom, ako to tam vyzeralo, na základe čoho sa možno aj vy vyberiete budúci rok do stavežatej Prahy, ak by vám už nestačil len bratislavský ComicsSalon s IstroConom alebo AnimeShow s GameExpom. Poďme sa teda pozrieť na PragoFFest 2011.

Samotný názov PragoFFest je spojením mien dvoch akcií, rovnako ako u nás je to festival fantastiky - Pragocon, ktorý má už dlhoročnú históriu a konal sa po pätnásty raz, a herného festivalu - GameFFest, jeho história však ešte nieje taká dlhá, ako v prípade Pragoconu, bol to totižto druhý ročník tejto akcie, no samozrejme ničím táto časť nezaostávala.

Akcia sa konala v jednej z pražských základných škôl, takže som si myslel, že priestory budú veľké, avšak po príchode som bol trochu vyvedený z omylu. Úzke chodby školy a tri poschodia, na ktorých akcia prebiehala ju ľahko trieštilo a zo začiatku sme blúdili kým sa nám podarilo nájsť triedy, kde prebiehali jednotlivé prednášky. Aby ste mali predstavu, PragoFFest má totižto viac ako 20 rôznych sekcií, takže skutočne si tu každý z fanúšikov príde na to svoje. Celá akcia prebiehala od štvrtkového večera až do nedeľného poludnia a za toto obdobie sa uskutočnilo viac ako 500 prednášok, besied, premietaní filmov, dokumentov, seriálov, rôznych ukážok, súťaží, turnajov a neviem čoho ešte všetkého.

Pre nás samozrejme bola najväčším lákadlom celého PragoFFestu jeho druhá polka, teda GameFFest a prednášky a besedy zo sekcie GameLine.

Aj keď sa nám na úvod podarilo blúdiť, nakoniec trafiť do triedy, kde bola

GameLine umiestnená, nebolo až také náročné, vyblednuté tváre priestorovo výraznejších alebo priestorovo veľmi nevýrazných chlapcov s dlhými masťnými vlasmi nám dávalo tušiť, že sme namieste. Zapadli sme dokonale. Pozitívne hodnotím výber tém pre jednotlivé prednášky z tejto sekcie, kde sa riešili jednak aktuálne veci, no samozrejme nemohli chýbať ani veľké tituly nedávnej a dávnej hernej histórie. Veľké spoločnosti nám predstavili niektoré z pripravovaných titulov, EA prezentovala už vydaný Dead Space 2 a pripravované tituly Dragon Age 2, The Sims Medieval a niečo sa rozoberalo aj na tému Mass Effect 3. Comgad predstavil dva veľké hity, ktoré by mali doraziť na naše počítače už čoskoro – stratégiu Total War: Shogun 2 a akciu Homefront.

Celkový dojem z prednášok je veľmi dobrý, keďže sa snád' všetky niesli v príjemnej a uvoľnenej atmosfére, aspoň ja som sa schuti zasmial na každej a prednášajúci živo diskutovali s publikom. Najvtipnejšia situácia nastala asi na prednáške o StarCraft II, kde prednášajúci poprosil, aby niektorý z poslucháčov prešiel v rýchlosti prvú misiu, omylom ale ostala obtiažnosť nastavená na Brutal a publikum pri hláške Defeat vybuchlo do veľkého smiechu, druhý pokus na Normal už vyšiel podľa predstáv. Občas nastali drobné technické problémy s



výpadkami prúdu a projekcia sa tak musela zastaviť, ako už býva zvykom takéto výpadky sú vždy v momente, kedy to najmenej potrebujete. Ale to už sú len drobnosti, ktoré skôr pobavia.

Posledná časť PragoFFestu, ktorú sme navštívili veľmi radi, boli herne. Nechýbalo veľké množstvo Xboxov, Playstationov, Wii, PSP a PC a samozrejme rôzne hry. Nechýbal ani Kinect a jeho konkurent PS Move. Veľkým ťahákom bol stánok práve spoločnosti EA, kde si návštevníci mohli zahrať hity ako Dead Space 2, Need for Speed: Hot Pursuit a aj pripravovaný Dragon Age 2 a The Sims Medieval. Na videách bola prezentovaná Crysis 2. Podobne ako aj u nás na GameExpe, sa tvorili veľké rady pri hrách Guitar Hero a Rock Band. Návštevníci mali tak isto veľký záujem o Kinect a aj PS Move, ale prekvapením pre mňa bolo, že preferovali rôzne casual hry a Heavy Rain s PS Move bol prakticky neustále opustený. Prechádzať tak okolo týchto strojov vyžadovalo veľa pozornosti, aby človek neprišiel k nejakému úrazu. Hardcore hráči a fanúšikovia sa mohli tešiť na turnaje a odniesť si tak nejakú hodnotnú cenu. Pre hráčov,





ktorých omrzeli videohry, si mohli hneď za touto sekciou sadnúť na stoličku a zapojiť okruhy vo svojom mozgu nad niektorou zo stolných hier.

Nakoniec si dovoľím ale povedať, čo bolo pre mňa veľkým sklamaním na celom PragoFFeste. Bola to takmer úplná absencia návštevníkov v kostýmoch, žiaden cosplay sa nekonal. Aj keď nepatrím medzi tých fanúšikov, ktorí chodia na rôzne Cony v kostýmoch, musím povedať, že napr. IstroCon a ComicSalon tým úplne žije a ľudia sa medzi sebou vzájomne spoznávajú, fotia sa spolu a to je asi aj cieľom týchto akcií, no tu to pôsobilo veľmi anonymne a uniformne. Výnimkou boli priaznivci Star Wars z 501 légie, ktorí prišli v kostýmoch hlavne Stormtrooperov a objavil sa aj Chewbacca a veľký zlosyn Darth Vader s jeho svetelným mečom. Na to, aby ste spočítali ostatných návštevníkov v kostýmoch, by vám stačili asi prsty jednej ruky, preto ani v galérii nehľadajte moc obrázkov. Prekvapením bola tiež menšia návštevnosť, podľa dlhej histórie festivalu som očakával, že dostať sa kamkoľvek bude v tej záplave ľudí náročné, opak bol pravdou.

Na úplný záver by som ale rád poďakoval organizátorom PragoFFestu, že nám umožnili sa zúčastniť tejto akcie. Napriek niektorým sklamaniam je to pre ľudí, ktorých to zaujíma a ktorí sa tým bavia, výborná príležitosť stretnúť sa s inými priaznivcami, získať nové poznatky a podobne. A pre fanúšikov, ktorí milujú spanie v spacáku v telocvičniciach a štyri dni im stačí na pitný režim pivo a kofola z plastových pohárov a nezdravé masťné jedlá, je to prakticky povinnosť túto akciu o rok absolvovať.





Branislav "chinaski" Hujo

Killzone 3

Deň zúčtovania sa blíži, Helghan kľáči zrazený na kolenách, no zbiera posledné zúfalé sily a v agónii, necítiac bolesť ani únavu sa chystá uštedriť protivníkovi zdrvivujúci úder, ktorým by ho napokon predsa len porazil.

Už onedlho sa na pulloch obchodov zjaví tretí diel dlho očakávanej a exkluzívne len pre PS3 určenej FPS Killzone 3. Očakávania sú vysoké a slová tvorcov také silné, že by sa aj páni z Activisionu mohli od nich učiť. A hoci všetci vieme ako dopadli silné slová pred druhým dielom tejto série, aj tak sme nedočkaví a tešíme sa ako malé deti, kedy uvidíme na horizonte prvé plamenné oči niektorého z vojakov Helghastu.

Aby sme tých niekoľko týždňov, ktoré ešte ostávajú, vydržali bez výraznejšej ujmy na zdraví, autori z Guerilla Games nám nadelili aspoň malú dávku v podobe open bety, majitelia Plus účtov si ju mohli vychutávať už dávnejšie, tí, ktorí si za pokročilejší účet neplatia majú túto možnosť len od 3. do 15. februára. V open bete si môžeme vyskúšať multiplayer samotnej hry a aj z neho si je možné všimnúť, že autori skutočne počúvali hráčov aj recenzentov a hru sa snažili podľa nich upraviť. Hovorím napríklad o tom, že konečne upravili ovládanie tak, aby sa podobalo akémusi konvenčnému vzoru ovládania FPSiek, ktorý dnes už chvalabohu využíva drvivá väčšina hier. Veteráni série sa však obávať nemusia, aj klasické KZ ovládanie hra podporuje a je len na vás či ho zachováte, alebo si prepnete na alternatívne, v mojom prípade prekrstene na "konvenčné".

Hneď na začiatku vás ale určite zaujme iná vec. Je to samozrejme spôsobené aj tým, že jej autori pred spustením samotného menu venovali tri kompletne obrazovky, no zaujala by i tak. Pravdaže hovorím o podpore Move ovládača, ktorým môžete hru ovládať bez problémov, tak akoby ste mierili na obrazovku zbraňou. V bete som žiaľ Move ovládač využiť nemohol takže som si musel vyskúšať len s Dualshockom, v recenzii, ktorá sa tu časom objaví však už budú aj dojmy z ovládania pomocou Move. Po nastavení vami preferovaných Options vás už našťastie čaká len číročíry boj. Autori ma milo prekvapili pretože, je naozaj z čoho vyberať. Oproti iným hrám a ich demoverz-

ám, alebo betám nám dovolili skúsiť až štyri módy hry. Síce iba na jednej mape, ale i tak je treba toto gesto autorov oceniť. Základom multiplayeru sú tri online módy + offline mód Botzone.

Botzone je ako už názov napovedá určený predovšetkým na tréning. K dispozícii je ako som už spomenul jediná mapa a na nej sa proti vám môže postaviť až 15 botov, spolu sa teda na bojisku môže stretnúť až 16 bojovníkov. Záleží len na vás koľkých si nastavíte. Rovnako tak si môžete navoliť aj ich skill, takže si aspoň tu zahrajú aj úplní nováčikovia. Ale s botmi to z logických príčin nikdy nebude až taká zábava ako v online s živými protivníkmi.

Na súboje s ostatnými humanoidmi sú vám vyhradené tri módy. Najklasickejší z klasických je obyčajný team deathmatch v KZ3 nazvaný Guerila Warfare. Princíp je jednoduchý zabi, lebo budeš zabitý. 16 hráčov rozdelených do 2 tímov a zvíťazí ten, ktorý má na účte viac fragov. Napohľad zaujímavejšie sú určite ďalšie dva módy, Operation a Warzone. Warzone už hráči určite poznajú z druhého dielu série a tak ho snáď netreba nejak zvlášť predstavovať. Aspoň v skratke, ide o to, že sa v 5 minútových intervaloch striedajú viaceré typy multiplayeru (Search & Retrieve, DM, Assassination, Capture & Hold). Tento mód mne osobne príliš neseď a strávil som s ním najmenej času. Niečo iné je ale novoprišľavý mód Operations, ten sa totiž snaží o určité spojenie singleplayerovej kampane a multiplayerových súbojov. O čo ide? Nuž o to, že na mape Frozen Dam prebieha výsadok síl ISA, ktoré sa, ako už môže napovedať názov mapy, snažia, alebo budú snažiť o zničenie priehrady. Ono to možno takto vyzerá nudne, ale v skutočnosti je to nesmierna zábava. Hlavným spôsobom ako splniť úlohu je totiž postupne dobíjať kontrolné body, ktoré zúrivo bránia domáce jednotky Helghastu a týmto spôsobom sa dopracovať až k samotnej priehrade, tu sa zasa na chvíľku úlohy vymenia, pretože priehradu treba vyhodiť pomocou dvojice výbušnín a kým ich aktivujete treba sa ubrániť útoku protivníkov. Musím povedať, že tento nový mód ma prekvapil veľmi príjemne a jeho atmosféru skvele dopĺňa aj to, že jednotlivé jeho úseky spájajú cutscény v ktorých účinkujú samotní hráči. Čo sa teda týka variability módov a ich spracovania KZ3 sa nemá za čo hanbiť a môže sa smelo postaviť na štarto-



vaciu čiaru spoločne s chystaným Crysis 2, alebo súčasným kráľom herných multiplayerov Black Ops. Samozrejme vyvážené a zaujímavé módy sú len polovicou, alebo len tretinou úspechu, hlavným chodom by mal byť vždy samotný gameplay. A ja vám môžem už teraz prezradiť, že v prípade tejto hry tou čerešničkou na torte skutočne je.

Dojmy po prvom vstupe do hry sú ohromujúce, nebojím sa povedať, že až úchvatné. Atmosféra surového boja o holý život je taká intenzívna a skutočná, že sa niekedy pristihnete pri tom, že vás inštinktívne trhne, keď periférnym videním zbadáte pohyb na boku obrazovky. Skvelej atmosfére napomáha najmä krásna grafika, ktorá sa oproti dosť dobre vyzerajúcemu druhému dielu posunula ešte ďalej a čo sa týka FPS žánru na PS3 asi len ťažko budeme hľadať konkurenciu. Jedinú výčitku mám na spracovanie vodnej hladiny, ktorá je tak biedna až som sa pozeral, či som nejak nechtiac nevypol nejaké zobrazovanie detailov, alebo neznížil nejaké posúvatko ovládajúce grafiku.

Ak ale považujem grafiku za skutočne krásnu o zvukoch musím napísať jediné: FENOMENÁLNE!!! Nikdy v živote som v hre podobného typu niečo takéto nezažil. Áno grafika je dôležitá, ale zvuk je práve tou soľou, ktorá chýbala mnohým sľubným hrám a zabránila im vo vytvorení dokonalej chuti. V KZ3 sa to podarilo. Úžasná kakofónia zvukov vás priam vrhne do náruče surovej, bojovej extázy. Je veľmi ťažké slovami opísať pocity priamo z bojiska. Skvelý je hlavne pohyb v interiéroch, kde počujete dupot ťažkých číziem, následne pri strete súperov krik, strelbu a posledné výkriky smrteľne zraneného po-

razeného. Toto všetko vám aj o dve miestnosti ďalej ponúkne krásny, hoc uznávam, že mierne zvrátený pocit vytrženia. Zvuky páliacich zbraní, guliek odrážajúcich sa od kovu, aj výkriky vojakov skutočne robia z tejto hry skvelý zážitok. Našťastie sa, ale KZ3 nespolieha len na pekný grafický a zvukový háv. Ono sa to aj perfektne hrá, hneď na začiatku, pred spustením mapy, máte už samozrejmu možnosť vybrať si niektoré z ponúkaných povolání. Výber je vcelku široký: Tactician, ktorý reprezentuje klasickú pechotu a hrubú silu, Field medic, čiže poľný medic, ktorých je tak ako v iných hrách zúfalo málo, Engineer, majúci možnosť stavať obranné veže a opravovať poškodené zariadenia, Marksman, ktorého hlavnou devízou je možnosť byť neviditeľný a skrývať sa tak pred zrakom súpera, alebo môj najobľúbenejší Infiltrator, ktorý sa na chvíľku dokáže zmeniť z protivníka na spolubojovníka, takže ho vidíte podobne ako ostatných členov vašej strany so zeleným tagom, aby vám mohol nečakane vziať nôž priamo do tváre. Vyberie si skutočne každý i keď myslím, že medicov a engineerov bude zasa máličko.

Svoje virtuálne alter ego samozrejme môžete levelovať. To je dnes už v hrách podobného razenia brané ako samozrejmosť, takže táto featura tu nemôže chýbať. Levelovanie prebieha klasicky tak ako v iných hrách, za frags a za rôzne úspechy v hre, ste odmeňovaní bodmi, ktoré sa vám vždy po skončenej hre pripočítajú k aktuálnemu skóre. Ak vaše skóre prekročí určitú hranicu ste povýšení a získate špeciálny bod. Za tieto body si následne vylepšujete niektoré z vlastností, alebo zbraní konkrétneho povolania. Napríklad u mnou

spomínaného Infiltratora si takto môžete vylepšiť skill Disguise, ktorý vám umožňuje byť maskovaný za súpera po dlhšiu dobu, alebo dokáže oklamať aj strážne veže, ktoré vás len v základnej výbave odhalia aj so zapnutým maskovaním. Okrem toho si môžete nakupovať aj špeciálne skilly ako rýchlejší šprint, ďalšie armory a podobne. Princíp je jednoduchý a ľahko prejde do krvi.

Aby som ale len nechválil aj tu som si všimol nejakú tú chybičku. Jednak sa mi mapa Frozen Dam zdala niekedy až príliš vlnadná pre camperov, ktorým sa nedalo nijak dostať na kobyľku a druhak by bolo treba doriešiť aj častú bofačku týchto hier a to je ostrefovanie respawn pointov. Čo sa týka gameplaya samotného tam mi troška nepadol meelee útok kedy sa hra automaticky prepne do pohľadu tretej osoby a zatiaľ čo vy sledujete ako úspešne vraždíte protivníka a kocháte sa animáciou, ktorá nejde ovládať. Často sa stane, že už vás má v zameriavači jeho kolega, ktorý vás jednoducho a bez problémov pošle za vašou obeťou. Nie sú to však chyby, ktoré by ma robili nešťastným a spôsobovali mi nočnú insomniu.

Na záver by asi bolo vhodné nejaké to zhrnutie, z bety KZ3 som zatiaľ veľmi príjemne prekvapený, aby som ju ako tak dokázal porovnať s konkurenciou, pred jej samotným hraním som skúšal hrať MP demo Crysis 2 a na chvíľku som sa vrátil aj k CoD Black Ops. Netvrším, že KZ3 zosadí Black Ops z trónu, to by bol zrejme zázrak, ale pre mňa osobne sú pocity z bitiek na Helghane lepšie ako u konkurenta. Oproti viac taktickému Crysis 2 je zasa KZ viac arkádová, ale pre tých čo majú radšej číročíry boj bez prehnaneho taktizovania, budú sa cítiť lepšie pri tejto PS3 exkluzivite. Beta naznačila, že silné slová autorov by tentokrát nemuseli byť prehnane. Ak si aj singleplayer zachová surovosť a naturalnosť z bojov v MP Killzone 3 bude hit.





Patrik "Rusty Nail" Barto

Posel smrti 3

Už je to osem rokov, odkedy sme po prvý krát vstúpili na pôdu zámku Black Mirror. Netušiac o tajomstvách, ktoré tamojšia história skrýva sme sa pustili do vyšetrovania záhadných vrážd, len aby sme zistili, že je za nimi viac než nejaký vraždiaci maniak. Príčina toho, čo sa dialo siahala ďaleko do minulosti, do dôb začiatkov rodu Gordon a stavby rodinného zámku. Prvý Posel Smrti bol v našich končinách obrovský úspech, keďže v tej dobe sa tu propagovali adventúry ako Polda či Horké Léto. Neboli to síce zlé hry, to ani zďaleka, ale chýbalo tu niečo vážnejšie.

A potom nadišiel zdanlivý koniec až kým nevyšlo najavo, že sa dočkáme pokračovania. Aj keď spočiatku to nevyvolávalo mnoho nadšení, pretože od štúdia Unknown Identity (dnes Future Games) značku Black Mirror odkúpilo nemecké Cranberry Studios. Nikto sa nemohol diviť, že fanúšikovia prvého dielu mali obavy o to, či nové štúdio pristúpi k pôvodnej látke s patričným rešpektom a pôjde po stopách svojho predchodcu. Našťastie sa ukázalo, že obavy boli zbytočné. V Cranberry veľmi dobre vedeli, čo robilo jednotku dobrou a pokračovali v príbehu s novou postavou, no v rovnakom duchu, v akom séria začala. Jediné, čo sa nepriblížilo kvalite prvej hry bol český dabing, ktorý aj keď bol kvalitný, nedokázal sa vyšplhať na úroveň úžasného dabingu prvého dielu.

Každopádne, čoskoro sa dočkáme zakončenia trilógie a z nedávno vypustenej nemeckej demoverzie môžeme získať mnoho dôležitých informácií. Príbeh začína presne tam, kde dvojka skončila. Darren sa vracia k horiacemu zámku s horiacou fakľou v ruke a hasičom a policajtom, ktorí sú už na mieste samozrejme hneď padne do oka ako podozrivý číslo jedna. A hneď úvodná obrazovka vás doslova ohúri, lebo horiaci Black Mirror počas zamračeného dňa vyzerá skrátka výborne. 2D pozadia pôsobia vďaka mnohým dodatočným efektom veľmi živo a reálne a je radosť sa na ne pozerieť. Ale späť k Darrenovi. Detektív si ho zavolá k sebe a kvôli jeho predošlému pátraniu, ktoré je medzitým zobrazené, získava po zistení Darrenovho mena ešte väčší záujem o to, aby s ním zašiel na stanicu. Darren sa tam spovedá psychologičke z jeho predošlých zážitkov a vďaka tomu si tí, čo zabudli na nejaké tie detaily z dvojky spomenú čo viedlo k udalostiam, ktorých ste práve

svedkami. To sa už odohráva v interiéroch a tým taktiež rozhodne nechýbala pozornosť čo sa detailov týka. Každá obrazovka je naozaj prepracovaná.

Zatiaľ čo sa Darren spovedá, do miestnosti vojde policajt s tým, že za Darrena niekto vyplatil kauciu a môže sa až do dňa súdneho procesu pohybovať na slobode. Darren sa vráti do cely po svoje veci a zistí, že jeho sused vo vedľajšej cele má jeho denník a číta mu z neho naozaj divné zápisky. Darren mu dôrazne hovorí, nech mu ten denník vráti, ale chlapík si z neho ďalej uťahuje. V krátkej animáčke zrazu vidíme, ako mu náš hlavný hrdina vypichneto oko ceruzkou a hneď na to sa vraciame späť. Bola to len predstava a väzeň nám nakoniec denník znudene vracia späť. Podobných halucinácií sa určite dočkáme viac. Po podpísaní papierov Darren odchádza von a ocitá sa v známom prostredí dediny Willow Creek. Grafika sa veľmi nezmenila a keďže sa jedná o rovnaké prostredia ako v predošlých dieloch, tak variabilita je zabezpečená novými uhlami zobrazenia obrazoviek. Dočkáme sa okrem návratu do miest, ktoré sme už navštívili aj miest úplne nových. Dokopy sa môžeme tešiť na 62 obrazoviek, čo je slušné číslo a uisťuje nás, že ani trojku neprejdeme na jedno posedenie.



Darren má na chvíľu pokoj, no musí sa pripraviť na súd a tak zavolá právnikovi, ktorý mu povie, nech zoženie kópiu vyšetrovacieho spisu jeho prípadu, čo, ako to v adventúrach býva, nebude len tak. Ako to bude ďalej zistíme



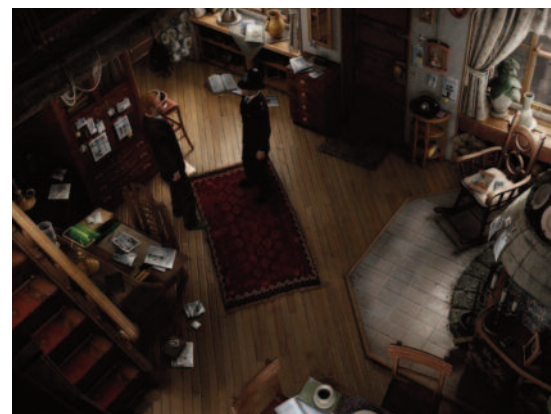
radšej až v plnej hre.

Po stránke príbehu sa tak znova môžeme tešiť na tajuplné záhady, desivé odhalenia a snáď sa dočkáme aj uspokojivých odpovedí na otázky obkolesujúce sériu už od jej počiatku. Darren sa pravdepodobne zamotá do kliatby natolko, že bude mať problém rozlišovať čo je reálne a budú ho môcť zabiť aj jeho predstavy. Takže rozhodne sa odporúča ukladať si hru častejšie. Okrem Darrena by sme mali dostať pod kontrolu ešte jednu postavu. Na akú časť hry, na ako dlho a kto to vlastne bude, ešte nevieme, tvorcovia si chcú nechať pár prekvapení až pre samotnú hru, čo je určite vítaný krok v dobe, kedy rôzne upútavky chcú upútať za každú cenu a to aj prostredníctvom spoilerov.

Hra obsahuje aj mnoho rozhovorov, ako sa na správnu adventúru patrí a česká lokalizácia určite príde vhod. Režisérom zvuku je Zdeněk Houb, ktorý pracoval na prvom diely a tak sa snáď priblížime kvalite prvej časti o niečo viac. O konkrétnych hercoch, ktorí by sa dabingu ujali ešte nepadlo ani slovo, ale bolo by prekvapením, keby nastali nejaké zmeny. Aj keď pokiaľ sa vrátia postavy z prvého dielu, tak by nebolo zlé, keby to bolo tentokrát aj s ich pôvodnými dabérmi. Postavy sluhu Batesa a Lady Victorie dosť utrpeli zmenou hlasu a pokiaľ by sa náhodou v nejakej podobe vrátil aj Samuel, aj keď len na pár sekúnd a ozval by sa iným hlasom, tak by to rovnako nepotešilo.

Hudba preberá motívy z druhej hry. V pozadí teda bude hrať predovšetkým minimalistická, ambientná hudba, navodzujúca pocit neustáleho napätia. Už v deme to fungovalo veľmi dobre a

tak nie je dôvod obávať sa, že by plná hra nebola v tomto smere vydarená. Vlastne nie je dôvod obávať sa ničoho, trojka nepriháša skoro žiadne zmeny a tak vieme veľmi dobre na čom sme. Záleží už len na vás, či sa vám to takto páči, alebo nie. Tým najdôležitejším prvkom je príbeh a ten smeruje k svojmu vyvrcholeniu. Či sa na konci dočkáme definitívneho prelomenia kliatby alebo jej víťazstva uvidíme 31. marca, kedy hra vychádza v češtine.





Daniel "LordDan" Hujo

Homefront

Ako už iste mnohí z vás tušia, najmä tí, ktorí počúvali náš podcast, alebo tí, čo poctivo kontrolujú našu facebookovskú stránku, dostali sme od spoločnosti Com-gad príležitosť, zahrať si veľmi očakávanú akciu od Kaos Studios – Homefront. Vydanie hry je plánované až na druhú polovicu marca, konkrétne na 18., avšak my sme nezaváhali a pozvánku na hranie sme naplno využili.

Pripravená pre nás bola xboxová verzia hry a ako bonus sme dostali aj ochutnávku pripravovanej českej lokalizácie, ktorá sa ale nakoniec v konzolových verziách Homefrontu neobjaví a užijú si ju len hráči na PC. Hraním sme strávili niečo málo cez tri a pol hodiny, čo už je celkom slušný čas na ptvé zhodnotenie hry. Vyskúšali sme si jej príbehovú časť, a aj keď nešlo ani zďaleka o finálnu verziu, bolo možné ju dohrať až dokonca. Tak ako pri hre, tak ani v prípade lokalizácie sa nejednalo o finálny produkt a nedostatky oboch vecí bolo možné pri hraní pocítiť, ale s tým sme museli počítať. Ešte musím poďakovať ľuďom z Com-gadu, jednak za to, že nám hru dali k dispozícii a jednak za to, že piatkové popoludnie sa dá stráviť aj príjemnejšie, ako v práci.

Dosť bolo ale tliachania o veciach nepodstatných, poďme sa radšej pozrieť na to, čo vás všetkých najviac zaujíma – na samotnú hru. Pre menej znalých situácie, vám objasním, o čo ide. Presúvame sa do relatívne neďalekej budúcnosti, do roku 2027, kedy Severná Kórea podnikla vcelku úspešnú inváziu cez San Francisco do celých Spojených štátov, ktoré boli v tej dobe sužované ekonomickými a vojenskými problémami a bezpečne tak okupuje územie USA na východ od rieky Mississippi. Mnoho konfliktov po svete, kde USA pôsobili, aby nepokojom zabránili, vyčerpalo domáce armádne zdroje a tak obrana nekládla príliš veľký odpor. Na druhej strane to sú ekonomické problémy v dôsledku prudkého poklesu amerického dolára, ktoré už tak vyostrenej situácii nepomohli. Za všetkým stojí Kim Čong-Un, najmladší syn Kim Čong-Ila, ktorý s treťou najväčšou armádou sveta po smrti otca zjednotí Severnú a Južnú Kóreu a následne anektuje aj mnoho ďalších krajín, medzi iným aj Japonsko. Nakoniec mu tak už nič nestojí v ceste na USA.

Teoretický úvod a intro máme za sebou, už chýba len prax. Prax bola na začiatku trochu krkolomná, keďže aj autor článku mal drobné technické problémy a aj hra bola nastavená inak než predpokladal. Keďže Xboxom bežne nedisponujem (úplný amatér ale nie som), zvyknúť si na ovládanie gamepadom mi chvíľku zabralo. Tu mi ale hra hodila pod nohy polienko v podobe inverzie ovládania. Po správnom nastavení ovládania a pár minútach hrania už bolo všetko ako má byť a zážitok mohol začať. Príbeh pre nás začína v Montrose v Texase, v okupovanej časti, v jednom z bytov, kde si po nás prišli Kórejci. Hlavnou postavou je bývalý pilot menom Jacobs, ten sa dostane k jednej z mnohých odbojových skupín, ktoré sú rozosiate po celom okupovanom území USA. Ako sa dostane do odboja a prečo sa tam dostane, vám neprezradím a budem sa snažiť spoilovať čo najmenej.

Čo musím hneď oceniť je atmosféra hry. Sledovať, ako sa okupanti vyrovnávajú na ulici s civilným obyvateľstvom, je občas len pre silné žalúdky. Vraždy rôznymi spôsobmi od bežného zastrelenia až po ubitíe pažbami zbraní priamo na chodníku, aj to sa deje pred vašimi očami. Keď vidíte plačúce dieťa, stojace pri dvoch vojakoch, ktorí bez váhania pošlú oboch rodičov toho malého do podsvetia za Cháronom, začnete sa tešiť na ten moment, kedy budete môcť stlačiť spúšť vy. Taktiež ukryť sa pred prilietajúcimi vrtníkmi a vojakmi v masovom hrobe, je len pre silnejšie povahy. Navyše je treba počítať aj so zákonom akcie a reakcie, tzn. že každá akcia odboja vyvolá protiakciu armády proti civilnému obyvateľstvu. To len dodáva na atmosfére hry a tá je skutočne veľkým plus. Okrem atmosféry je to aj prostredie, kde sa hra odohráva a kde sa stretávate v bojoch s nepriateľom. Predmestie veľkého mesta s typickými prízemnými domčekmi, malými dvormi s hojdačkami a bazénmi, ktorým sa prehnala invázia a tak podvozok lietadla v jednej zo záhrad a trup v inej záhrade, nie je žiadnym prekvapením. Idyly predmestia narušia výlety do pracovných táborov, kam sa bežne dostáva len jednosmerný lístok, alebo boje v úzkych uličkách mesta, prípadne sa môžete tešiť na nákup v jednom z miestnych obchodných domov a vedzte, že nákup to bude skutočne zaujímavý. S prostredím ide ruka v ruke aj grafika. Tá na HD televízii vyzerala skutočne dobre, aspoň čo sa týka väčších predmetov, tie menšie aj tak v zápale boja a spádu, ktorý



hra má, nebudete mať čas sledovať. Zaujímavým prvkom sú aj vozidlá, Goliáš je skvelá hračka, s ktorou si užijete vcelku veľa zábavy. Je to di-alkovo ovládané vozidlo a vy ovládate len zbraňové systémy, teda skôr zameriavanie nepriateľa. V momente, keď navádzate Goliáša, tak Jacobs je vystavený napospas nepriateľovi, čo je slušný adrenalín, prechádzať sa v daždi olovených guľiek.

No, vážení čitatelia, akosi rýchlo sa mi minuli pozitíva hry. Homefront je akcia z prvého pohľadu a v hrách tohto typu sa nelinearita moc nenosí. Áno je to tak, ani Homefront nie je výnimkou, ide o čistý koridor s pár odbočkami alebo priestranstvami, kde sú rôzne zašité skryté predmety. Mne sa podarilo nájsť len noviny či sú v hre aj iné skryté predmety, sa mi zistiť nepodarilo, nič ma totižto nenútilo tieto predmety hľadať. Noviny, ktoré nájdete, si môžete prečítať a dozviete sa tak širšie súvislosti celého deja hry, ale čítať o potopenej americkej lietadlovej lodi a o sankciách pre Severnú Kóreu ma skutočne nebavilo a tak som hľadanie vzdal. Ešte ale späť ku koridoru. Ten je delený klasicky na sektory, takže v momente, keď prečikáte kontrolný bod, predchádzajúci sektor sa za vami uzavrie a návrat do neho už nie je možný. Tento bod poznáte väčšinou veľmi ľahko, prechod do ďalšieho sektoru často blokuje, asi vždy tá istá, ťažká kovová skriňa, ktorú musí niektorí z vašich spoločníkov prevrátiť. V živote som nevidel toľko válaní skriň, ako za tie tri a pol hodiny. Zabudnite tak na nejaké veľké taktizovanie, hra vás neustále tlačí dopredu.

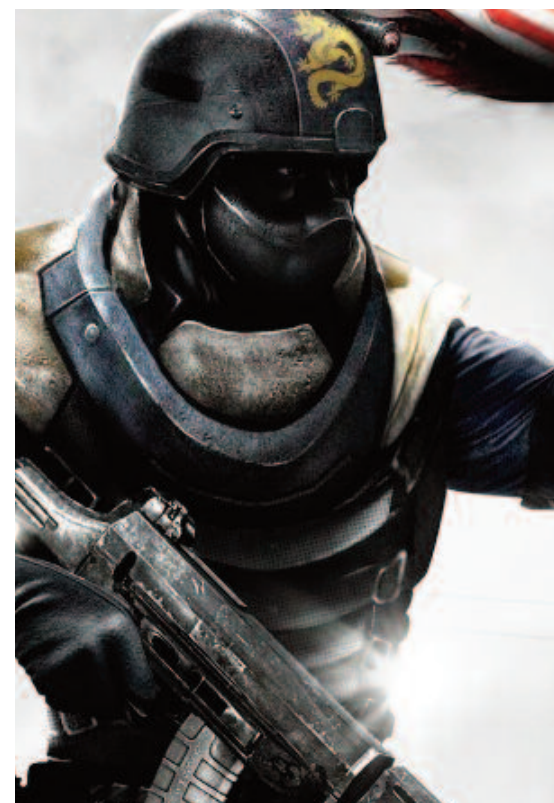
Ak by som mal hru k niečomu prirovnať, asi by som povedal Kane & Lynch 2 alebo Army of Two, aj keď sú to

akcie z pohľadu tretej osoby. Akcia, pri ktorej prechádzate úzkym koridorom, ktorý je takmer v pravidelných intervaloch prerušovaný väčším priestranstvom s rôznymi krytmi, kde vždy dôjde k prestrelke. No a samozrejme, kým neprekročíte magickú neviditeľnú hranicu, tak vám hra bude neustále posilať prílivy nepriateľov. Aby som ale zas len nekritizoval, tak akcia je to pomerne výživná. Navyiac ju posilňuje aj veľké množstvo zbraní, ktoré sa v hre nachádza a pomerne rýchlo sa míňajúca munícia. Väčšinou sa dá level dohrať aj so zbraňou, s ktorou ste začínali, ale musíte mať veľmi dobrú mušku a rýchlo postupovať, aby ste nebojovali s veľkým množstvom nepriateľov. Tí, čo videli niektoré z videí z hry, kde sa je vidieť často zabitie zblízka, tak tento spôsob som za celé hranie použil len raz. Čo sa týka umelej inteligencie nepriateľov, zatiaľ mi prišlo, že to boli z veľkej časti len skripty, keďže nejde o finálny produkt. Vojaci sa kryjú za rôznymi predmetmi, ale vždy bežia na predom určený post, z ktorého pália alebo postupujú ďalej. Zvlášť mi prišlo, že nepriateľskí vojaci sa kryjú za prekážkami, ale hráč krycí systém k dispozícii nemá. Ostáva tak obligátne skrčenie a ľahnutie si, ale ani to vás často nezachráni pred smrťou, čo ma občas nepotešilo.

A najväčšie prekvapenie, pre niekoho možno sklamanie, na záver. Vychádzam z informácií, ktoré som mal k dispozícii o tom, že verzia, ktorú som hral, sa dala kompletne dohrať. To sa mi síce nepodarilo, no viem, že hra obsahuje v príbehovej časti celkovo 7 kapitol a za, povedzme, tri hodiny čistého herného času, som sa dostal do piatej kapitoly! Napadá ma otázka, koľko bude teda výsledný herný čas

finálneho produktu. Taktiež mi je už jasné, prečo bol druhý diel oznámený ešte predtým, než prvý vôbec vyšiel. Buď som ja tak dobrý hráč, alebo budú posledné kapitoly prekliato dlhé, no nechajme sa prekvapiť. A samozrejme je asi každému jasné, že táto herná doba dáva veľkú príležitosť na DLC.

Ak by som to mal nejakou zhrnúť, tak Homefront je pre mňa zatiaľ trochu sklamaním. Podľa toho, ako bola hra prezentovaná, som ja osobne čakal trochu viac slobody a nie len tunel. Dobrá atmosféra a zaujímavé prostredie je málo a mám obavy, že hra sa až príliš zvrháva na tupé strieľanie, pričom koncept hry by sa dal ďaleko viac využiť. Ako to nakoniec všetko bude si ešte musíme mesiac počkať a finálny verdikt sa potom dozvieme v našej recenzii.





Juraj "Duri" Dolniak

L.A. Noire - Pocta všetkým detektívkam

So 40. rokmi minulého storočia je spojených množstvo viac či menej závažných udalostí, ktoré sa naveky zapísali do histórie. Najväčšie „zásluhy“ na tom mala druhá svetová vojna, z ktorej sa celý svet len veľmi ťažko spamätával. Hoci medzi najpostihnutejšie oblasti patrila zväčša Európa, ani za veľkou mláskou si nikto nemohol ísť bezstarostne a hlavne bezpečne užívať svoj vlastný americký sen. O tom, čo sa počas týchto rokov, kedy sa svet usporadúval do pôvodného stavu, odohralo, vás oboznámi novinka z dielni mladého štúdia Team Bondi. Sekunduje mu však omnoho zvučnejšie meno – Rockstar Games.

Hovoriť o Rockstare inak ako o perfekcionistickom vývojárovi nemožno. Svoje portfólio má obohatené pomaly za každým niečím prelomovým, čo hráčom nezabudnuteľne utkvie v pamäti. Za svoje dlhoročné pôsobenie v kruhoch hráčov sa vyformovalo na jedno z najuznávanejších štúdií, ktoré si z kroka na krok podmaňuje konzolový trh. Blizzard na konzolách, aj tak by sa dala v skratke zhrnúť americká hviezda s výrazným R v logu. To sa bude v najbližšom období vynímať na chystanej 3rd person adventúre, ktorá je zmesou niekoľkých minuloročných hitov. Spleťtý príbeh plný zvrátov a tonou rozhovorov akoby vystrihnutý z Heavy Rain a akčná vsuvka spoločne s priestraným a živým mestom „odkukaná“ z českej Mafie 2. Pridajte k tomu spoluprácu Brendana McNamaru so spomínanými rockstarovskými ideami a vyjde vám očakávané L.A. Noire. Hra, ktorá vám ukáže najtemnejšiu stránku mesta anjelov.

Píše sa rok 1947 a ubehli len 2 roky od tragických udalostí druhej svetovej vojny. Jej hrôzy na svojej koži zažil aj Cole Phelps, hlavný protagonista L.A. Noire, ktorý sa celý otrášený vracia začať svoj život od znova do Los Angeles. Tu naňho čaká práca v radoch losangeleskej polície, kde začína ako obyčajný pochôdzkar a jeho dennodennou náplňou je dohliadanie na poriadok v meste. Čím viac prípadov sa mu však pletie pod nohy, tým viac sa dostáva zločinnosti v LA pod kožu a tým bližšie má k prípadnému povýšeniu. Úvod hry je v podstate celý zameraný na akési zoznamovanie s policajnou prácou. Svoje zbrane hra vytasí až keď narazíme na prvú vraždu. Phelps razom vymení uniformu za vkusný oblek a klobúk, miesto pokutových blokov si do náprsného vrečka na košeli založí

zápisník na výpovede svedkov a celá hra sa celkovo pretransformuje na poriadnu detektívku. Kriminalite v LA odzvonilo!

L.A. Noire sa na prácu detektíva pozerá z toho najprofesionálnejšieho hľadiska a tým pádom hráča nešetří rôznymi detailmi okolo daného prípadu. Ku každej novej stope či dôležitej informácii ohľadne obeti sa postupne musíte prehrýzť, nakoľko jednoduché arkádové postupy hra odsudzuje. L.A. Noire vás proste otestuje vo vašich vyšetrovateľských zručnostiach a vôbec, či ste čo-to pochytili od seriálového poručíka Horatia Canea. Prehliadnete dôkaz na mieste činu? Nič sa nedeje, pokračujete ďalej vo vyšetrovaní avšak ste ochudobnení o podstatné materiály k uľahčeniu dolapenia zločincov. Hra sa snaží verne kopírovať všetky zločinecké praktiky počas prvej polovice minulého storočia vrátane skutočných prípadov. Viete o nejakej záhadnej vražde z roku 1947 z prostredia LA? Kludne na ňu môžete natrafiť práve v tomto debute od Team Bondi. Autori si podrobne preštudovali policajné dokumenty a ďalšie zdroje, ktoré by im priblížili reálne americké zločiny. Samozrejme zmenou prešli mená a vyšetrovanie celkovo prispôbili možnostiam hry. Ako takáto vyšetrovačka prebieha, vám objasníme nižšie.

Phelpsovou pravou rukou je kolega Stefan Bekowsky, ktorý má oveľa drsnejší charakter a s kriminálnikmi sa ani náhodou nepíše v rukavičkách. Čo sa týka ďalších príbehových postáv, nesmieme zabudnúť na kapitána losangeleskej polície Gordona Learyho či ostatných Coleových partnerov Herschela Biggsa, Roya Earlea alebo Rustyho Gallowaya. Poprednou osobou života hlavného protagonistu hry bude jazzová speváčka Elsa Lichtman, s ktorou sme sa už zoznámili prostredníctvom niekoľkých trailerov. Primárnym ale bude samozrejme Cole Phelps, ktorý sa púšťa do pátrania poriadne zhurta. Jeho podozriví rožkom neopijú, Cole rýchlo príde na to, že toto je svet lží a záleží najmä od hráčových schopností ako sa s danou situáciou vysporiada. Väčšina prípadov sa totiž začína tradičným vypytovaním sa korunných svedkov, ktorí mohli zahliadnuť niečo nekalé. Vďaka nim sa môžeme dopracovať k prvým podozrivým, ktorých si následne povoláme na výsluch. A tu prichádza na parketu jedna zo základných zložiek L.A. Noire – vypočúvanie. Buď sa na toho vyklepaného zvrhlika



na druhej strane stola pustíme pekne od podlahy, alebo naňho vyrukujeme rovno so žalobou. Postup je len na hráčovi, avšak treba zväžiť, na aký „oriešok“ si dovoľuje a aby z podozrivého dostal čo najviac informácii (resp. rovno priznanie). Dialógy medzi postavami budú fungovať na podobnom princípe ako v Mass Effecte, čiže na výber dostaneme z trojice kladná-neutrálna-záporná otázka. Všetky odpovede vypočítavajúceho sa následne automaticky zapíšu do Phelpsovho denníku. Dozvedanie sa nových faktov ohľadne prípadu je skutočne podstatné, no nevyhneme sa ani návštevám príslušných lokácií, v ktorých sa obeť zvykla pohybovať. Čakajú nás aj zbesilé policajné naháňačky, drsné pästné súboje a v neposlednom rade aj prestrelky. Jednoducho všetko čo si predstavujete pod pojmom detektívka bude zahrnuté v hre, ktorej prednosťou sú aj technológie.

L.A. Noire predstavuje okrem iného aj revolúciu v oblasti herného dizajnu. Veď doposiaľ bolo možné zachytiť ľudské pocity do bodky len vďaka filmovým výkonom hercov, nie? Príchodom L.A. Noire sa to mení. Čo sme mohli vidieť na striebornom plátne si tentoraz vychutnáme aj v hernom prevedení. A to doslova! Za všetkým stojí prelomová motion-scan technológia, ktorá prenáša každý pohľad, každé zaváhanie, ľútosť či hnev na úroveň skutočnosti. 32 kamier s vysokým rozlíšením nasnímalo dokopy vyše 300 postáv, ktoré najprv prešli úpravou maskérskeho tímu a následne sa posadili pred objektívy. Avizovaných 300 postáv bolo zložených zväčša zo skutočných hercov známych z amerických seriálov (napríklad Phelps sa zahral herec

Aaron Staton či Bekowskeho Sean McGowan). Pomocou na milimeter presného motion-scanningu budeme môcť rozlišovať aj plač od pretvácky alebo lož od pravdy, podľa toho, o akú vážnu informáciu v ďalšom postupe pôjde.

Ako sme už niekoľkokrát naznačili, hra je situovaná do vierohodne spracovaných kulís Los Angeles, ktoré akoby z oka vypadlo svojej predlohe zo 40. rokov. Team Bondi si vraj dalo na stvárnení najväčšieho kalifornského mesta sakramentsky záležať, aby hráčom ponúklo čo najautentickejší pohľad na niekdajšie zlaté hollywoodske časy. Po uliciach sú rozvešané plagáty na najnovšie divadelné predstavenia, z barov sa ozýva neúfňajúca jazzová hudba, po cestách sa preháňajú klasické vozidlá a všetko pôsobí uceleným dojmom. V hre nenarazíme na žiadnu nezrovnalosť, ktorá by nekorešpondovala so zvyklosťami minulého storočia, čomu tvorcovia dokonale prispôbili aj tradičné oblečenie. Extravagantné, do očí bijúce kostýmy, vysoké upravené účesy, ladná chôdza. L.A. Noire si prste zakladá na detailoch, ktoré oceňuje predovšetkým nadšenci mestských akcií. Avšak budeme v LA voľní ako vtáci? Otázka, ako to bude s lineárnosťou popri dôraze na príbeh je určite na mieste. Rockstar je v tomto smere zárukou kvality a preto nenechá tak obrovskú lokáciu nevyužitou. Podľa oficiálnych vyjadrení by sa ku všetkému malo jednať o jedno z najväčších miest, aké sa kedy objavili v hernej podobe. Že si ale Cole občas vyjde s kolegami na panáka radšej neočakávajme. Aj keď, ktovie, čo všetko nás počas sľúbených 20 hodín hracej doby v LA postretne.

L.A. Noire je bezpochyby jeden z najatraktívnejších a najambicióznejších projektov tohto roka. Napriek tomu, že čakanie bolo až príliš zdĺhavé, Rockstar nenechal nič na náhodu a svoje dielo vybrúsil do úžasnej finálnej formy. Vypelá motion-scan technológia spojená so skutočnými hereckými výkonmi a strhujúcim príbehom opäť raz posúvajú hry na novú úroveň. L.A. Noire je jednoducho dôkazom, že poniektoré z nich možno označiť za skutočné umenie.





Lukáš "Dolno" Dolniak

Total War: Shogun 2

Je ťažké uveriť, že je to už 11 rokov, čo na nás štúdio Creative Assembly chrlí tituly pod značkou Total War a je rovnako ťažké uveriť, že aj napriek tomu, že v nich ide prakticky stále o to isté, neustále sa stretávajú s rovnakým nadšením rovnako u hráčov aj u kritiky. Po fiasku s postapokalyptickou stratégiou Stormrise sa zdá, že vývojári už ani iný produkt vytvoriť nevedia. Tentoraz sa séria vracia tam, kde v roku 2000 začala, teda do veku, keď bol mier v Japonsku neznámym pojmom.

V podstate ide o celkom logický krok, keď zväžíme, že po Napoleonských vojnách sa bojové postupy zmenili spoločne s vedeckotechnickým rozvojom a strety veľkých plukov vojakov boli nenávratne minulosťou (simulácie zákopových bojov v prvej, či druhej svetovej vojne by sérii rozhodne nesvedčili). Stredovek sme si mali možnosť užiť hneď dvakrát, tak prečo neurobiť remake aj legendárneho prvého dielu. Naša preview verzia síce obsahom dvakrát neplytvá a ponúka len skutočné minimum pre utvorenie predstavy o konečnom produkte, ale ukazuje, že aj keď autori vydávajú to isté, čo doteraz, len v ružovom, svoju robotu odvádzajú s citom a zmyslom pre detail, ktorý verných fanúšikov série iste priláka opäť (a odporcovia budú mať znova na čo nadávať). Zarytý „totalwarista“ sa zorientuje prakticky okamžite a tých pár kozmetických úprav privíta s otvorenou náručou.

Obdobím Sengoku Džidai je označovaná éra japonskej histórie, kedy medzi sebou bojovali znepriatelené štáty, deliace krajinu na menšie územné celky (odohrávajúce sa v rozmedzí rokov 1334 až 1570). A práve do tohto nezávideniahodného stavu vnútornej rozorvanosti vás druhý Shogun (podobne, ako ten prvý) privedie. Prvé, čo vám udrie do očí, okrem grafického spracovania, je, ako sa autori snažia držať tematiky aj čo sa týka vizualizácie. Japonský štýl je zakomponovaný do každého fragmentu hry, napríklad mapa, na ktorej sa odohráva ťahový mód je akoby nakreslená na zvitku pergamenu (neskôr sa prepína do klasického 3D módu). Vplyv ostrovej civilizácie dýcha skutočne zo všadiaľ, či už sú to kartičky vašich jednotiek alebo pekne vypracované kruhové hlavné menu. Kapitolou

samou o sebe je spomínaná grafika. Už z obrázkov a videí bolo jasné, že hra bude vyzerat' božsky, ale vidieť tú nádheru naživo v pohybe je zážitok, aký vám prinesie len málokterý dnešný produkt. Súboje jednotlivých jednotiek tak už aj pri maximálnom zóome vyzerajú dostatočne vierohodne na to, aby ste si vedeli predstaviť, ako to asi na bojových poliach stredovekého Japonska vyzeralo. Na toto všetko však môžete zabudnúť pokiaľ nie ste vybavený nejakou high – end zostavou. Závaž na hardvér je skutočne obrovská a v rámci zachovania čo najkvalitnejšieho vizuálneho zážitku sa autori vzdali akýchkoľvek technických kompromisov. V prípade, že extrémne výkonný stroj nevlastníte a nie ste ochotný do neho kvôli hre investovať musíte sa vyrovnat' s tým, že pokiaľ sa hranie nemá zmeniť v komickú slideshow, detaily pôjdu niekam na úroveň low alebo prinajlepšom medium. Ani tu sa však nezbavíte



občasného vypadávaní textúr. Čo už, daň za túto nádheru je vysoká a musíte sa rozhodnúť, či vám za to nový Shogun stojí.

Popisovať niekoľkokrát videné postupy minulých dielov by bolo, ako nosiť drevo do lesa a tak len vymenujeme zopár novinek, ktoré sme si počas testovania všimli. Hneď v úvodnom tutoriály vás sympatický rozprávač zoznami s novým spôsobom rozostavenia jednotiek pred bojom, teda v čase pred stlačením tlačidla „Start battle“. Máte tu pripravené niektoré formácie vášho vojska (pomenované príznačne v duchu japonskej filozofie napríklad tiger, labuť,



drak...). Túto možnosť vás samozrejme nikto nenúti použiť a pluky si tak môžete rozostaviť, podobne, ako doteraz, ako sami uznáte za vhodné. V správe regiónov pribudla možnosť nazvaná „Arts“, kedy si podobne ako v Civilization sami rozhodujete o tom, čo sa bude v daných oblastiach skúmať, či to budú nové typy budov, alebo bonusy pre vojská, generálov atď. Nejde o nijak preveratnú featuru, ale aj tak mierne oživuje zažitý štandardy. Asi najprijemnejšou novinkou je možnosť obsadiť niektorého z vašich generálov v štátnej správe, čo má jemne psychologický dopad na boj, generálova spokojnosť so svojim postavením sa odzrkadlí v bojových výkonoch.

Čo povedať záverom k ďalšiemu dielu tohto nekonečného cyklu. Total war: Shogun 2 je proste stávka na istotu. Ak ste zbožňovali minulé diely, budete rovnako odvarení aj z tohtoročnej nádielky a už určite nedečkavo odraťavate dni do 15. marca, kedy hra vychádza. Ak ste sa sérii vyhýbali, ako čert krížu, nič vás nepresvedčí zmeniť svoj názor. Séria tu zažíva evolúciu hlavne v grafickom spracovaní, ktoré sa čím ďalej, tým viac približuje k dokonalosti.

P.S.: Z preview verzie hry sme na základe dohody s vydavateľom nemohli vytvoriť žiadny dokumentačný materiál vo forme obrázkov a videa z hry. Tento materiál vám tak prinesieme až z plnej verzie





Branislav "chinaski" Hujo

Dead Space 2

Kto sa bojí nech nechodí do vesmíru...

Kvalitných hororov je ako šafránu a čo sa hier týka, tak tam doslova skapal pes. Síce sme sa celkom nedávno mohli priposierať vo veľmi kvalitnom dielku Amnesia the Dark Descent, ale to bola adventúra a tí z nás čo majú radi troška ekšn, len zívli a vrátili sa k stopäťdesiatemu prvému dohraniu Silent Hillu 2. Bodrým vánkom, ktorý kedysi blahodárne osviežil stuchnuté hrobky hororových dobrodružstiev sa stala hra Dead Space. Nazývať ju bestsellerom by síce bolo prehnané, no vďaka tomu, že sa v našich, hororu nežičlivých, končinách dočkala lokalizácie aj na konzoliach, jej predaje vôbec neboli zlé.

Druhý diel, ktorého horúce vnútornosti ešte teraz odkvapkávajú v mojej mechanike teda, dá sa povedať, patril medzi hry výrazne očakávané, ba vďaka usilovnej mediálnej masáži, až prehypované aj v našich končinách, hoci na lokalizáciu tentokrát zabudnite. A vlastne načo toľko chodiť okolo horúcej brány pekelnej, vstúpme do nej a pozrime sa čo si pre nás Visceral Games prichystali.

Ak ste prvý diel nejakým zázrakom minuli, nemusíte vôbec prepadať zúfalstvu a depresiám. Hra ponúka ešte pred spustením samotného story módu, krátke zhrnutie prvého dielu, takže aj úplným laikom bude aspoň sčasti jasné "što slučilos" a čo je to vlastne ten chlapík čo mu celý čas pozeraťe spoza lopatky zač. Tri roky po udalostiach na USG Ishimura, dej plynule nadväzuje na minihru Dead Space Ignition a vy nachádzate Isaaca trpiaceho stihomamom a nočnými morami, v zvieracej kazajke v špeciálnom zariadení pre duševne chorých. Toto miesto sa nachádza v rozľahlom meste Sprawl na jednom zo Saturnových mesiacov. Lenže ešte skôr ako máte šancu nejak rozvitejšie rozmyšľať nad súvislosťami vášho pobytu a udalostiach z prvého dielu, zariadením sa začnú ozývať zvuky, ktoré Isaac pozná viac ako dôverne a keď sa jeho domnelý záchranca pred jeho očami pretransformuje z ľudskej bytosti na nekromorfa, neostáva nášmu hrdinovi nič iné len zdvihnúť svoj polonahý zadok z nemocničnej postele a hľadať cestu do bezpečia a snažiť sa ísť opačným smerom ako krvavé šmuhy na podlahe.

Úvod hry je skutočne svižný a moc šancí na nejaké zoznamovanie sa s hocičím vám nedáva, na druhú stranu Visceral Games žiadnym spôsobom nešpekulovali a všetko na čo ste si zvykli v prvom dieli tu máte také isté, prípadne len mierne obmenené. Nič vás teda nešokuje a ak ste prvý diel hrali budete sa cítiť akoby ste si po pár rokoch pokoja opäť sadli na bicykel. Prvé minúty budete troška neistí, ale s príchodom prvých nekromorfov a hlavne nájdením svojho inžinierskeho obleku sa opäť dostanete pevne do sedla. Podobnosť s prvým dielom nezaprie ani Isaacove putovanie, opäť mu v ňom pomáha ženský hlas na druhom konci vysielacky a sem tam ešte niekoľko NPC, s ktorými sa sem tam stretnete a opäť zasa rozídete. Podstata hrateľnosti ale, ako som už spomenul, ostala zachovaná rovnako ako obchod, vylepšovanie svojich zbraní a schopnosť a tiež ukladanie pozícií.

Game dizajnu hry sa toho moc vytknúť nedá, predsa len je vidieť, že koncept tupej lineárnej akcie majú Viscerali zvládnutý, zamrzí však, že koncept Dead Space 2 ako hororu sem tam poriadne zakolíše. Všimli sme si to už na Gamescome, kedy nám Dead Space 2 prvýkrát ukázali, že oproti skutočne komornej jednotke, ktorá hororovú šablónu napĺňala do bodky sa dvojka niekedy uberá až príliš ďaleko do akčného smeru. Správny survival horor si buduje atmosféru predovšetkým tým, že je nedostatok streliva a lekárníčiek, teda vecí, na ktorých váš život priam existenčne závisí. Lenže práve tu Dead Space 2 stráca dych. Netvrďím, že stále, spočiatku je skutočne málo nábojov i medkitov a často sa stane, že najlepším riešením je vziať nohy na ramená a utekať. Postupne sa však tento prvok z hry vytráca a v neskorších fázach už výrazne ustupuje do pozadia atmosféra strachu a nastupuje atmosféra v štýle akčného hrdinu. Nepoteší ani to, že autori vôbec nemali snahu odstraňovať chyby z jednotky. Fyzika je stále rozporuplná, Isaac, hoci je dospelý chlap nedokáže vyskočiť ani si kľaknúť atď, atď. Ja osobne považujem za mínus aj to, že autori jednoducho len okopirovali prvý diel, remeselné ho upravovali, ale nepridali nič nové, skutočne žiaden výrazný progres nebadať. Snáď okrem grafiky, ktorá aj na dožívajúcich konzolách patrí tomu najlepšiemu čo dnes môžeme v hrách vidieť.



Vlastne na jednu výraznú novinku som zabudol, je ňou multiplayer, kde si má človek možnosť zahrať za obe strany z hry jedného hráča. Môžete sa vžiť buď do kože človeka, alebo sa vcítiť do úlohy po krvi bažiaceho nekromorfa. Či sa do takejto hry multiplayer hodí, alebo je tu len ako možná snaha priviesť k tejto hre aj generáciu, ktorá multiplayer považuje za povinnú súčasť hry ukáže až čas. Osobne však príliš neverím tomu, že o pol roka budú servery hry praskať vo švíkoch.

Ak mám teda hru nejak celkovo zhrnúť musím napísať, že je to remeselné výborne zvládnutá lineárna akcia z pohľadu tretej osoby s dobrou hororovou

atmosférou a poriadnou dávkou ťakacích momentov. Ide o to, že presne toto isté by som napísal aj na záver recenzie prvého dielu, dvojka hru nikam neposunula a ak by takto mala vyzeráť aj trojka, nemyslím si, že by k nej boli recenzenti až takí zhovievaví. Sám som zvedavý na komentáre po cca dvoch troch mesiacoch, kedy opadne hype a rovnako som zvedavý či si na konci roka niekto na Dead Space 2 spomenie.



PC, PS3, X360

Výrobca: Visceral Games, **Distribútor:** EA
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + množstvo ťakacích momentov - grafika - hororová atmosféra | <ul style="list-style-type: none"> - absencia noviniek - v neskorších častiach odklon od hororu - AI |
|---|---|





Richard „gulath“ Bojničan

Apache: Air Assault

Je to jasné, keď sa chceme zahrať nejaký ten simulátor, treba k tomu jednoznačne PC, kvalitný joystick, aspoň 3 klávesnice, aby sme nasimulovali všetky tie tlačítka v lietadle no a samozrejme niekoľko ďalších pákových ovládačov. Alebo fakt má stačiť ovládač PS3?

Nuž veru, moje pocity z toho, že mám hrať simulátor bojového vrtuľníka na PS3 s klasickým ovládačom boli rôznorodé, ale v podstate ničím pozitívne. Predsa len, táto platforma dominuje v úplne iných odvetviach a nedá sa ani náhodou uvažovať o tom, že by sa práve jej venovali štúdiá produkujúce simulátory lietadiel či vrtuľníkov. Na druhú stranu som zase naozaj nikdy nebol extra priateľom s realistickými simulátormi, kde sa mi podarilo odlepiť od štartovacej plochy na cca päťdesiaty krát a aj to len preto, lebo som si naštudoval na youtube, čo všetko mám spraviť. Tak teda sa podme pozrieť na vrtuľník pod taktovkou Gaijin Entertainment.

Apache: Air Assault je naozaj pokusom o viac-menej realistický simulátor celej série bojových vrtuľníkov Apache, v rôznej konfigurácii. Každý z modelov je pokrytý licenciou spoločnosti Boeing, takže si môžete byť istý, že je dohľadnuté ako na model, ktorý vidíme v hre, tak na jeho správanie vo vzduchu, či účinok a pôsobnosť zbraní. Jednoducho dostaneme do rúk smrtiaci stroj a budeme ním robiť presne to, na čo je určený.

Hra má niekoľko módov. Prvým je tréningový, kde sa naučíme vlastne základy ovládania vrtuľníka a používanie jednotlivých zbraní. V tejto fáze hry sú misie pomerne jednoduché a hra síce má črty simulátora, ale dá sa uvažovať, že hráme stále nejakú ťažšiu akčnú strieľačku. Nepriatelia nie sú príliš úspešní vo svojich pokusoch zostreliť nás z oblohy, takže si môžeme dovoliť zostať nejakú dobu stáť na mieste a dovoliť nášmu strelcovi aby vyčistil priestor na zemi v okolí. Dokonca máme v podstate neobmedzený počet životov, takže aj v prípade, že sme zostrelení, pokračujeme ďalej v hre, ako keby sa nechumelilo. Keď prejdeme misiu na tréningovom móde, otvára sa nám možnosť realistického. Predpokladám, že nemáte prob-

lémy s krátkodobou pamäťou a spomínate si, čo som napísal hneď v úode článku. Že nie som kamarát s realistickými simulátormi. Nuž, ovládanie stroja v realistickom móde je oveľa, ale oveľa náročnejšie. Síce som sa odlepil od zeme na prvý krát (predsa len, má to kolmý štart), no už prvý pokus o pohyb dopredu mi uštedril rýchly a intenzívny bozk so zemou, ktorý napriek tomu, že vo filmoch som už videl vrtuľník, ktorý svojimi rotormi sekal všetko tesne nad zemou a dokonca aj do nej vyrýval brázdu, bol pre tento stroj prvý a posledný. Samotné preletenie k prvému navigačnému bodu bolo dobrodružstvo, ktoré ma popreháňalo po celej základni a vrtuľník som rozbil 3x. Napriek tomu, je pocit z hrania oveľa lepší ako pri tréningovom móde. Po chvíli začínam chápať, že tu sa už páčkami nehýbe na doraz ako v tréningu, začínam vrtuľník ovládať citlivejšie a... samozrejme ho ešte niekoľko krát rozbijam. Ale je to ako keby som hral úplne inú hru. Aj nepriatelia sa zrazu naučili pozeráť cez mieridlá zbraní a ich guľky lietajú oveľa tesnejšie pri mojej kabíne. Po prejení všetkých misií na realistickom móde sa nám otvorí možnosť hrať Veteran mód. Žiaľ, úprimne sa priznávam, že som sa k nemu zatiaľ nedopracoval, pretože to vyžaduje obrovské kvantum času.

Pri ovládaní vrtuľníka môžeme rovno targetovať ciele a odpaľovať rakety. Ak si chceme vychutnať poctivú ručnú prácu, môžeme zapnúť automatický hover mód a prepnúť sa do pozície guľometčíka. Tu sa nám zobrazí priestor pod nami z pohľadu palubnej kamery, s možnosťou zoomu. A máme aj možnosť prepnúť sa do infra kamery a mať zvýraznené všetky ciele, ktorých teplota je vyššia ako teplota okolitého prostredia.

Hra nám ponúka aj dve možnosti multiplayeru. Spoločné misie pre celé letky vrtuľníkov, ktoré je dobré hrať pravdepodobne so známymi, ktorých schopnosti za knippom už poznáte. Predsa len, ak sa do takejto online hry zapojí niekto s mojimi kvalitami, tak letka nie len že nesplní misiu, ale ešte aj so sebou dám dolu aspoň jedného člena vlastnej letky :) Druhou možnosťou je kooperácia dvoch hráčov, kde jeden ovláda vrtuľník a druhý zbrane. Tu žiaľ je iba jedna spoločná obrazovka a teda vidíme buď simuláciu letu, alebo pohľad z kamery. Split screen by tu naozaj po-



mohol.

Po grafickej stránke hra vyzerá výborne. Modely vrtuľníkov som už chválil, prostredie je tiež pekne spracované a celý čas čo som hral som netrpel pocitom, že sa prehánam nad nejakou umelo vytvorenou krajinou, ale práve naopak akoby som lietal nad reálnym svetom. Keby sa ešte nejako dalo simulovať preťaženie vo vrtuľníku, bolo by to úplne skvelé. Žiaľ zvuky si príliš neužijeme, pretože rotor je naozaj hlučný, jediné čo vnímame okrem neho a odpaľovania zbraní sú rozhovory v slúchadlách. Tu neviem posúdiť, či to, že nerozoznáme hlas kto práve hovorí je spôsobené chybou v hre, alebo sa vo vrtuľníkoch

jednoducho používa taký nekvalitný komunikačný systém.

Celkovo však simulátor hodnotím pozitívne. Napriek tomu, že je na nezvyklej platforme, a dokonca má realistický mód ma zaujal a zabavil na dlhú dobu a keď nebudem zahrnutý ďalšími novými hrami isto sa k nemu vrátim aby som sa predsa len dopracoval aj k tomu veterán módu.



PC, PS3, X360

Výrobca: Gajjin **Distribútor:** Activision

Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

+ - modely vrtuľníkov
- fyzikálny model pri realistickom móde
- hra vydrží počas dlhých zimných večerov dlho

- - obťažnosť ovládania pri realistickom móde





Branislav "chinaski" Hujo

Killzone 3

"My people... Sons and Daughters of Helghan..." Pár jednoduchých slov, pri ktorých zamrazí nejdneho fanúšika First Person Shooter hier. Pár slov, ktorými diktátor Scolar Visari strhol svoje sfanatizované jednotky, aby povstali a raz a navždy urobili z Helghanov pánov univerza.

Geniálne intro prvého dielu Killzone, ktoré nielen podľa mňa, patrí k najlepším intrám všetkých čias, započalo štart série, ktorou Sony chceta vrátiť úder uštedrený konkurenciou v podobe Microsoftu a Halo. Prvý diel z vtedy už mierne zastaralej konzoly PS2 vymačkal aj posledné kvapky výkonu a tomuto trendu nezostala nič dlžná žiadna hra majúca Killzone v názve. Druhý diel bol akousi demonštráciou sily novej PS3 a jednou z jej najvýraznejších exkluzív, ale čas neúprosne beží a to čo vám pred pár rokmi vyrazilo sánku, dnes už neohromí. Lenže Sony a chlapani z Guerilla Games sa s niečim takým nezmieria a tak už po druhýkrát prichádzajú s niečim čo má z pomaly výkonnostne nestíhajúcej konzoly vymačať aj posledné kvapky životodarného výkonu. A tým niečim samozrejme nie je nič iné ako Killzone 3.

Tretí diel však má o poznanie ťažšiu pozíciu ako mal diel druhý. Predsa len u Killzone vždy išlo aj o dokonalý vizuálny zážitok, autori sa vždy snažili o to, aby sa KZ nielen dobre hralo, ale aby sa na ňu aj skvele pozreralo a to je dnes už samozrejme ťažšie. Predsa len skok z PS2 na PS3 umožnil neskutočnú zmenu, kedy v dobe vydania KZ2 prakticky nemala. čo sa týka grafiky, konkurenciu. Dnes však je všetkým jasné, že sa s grafikou na dožívajúcej PS3 už zázraky robiť nedajú. A tak, zatiaľ čo pri druhom dieli sa nejaké tie chyby dali skryť za úžasne vyzerajúci grafický kabát, dnes už by to nemuselo byť také jednoduché. Alebo žeby sa chlapancom z Guerilly ten zázrak podaril a vizuálne by zasa hru posunuli do iných dimenzií ako konkurencia? No uvidíme...

Úvodná ponuka hry vám dych nevyrazí. Singleplayerová kampaň, Multiplayer, A pozor, možnosť co-op hrania kampaň. To určite poteší všetkých, ktorí majú brata, prípadne kamoša, ktorý vám doma o pol druhej ráno neprekáža. Prečo? Pretože co-op mód je možné prechádzať len pomocou splitscreenu na jednej PS3. Online zábava s

kamošom sa nekoná. Čomu môžeme ďakovať za takéto obmedzenie netuším, ale mrzí to poriadne. Snáď to spraví nejaký patch, inak je to mínuska. Dej tretieho dielu priamo nadväzuje na koniec dvojky. Hoci úplný úvod hry vás možno prekvapí tým, že sa ocitnete v Helghanskom brnení a hlavu vám chráni helma s horiacimi očami. Ale to si len autori dovolili malý skok o šesť mesiacov, v príbehu hry, vpred a vy takto absolvujete úplne jednoduchý tutoriál. Trošku zvláštne mi prišlo, že rovnakú scénu potom, už v rámci kampaň, zopakujete (tentokrát už bez tutoriálu), ale vyvíjať sa bude trochu inak (žeby hrátky autorov s paralelnými svetmi?). Zbytočne spoilovať príbeh druhého dielu nebudem, takže len v skratke napoviem, že tou nadväznosťou na predchádzajúce dobrodružstvá som mal na mysli to, že v úvode trojky sa hlavný hrdina preberie zo svojich myšlienok, sediac na schodoch do paláca a očami preletí ruiny hlavného mesta, pričom je mu jasné, že všetko čo sa doteraz odohralo bol len začiatok pekla s názvom cesta z jamy levovej. Hlavným hrdinom, ktorého prst na spúšti bude vašim najlepším priateľom, je opäť Thomas Sevchenko, alias Sev, a spolu s ním sa vrátia aj všetci, ktorí ho sprevádzali do finále predchádzajúceho dielu. Viac vám o príbehu neprezradím ani ň, prežité si ho sami a sami zistíte, že vás síce originalitou a nápadmi neohúri, ale aspoň sa snaží dodať tomu masovému vraždeniu nejaký zmysel.

Ak som v úvode polemizoval o tom, že Killzone 3 bude mať cestu ťažšiu ako jeho predchodca, lebo grafika atď, tak už prvé chvíľky v hre vás presvedčia, že v Guerilla Games zbrane nezložili a pustili sa do napohľad márneho súboja s časom po hlavu. Grafika je totiž jedným slovom krásna (brané pohľadom konzolistu), bez akéhokoľvek zaváhania prehlasujem, že je to jedna z najlepšie vyzerajúcich hier na PS3 a čo sa týka FPS žánru, tak tam nemá konkurenciu široko ďaleko (na PS3 samozrejme). Možno by som si trochu rypol do animácií tvárí, ale to len tak, aby som nebol za fanboya. Inak vás totiž grafika ohúri. Hneď na úvod vám hra *SPOILER* ponúkne ako na dlani atómovou bombou zničený Pyhrrus, hlavné mesto Helghanu *KONIEC SPOILERU*, následne vás zavedie do helghanskej džungle, kde zistíte, že na tejto planéte nie sú nebezpeční len ľudia, aby vás postupne povodila po mori, po snehových pláňach aj tajných základniach Helghastu. Vlastne to more som tu príliš spomínať nechcel, lebo to je jediná skutočne



výrazná škvrna na grafike, voda je totiž v hre spracovaná veľmi nepekne, ale to je daň za použitý spôsob renderingu.

Grafika je však len jedna strana mince, tou druhou je ZVUK, áno ZVUK s veľkým Z, veľkým V, veľkým U a s obrovským K. Audio stránka hry je jedným slovom úchvatná a všetko čo ste v žánri FPS považovali za dokonalé ním už nie je. Ja som kedysi chválil zvuky v Halo Reach, dnes však musím povedať, že oproti Killzone 3 hrajú, alebo hrali chlapi z Bungie iba druhú ligu. Nehovorím teraz ani tak o dialógoch, prípadne monológoch, tie sú štandardne na vysokej úrovni, hovorím o zvukoch boja, výbuchov, hlasoch počas bity, stonoch ranených, umierajúcich, alebo len zmyslov zbavených ľudí vhozených do pekla zvaného Helghan. Keď toto všetko spojíte so skvelým tempom hry dostanete dokonale namiešaný koktejl boja o prežitie a jednu z najlepších a najintenzívnejších atmosfér aké ste kedy mali možnosť v hre zažiť. Niekoľkokrát sa mi stalo, že som sedel učený za nejakou malinkou prekážkou, bedňou, alebo len malým plotom, modlil sa a v duchu si vrazil, že chvalabohu je to iba hra, že toto zažiť na vlastnej koži musí byť šialenstvo, z ktorého únik je len cínová rakva. Áno ak si mám vybrať ako má vyzeráť intenzívny pocit boja a strachu o svoj virtuálny "kejhák" chcem, aby to vždy vyzeralo ako v Killzone 3. Nech si chlapi z Treyarchu, Infinity Ward, ale aj iných štúdií kúpia lístky a nech im ľudia z Guerilla Games vysvetlia dávkovanie číročirej radosti z hry.

Ale nie je dokonalý audiovizuálny kabátik len mimikri toho, že samotná hra za moc nestojí? Tí, ktorí sériu KZ

poznajú vedia, že našťastie nie. I keď... ale k tomu sa dostaneme neskôr. Teraz ešte chvíľku majme radosť. Aby si hru vychutnal skutočne každý, autori si pripravili 4 rôzne obtiažnosti. Spočiatku máte síce prístupné iba 3, ale prejdením hry na ktorúkoľvek z nich odomknete ELITE obtiažnosť. Skvelé je, že aj na najľahšej obtiažnosti zažijete oný pocit z boja nad ktorým som chrochtal blahom o odstavec vyššie. Ale aby ste si hru skutočne vychutnali predsa len zvolte aspoň prostrednú obtiažnosť. Ani na nej to ale nie je med lízať. Tvorcovia sa vôbec nehanbili urobiť z protivníkov pomerne inteligentné svine, i keď povedzme si na rovinu všetko sú čiastočne naskriptované situácie. Našťastie nie sú skripty ako skripty a zatiaľ čo demencia nepriateľov v Black Ops, vás má tendenciu rozosmiať, tu budete sem tam plakať a zúriť, pretože oni tí chlapi helghastský fakt nie sú úplne sprostí. Bez problémov si vás nadídu, obkľúčia a keď medzi nich švihnete nejaký ten granát, neváhajú si skokom plavmo rozmlátiť držku o zem len aby si svoj virtuálny život predĺžili o niekoľko sekúnd. Rovnako tak sem tam skutočne dobre kooperujú a ak si nedáte pozor, netrvá im vôbec dlho vás obkľúčiť, alebo k vám jednoducho vpadnúť od chrbta, či od boku. Evidentne na rozdiel od už spomínanej konkurencie absolvovali aspoň základný vojenský výcvik, pretože nemajú žiaden problém sa kryť a pokiaľ cítia vašu palebnú prevahu nevystřčia von ani kúsok dýchacej trubice. Veľmi ma prekvapilo, keď som raz prekvapil chlapíkov na plošine a oni miesto klasického vzorca správania AI, čiže čumieť a čakať na guľku, okamžite reagovali tak, že si ľahli a odkočovali sa za najbližšiu bedňu. Samozrejme nie je to úplne bezchybné a ak má vojačik

naskriptované, že bude stáť v dome tak tam stojí nech sa deje čo sa deje. Celkovo ale treba AI pochváliť, ani raz som vyslovene netrpel a niekoľkokrát ma protivník skutočne prekvapil. A keď chválim protivníkov môžem aj spoluobojovníkov. Tí sa tiež správajú tak, akoby aspoň základnú školu absolvovali. Nerobí im problémy sa kryť, nebehajú zbytočne ako geroji v prvej línii ba dokonca majú toľko chochmesu, že sa sem tam na vás nepekne vyse... vykašlú, keď voláte medika a ležíte v otvorenej palebnej zóne. Ani oni sa síce nevyhnú chybám, keď sa postavia tam kam nemajú, alebo niekedy podľa scenára len čakajú na guľku, ale nie sú o nič horší ako ich kolegovia z opačnej strany barikády.

Ale ani božská AI by samozrejme nestačila na vaše likvidačné schopnosti. Primárnou zbraňou vám samozrejme budú úplne konvenčné samopaly a útočné pušky, ale častokrát vám hra ponúkne aj niečo navyiac. Samozrejme nehovorím o granátoch atď. to je štandard bez ktorého by to už dnes nešlo, hovorím o tom, že občas si sadnete aj do nejakých tých približovadiel. A hoci väčšinou vám hra nedovolí priamo vozidlo riadiť, ale obsadí vás do pozície strelca, aj výnimky sa tu nájdu. Užijete si pocit pilota mecha, ktorý si bez problémov poradí aj s takou prekážkou ako sú tanky, pričom obyčajných pešiakov masakrujete vo veľkom. Oveľa lepšou kvázi zbraňou je však novinka v podobe jetpacku. Najskôr ho síce budete nenávidieť, lebo ho budú používať vojaci Helghastu, ale potom ho dostanete k dispozícii vy a karta sa razom obráti. Celkovo je jetpack príjemným rozptýlením, no mňa nejak výrazne neoslovil, keďže som mal problém



naraz lietať, ovládať a ešte aj strieľať a triafať. Našťastie streliva je dostatok a hlavne v druhej polke hry už nájdete bedne s nábojmi prakticky na každej obrazovke. Opäť máme možnosť využívať aj stacionárnych zbraní, ktoré je možné aj vybrať zo stojana a pokropiť nimi uhly, kam inak zbraň neobráťite. Najväčšou "peckou" sú však určite meelee útoky, teda boj zblízka. Viem, že ak si túto recenziu bude čítať nejaký novinársky moralista, bude nás hráčov považovať za zvrátené úchylné bytosti s primárnymi funkciami fungujúcimi na báze základných pudov, ale ja som sa vždy z každého takéhoto útoku tešil. Sú totiž spravené mimoriadne dobre a aj mimoriadne brutálne. Podrezanie súperovho krku, zatlačenie očí, alebo bodnutie do protivníkovej krčnej tepny sú len malé ukážky čo všetko dokážete vlasnými rukami, prípadne nožom. Rovnako ostalo z minulého dielu používanie pohybov dualshocku na otáčanie ventilov potrubia, alebo

pokladanie výbušnín. Čo osobne najviac potešilo mňa, bolo to, že autori pochopili, že dnes už je zaužívané určité rozmiestnenie funkcií tlačítok na gamepade a prispôbili sa tomu. Síce ostalo zachované aj pôvodné ovládanie z minulých dielov KZ, ale je tu možnosť prepnúť alternatívne ovládanie, ktoré už vychádza z všeobecných štandardov, teda stlačenie pravej páčky je meelee, ľavý trigger je pohľad cez mieridlá atď.

Nuda nehrozí ani vďaka tomu, že sa autori snažili, aby sa vám niečo len tak neprejedlo. Samozrejme nie je možné, aby sa sem tam pocit nižšej koncentrácie, prípadne aj malého sklamanie nedostavil, ale bude trvať len minimálny čas, to vám zaručujem. Guerilla Games sa posnažili, aby sa neopakovali prostredia, v ktorých sa pohybujete a o ktorých som už písal, no predovšetkým sa snažili, aby sa striedal gameplay. Spočiatku vás teda čaká doslova pouličný boj o každú

meter, o každú budovu, následne využijete v boji mechov, potom sa hra úplne zmení a vy si zahráte aj stealth misiu, v ktorej sa vám neraz stane, že sa budete učupení v tráve tváriť zeleno, aby si vás meter od vás stojaci Helgan nevšimol. Potom si zalietate na jetpackoch a napokon si užijete aj boj v interiéroch. Čo sa tohto týka niet autorom moc čo vytknúť. Výraznú inšpiráciu v iných hrách tu nezaprú. Hneď úvod hry a pouličné boje mi okamžite evokovali pôvodné (a vtedy ešte skutočne výborné) Call of Duty a Call of Duty 2, respektíve misie z Berlína a zo Stalingradu. Následná helghanská džungľa pripomenie všetkým prechod krajinou z Halo 3 atď. Ale nemám to autorom za zlé, naopak, zabalili to do svojho kabáta a funguje to skvele.

Ale sú aj veci, ktoré im za zlé mám a aj preto je možno hodnotenie také aké je i keď doteraz som bol nadšený. Predovšetkým je to preto, lebo je Killzone



len obyčajná lineárna strieľačka, síce so skvelou, ba priam úžasnou atmosférou, ale inak je to len stokrát prevarená kaša. Sklamáním pre mňa je hlavne to, že autori úplne rezignovali na akékoľvek vylepšenia, dopilovali síce chyby z druhého dielu, ale ak čakáte, že dostanete niečo navyše zabudnite. Všetko už tu bolo. Daňou za skvelú grafiku je ako som už spomenul hnusná voda a tiež doskakovanie predmetov, niekedy skutočne výrazne oneskorené, stalo sa mi, že som niekam vkročil a doskočenie pozadia trvalo zhruba sekundu až sekundu a pol, čo sa síce nemusí zdať veľa, ale v tom tempe, ktoré KZ3 ponúka je to dlhý čas. Rovnako tak nepoteší nepríjemné trhanie pri prechodoch do nových lokácií, je to daň za to, že sa hra neinštaluje, ale hrá sa priamo z bluray disku. Plytký dej, ktorý skutočne v KZ3 nemôže hrať hlavnú úlohu už za zápor snád' ani považovať nemožno, ale to, že charaktery postáv sú ploché ako hrudník Keiry Knightley je smutné. Aspoň hlavný hrdina mohol mať aspoň trochu charizmy. Tu ale musím povedať aj to, že ma prekvapilo, že aj niektorí vojaci Helghastu prejavujú emócie, nebýva totiž zvykom, aby nimi boli obdarení aj pešiaci nevýznamní pre dej. Tu sa párkrát stane, že dvojica nepriateľov zareaguje tak akoby reagovali priatelia a spolubojovníci. Spomeniem napríklad scénu, kedy zámerne provokujete vojakov Helghastu, aby po vás skočili. Stane sa to, že jeden z nich sa na vás vrhne, no druhý ho zachytí a priateľsky mu dohovára, aby neblbol, že z toho budú mať problémy. Je to síce iba detail v mori, ale mňa proste vždy poteší keď aj jednostranne a plocho vykreslený "bad, bad" protivník prejaví emócie. Sem tam tiež zahapruje logika, ale nie nejakú výrazne a vďaka



celkovému spádu hry si to niekedy ani nevšimnete. Chýb teda možno nie je veľa ale tá rezignácia na agresívnejšie zmeny v hre od Guerilly ma mrzí.

Sklamany však rozhodne z hry nie som, naopak, som spokojný s tým, že singleplayer dopadol tak ako dopadol, hoci koridor je úzky a improvizácia nulová, atmosféra boja a pach smrti mi dokonale vynahradil nejakú väčšiu voľnosť. Navyše po dohraní singleplayeru na vás čaká multiplayer, ktorý z logických príčin zatiaľ spustený nie je, ale ako už z dojmov z bety vyplynulo, bol som z neho nadšený.

Určite sa k nemu vrátíme v samostatnej recenzii, hneď ako sa spustia servery a prežijem v ňom pár večerov. Rovnako tak k tejto recenzii pribudne aj pár odstavcov o strieľaní za pomoci Move ovládača, najskôr však musí poraziť umelohmotná replika samopalu.

Celkovo teda, čo sa singleplayeru týka, dostaneme od KZ3 8-10 hodín remeselne dokonalej lineárnej FPS, ktorá síce možno v závere roka doplatí na to, že prišla už takto skoro, ale bezpochyby bude kandidátom na hru roka vo svojom žánri.



PS3
Výrobca: Guerilla Games **Distribútor:** SCEE
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie
+ - úžasná atmosféra boja
- - lineárny koridor a nič viac
 - audiovizuálna stránka hry
 - grafické mušky
 - AI
 - plytký príbeh





Boris "Blade" Kirov

Test Drive Unlimited 2

Nebudem vám klamať – som skúšobným jazdcom srdcom i dušou, ale do tajov motor športu sa rozumiem ako hus do piva. Moje dlane už stihli "omakať" hádam každý viac či menej známy rýchlo-povoz, avšak to čo z neho robí tak fascinujúco divoké mechanické zviera, pre mňa ostáva aj naďalej záhadou. Posledný projekt, menovite Gran Turismo 5, ma ale donútil zamyslieť sa. Aký má zmysel testovať virtuálny realizmus, keď aj tak je pôžitok z jazdy iba sprostredkovaný a nemá so skutočným cítením rýchlosti a jej prejavom nič spoločné? Nie je lepšie sa v prostredí jednotiek a núl radšej baviť, a realizmus ponechať svetu (ehm) reálnemu? Nechcem teraz vyvolávať nejaké rozhorčené reakcie medzi zástancami real-simu, avšak pravdou je, že ten pravý, nefalšovaný adrenalín z jazdy je jednoducho nemožné replikovať prostredníctvom nejakej hry. Kludne si do tej hry implementujte variabilne periférie, 3D, 7.1 PCM... ale pocitu zo skutočnej jazdy sa nepriblížite ani na 100km.

Z toho dôvodu preto považujem aktuálny prírastok do rodiny arkádových racingov, Test Drive Unlimited 2, za dokonale férový biznis. Autori sa jednoducho vzdali stoj čo stoj kopírovať realitu a namiesto toho venovali svoj drahocenný čas tvorením vskutku jedinečného formátu, ktorý môžem s kludom Angličana nazvať ako World of Warcraft na kolesách. Áno, uznávam, je to trochu pritiahnuté za vlasy, ale počkajte pár riadkov a pochopíte, že spomínanú zdanlivo nekoherentnú fúziu žánrov som nepoužil len tak pre nič za nič.

A začnem hneď tým, čo mi v rámci mojej viac ako 20 hodinovej hernej tour zhltno najviac času - slobodou. Slobodou, v hre reprezentovanou možnosťou jazdiť si kde sa mi zachce, kedy sa mi zachce, na čom sa mi zachce. Žiadne zátarasy či neviditeľné bariéry, žiadne blokády po prekročení ktorých pôjde po mne celý policajný zbor daného ostrova, žiadne skripty, aktivovaním ktorých mi ctený pán game dizajnér veľkodušne povolí vstup do nových častí ostrova. Nie. Žiadne obmedzenia. Iba stovky a stovky autostrád, mestských, prímestských, poľných či horských ciest, pokrývajúcich povrch dvoch ozrutných ostrovov – Ibizy a Hawaia. Jediné, čo odo mňa hra vyžadovala, bolo mať v rukách volant niektorého z cca 100

dostupných vozov (nechýbajú značky ako Aston Martin, Bugatti, RUF (Porsche), Mercedes, Chevrolet atď. atď.), dupnúť na plyn a spraviť si virtuálny road trip snov, taký, aký mi ešte žiadna iná hra neposkytla. Jasné, mali sme tu GTA IV s mestskou infraštruktúrou, mali sme tu Just Cause 2 s obdobne rozľahlým ostrovom, mali sme tu iných zástupcov žánra racingoviek, ktoré poskytovali istú mieru slobody – ale až TDU2 kombinuje voľnosť jazdy s ostatnými hernými prvkami tak majstrovsky, že už len samotná free ride naprieč pestrou a patrične variabilnou krajinou je hodná vašej eminentnej pozornosti.

Čím si ma teda to zdanlivo obyčajné a bezcieľne jazdenie sem a tam získalo? Tak predovšetkým vierohodným a príjemne civilným spracovaním oboch ostrovov, ktoré v hráčovi vyvolávajú celú zmes melancholických nálad a pocitov, teda tých najlepších ingrediencií pre udržanie jeho pozornosti po čo možno najdlhšiu dobu. A verte neverte, ono to naozaj funguje! Jednoducho si sadnete za volant Ferrari a o hodinu nato, po spoznávacej jazde naprieč celým ostrovom si uvedomíte, že to je presne to, čo vám v racingoch chýbalo a že toho chcete ešte viac. A tak strávite pohodovým objavovaním a následným zdolávaním miestnych ciest a cestičiek ďalšie a ďalšie hodiny, v hre za ten čas prebehne niekoľko krát vizuálne atraktívna zmena dňa a noci, ostrov stihne zasiahnuť monzúnový lejak... a vy stále nebudete mať dosť. Ak mi niekto povie, že toto nie je znakom kvalitnej "receptúry" či indikátorom výbornej hrateľnosti, tak ho na tomto mieste bez milosti prefackám.

Samozrejme, to mnou spomenuté ferrko nedostanete len tak do daru – budete si musieť na neho poctivo zarobiť. A tu sa dostávame k ďalšej podobnosti s klasickým MMORPG – kompetitívna (i kooperatívna) herná náplň TDU2 totižto silne pripomína systém questov a manažmentu postavy, či už ide o výber herného avatara, pestrú paletu questov vo forme závodov a jazdeckých výziev, či dobre premyslený ekonomický model s možnosťou investovania do viacerých hnutelných i nehnuteľných komodít. Keďže po formálnej i obsahovej stránke je náplň závodov viac menej štandardného charakteru (tzn. závody z bodu A do bodu B, klasické okruhy, časovky, eliminátor a pod.), je zbytočné sa nimi nejak obšírnejšie zaoberať. Za zmienku stojí azda len fakt, že jednotlivé šampionáty si



vyžadujú osobitnú licenciu podľa triedy vozidla, takže ešte pred tým než si rozdáte sily s ďalšími súpermi, budete nútení svoje šoférske umenie predviesť v niektorej z miestnych autoškôl. A môžete mi veriť, že predovšetkým posledné dve oprávnenia vám dajú zabráť nepomerne viac, než šampionáty, ktoré ich nasledujú. Novinkou oproti TDU jednotke sú potom závody off-roadové, ktoré síce netvorí ani len tretinu vášho kariérneho postupu, ale veľmi elegantne osviežujú a spestrujú už tak variabilnú hernú náplň. A ruku na srdce – kto by si nevychutnal jazdu po prekrásnych lúkach a prériách zahalených do hrejivých farieb na obzore zapadajúceho slnka? Azda len bezcitná kreatúra.

Apropo, kariéra. Tá je v prípade TDU dvojky hodnotená prostredníctvom globálneho ratingu (niečo ako forma vašej slávy a popularity), skladajúceho sa zo 4 ďalších pod-kategórií – výsledky závodov, prieskum herného sveta, zberateľstvo a nakoniec, sociálne vyžitie (voľne preložené). Každá z uvedených sekcií pritom ponúka možnosť vyšvihnúť ju až na úroveň 15, pričom v pravidelných intervaloch ste za dosiahnutie ďalšej méty odmeňovaní, a to buď novými produktami v miestnych obchodoch, alebo možnosťou viac úrovňového tuningu vášho vozu. Náplň jednotlivých kategórií je vskutku pestrá a rozhodne nedáva priestor stereotypu či nude. Okrem klasického zápolenia s protivníkmi sa tak budete minimálne v rovnakej miere zaoberať aj aktivitami ako hľadanie foto-spotov, nachádzanie skrytých vrakov (ktorých skompletizovaním získate bonusový voz), či plnením vedľajších úloh, medzi ktorými vynikajú predovšetkým vtipné varianty ako opatrný odvoz

osoby ktorá je pod parou (pomalá a bezpečná jazda – čistá prístrojovka, divoká a nebezpečná jazda – omietnutá prístrojovka) či špehovanie a prenasledovanie prísediaceho nevernej priateľky. V rámci kategórie zberateľstva neprekvapí možnosť kúpy nielen rozmanitých sídiel a nehnuteľností (s garážami – auta predsa nenecháte parkovať na ulici, aby vám ich obil nejaký obi-van), tak aj všakovakých handier a módných doplnkov, to aby vaša postava nevyzerala v tom Ferrari ako ten najposlednejší vandrák. Perličkou v tejto kategórii je potom isto iste možnosť návštevy plastickej chirurgie, kde si budete môcť za nemalý finančný obnos dať kompletne zrekonštruovať ten váš pošahaný ksicht, ktorý ste si museli v úvode hry približne zo šestice dostupných zvoliť. Na nešťastie, liposukciu ani zväčšovanie objemu hrudného koša miestni chirurgovia nerobia a preto zamrzí fakt, že autori do hry nepridali aj chirurgov nelicencovaných, ktorí by sa s vašou neforemnou postavou veľmi radi pohrali.

Poslednú a zrejme aj tú najinovatívnejšiu kategóriu som si nechal na koniec – sociálnu. Klasická koncepcia multiplayeru u racingoviek ma formu lobby miestnosti, z ktorej si hráči vyberú ten ktorý závod a jedným klikom sa ho zúčastnia. Samozrejme, na uvedenom systéme nie je nič zlé, ale vo svojej podstate ma jeden fatálny nedostatok – nepodporuje vzájomnú interakciu medzi hráčmi. Je to skrátka len iná forma závodenia a súťaženía, kde namiesto AI protivníkov jazdíte s protivníkmi NON AI. Hra viacerých hráčov ako nám ju prezentuje TDU2, ale dokazuje, že prevzatím sociálnej funkcionality zo žánru onlinoviek, sa zážitok z hrania v kruhu kamarátov

stáva neskonale intenzívnejším a atraktívnejším, než izolované eventy, aké vidíme u ostatných závodných titulov. A hneď vám uvediem jeden príklad za všetky – nákup vozidla je v TDU2 realizovaný nadmieru vierohodne: priamo osobne navštívite niektorý z autosalónov a z 1st person pohľadu sa prechádzate pomedzi vystavenými vozmi, interagujete s nimi, porovnávate si ich staty... skrátka, správate sa ako keby ste kupovali reálny autiak. Teraz si predstavte, že do tohto salónu vstúpite v spoločnosti kamarátov, spoločne si obzeráte tátoše, vzájomne si vymieňate názory a skrátka, zažívate akúsi malú spoločenskú udalosť. Možno to znie ako triviálna záležitosť, ale čudovali by ste sa, aký nedozerateľný vplyv na atmosféru ma tento drobný sociálny "experiment". V podobnom duchu je ale spracovaná kompletne celá herná náplň, vrátane klubov predstavujúcich akýsi hub (analógia PS Home), v ktorom si s priateľmi pokojne naplánujete spoločné akcie, ktoré v zápätí ihneď zrealizujete. Samozrejme, multiplayer samotný ponúka široké spektrum závodov či co-op eventov, takže na svoje si príde skutočne každý.

Je nespochybniteľným faktom, že po stránke herného obsahu je TDU2 natriekaná ako žiadna iná arkádová racingovka. Ako ste si už ale stihli všimnúť, realizácia tohto obsahu v mnohých bodoch fatálne pokrívka. Umelá inteligencia protivníkov je synonymom primitivizmu a väčšiu výzvu pre vás budú znamenať časovky, než klasické preteky. Jazdný model jednotlivých áut je patrične rozmanitý a diverzifikovaný, ale jeho súhrnná kategorizácia je doslova nemožná – u niektorých značiek je správanie sa vozidla ešte ako tak vierohodné, u



iných naopak, totálne pokazené. Veľký problém majú napríklad auta zo stajne WV, ktoré aj napriek lepšiemu celkovému výkonu nedokážu súťažiť s inými autami tej istej triedy, nech sú akokoľvek na papieri lepšie. Hra samozrejme neobsahuje ani prepracovaný model poškodenia (náznaky tam sú, ale Burnout od toho určite nečakajte) a kolízny systém je pri najlepšom povrchný. V podstate, počas hrania budete neustále narážať na nejaké tie nedorobky či nedotiahnuté nápady (napr. benzinky – hra ich má desiatky ale načo?), ako keby autorom tesne pred koncom vývoja došli peniaze a tak sa rozhodli produkt zabaliť taký aký je, aj s rizikom, že tieto bugy budú musieť skôr či neskôr odstrániť.

tak u 10 rokov starých hier, ale rozhodne nie v súčasnosti. V rovnako diskutabilnej kvalite sa TDU2 prezentuje aj v rovine audio a tá dvojica ponúkaných rádio staníc na viac ako 20 hodinovú hernú dobu je doslova na smiech. A na plač, ak si tú zmes repetitívnych trackov rýchlo nezameníte za custom soundtrack, ktorý si namixujete presne podľa vašich predstáv. V súvislosti s audio-vizuálom ale musím pochváliť dve veci – modely áut vrátane ich interiérov sú impozantné, rovnako ako aj zmeny dennej doby a počasia.

Čo dodať záverom? Test Drive Unlimited 2 je jednoducho čistokrvnou zábavou. Chytlavá hrateľnosť dokáže

pohltiť bez toho, aby ste si to všimli a možno aj práve vďaka vyváženému hernému obsahu hre nejakú tu chybku či neposlušný bug pokojne odpustíte. Mnohé z nedostatkov ale budete prekliňať a možno aj práve preto sa tento inak skvostný produkt nezaradí medzi klasiku tak, ako by si zaslúžil. Ostáva len preto dúfať, že s nastávajúcimi mesiacmi autori tie najfatálnejšie chyby odstránia a my si tak budeme môcť titul užiť presne v takej forme, v akej tvorcovia zamýšľali. Moje doporučené ale cez to všetko máte a pokiaľ radíte zábavu až na prvé miesto, nebudete novým Test Drivom sklamaní.

Týka sa to aj technickej stránky titulu. Očividný pop-upping objektov a textúr je nadmieru rušivý, rovnako ako celá tá približná príbehová omáčka v podaní low-poly postáv, ktorých gestikulácia a mimika nachádza konkurenciu možno



PC, PS3, X360
Výrobca: Eden Games **Distribútor:** ATARI
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

+	- sloboda, Ibiza a Havaj	-	- buggy na každom km
-	- km a km ciest	-	- v súčasnosti problémy s online zločkou
-	- pestrá herná náplň	-	- zvláštne jazdné modely
-	- modely áut		
-	- kariérny systém		



SCREENSHOT





Boris "Blade" Kirov

N.O.V.A. 2 - Near Orbit Vanguard Alliance

Had, klasická gamesa starých Nokií, bola kedysi jediným zástupcom tzv. mobilného hrania. Neexistovali farebné displeje, o dotkových obrazovkách sa snívalo akurát tak vizionárom a trh s mobilnými hrami bol tak povediac neexistujúci. Dnes, v dobe appstorov, android marketov a ďalších centralizovaných databáz obsahujúcich tisícky a tisícky viac či menej kvalitných hier, je situácia nepomerne lepšia. A netýka sa to len mobilného hrania, v súčasnosti sa vzťahujúceho predovšetkým na smartphony – s uvedením Appláckeho tabletu iPad na trh sa do éteru začali šíriť tituly, ktoré svojou kvalitou mnoho krát prekonávajú ich kolegov z ríše handheldov. NOVA 2, pokračovanie úspešnej sci-fi FPS akcie ktorá na zariadeniach iPhone zaznamenala obrovský úspech, je presne tým mil'nikom, ktorý pomaly ale isto stiera rozdiel medzi mobilným a handheldovým hraním. Prečo? To sa dozvieme na nasledujúcich riadkoch.

Gameloft, spoločnosť výlučne sa zaoberajúca vývojom hier na mobilné a multimediálne platformy, totižto v prípade HD verzie NOVY 2 určenej prednostne pre majestátny displej iPadu, prináša presne tú úroveň perfekcionalizmu a špičkovej kvality, na akú sme u "dospelých" titulov zvyknutí. Odhliadnuc od očividnej inšpirácie v sérii Halo je herný svet tejto FPS hitovky priam ukážkovým príkladom vizuálnych hodov, ktoré nemajú na tabletoch obdobu. Textúry majú vysoké rozlíšenie, modely zbraní, objektov a protivníkov netrpia syndrómom chudo-polygónovosti, o vynikajúcu atmosféru sa stará nespočetné množstvo všakovakých grafických efektov... a vy sa skrátka pri hraní cítite, akoby ste nemali pred očami "len" obyčajnú mobilnú záležitosť, ale titul, ktorý by sa v pohode vynímal aj na vašej 127cm plazme. Áno dámy a páni, audio-vizuál N.O.V.A 2 HD je jednoducho úchvatný a ak už pre nič iné, tak minimálne kvôli prekrásnym lokáciám a scenériám sa tento titul rozhodne oplatí zahrať.

Aby ste ale nenadobudli mylného dojmu – N.O.V.A 2 je po stránke herného obsahu a hrateľnosti rovnako veľkolepou záležitosťou ako po stránke technickej a už len singleplayerové ťaženie naprieč desiatkou misíí vám zaberie solídnych 5-6

hodín. O príbehu tu nemá zmysel hovoriť (nejaká civilná vojna, ochrana mimozemskej rasy, Cortana wannabe, Master Chief wannabe... bla bla), čo však stojí za zmienku, je samotná náplň jednotlivých misíí.

Ako som už spomínal, titul je variabilný kde sa len dá a preto sa okrem klasickej porcie FPS akcie dočkáte aj šoférskeho vložiek, či už za volantom motorky alebo za kormidlom obrneného robota. V súvislosti s obsahom singleplayeru musím ale vytknúť lacné opakovanie tých istých úloh a scénok, hlavného to negatíva pôvodného Halo titulu. Inými slovami, v hre sa stretnete s jednou a tou situáciou hneď niekoľko krát a verte mi, že pri treťom resp. štvrtom raze vám už dajme tomu tá obrana nejakého spotu či kosenie protivníkov spoza hlavne stacionárneho rotačáku nepríde ani pri najmenšom tak zábavná, ako keď ste obdobnú úlohu plnili po prvý krát.

Našťastie, tieto občasné slabé pasáže vynahrádza peštrá paleta zbraní a protivníkov (od pseudo-psov cez neviditeľných kvázi predátorov, až po mechov či inú robotickú háved'), ktorí sú prekvapivo chytrí a dokážu veľmi efektívne manévrovať na bojisku. V prípade klasických "plnohodnotných" titulov tento fakt neprekvapí, avšak na poli mobilných hier je to vskutku vec nevidaná. Ovládanie je vďaka akcelerometru naozaj príjemné a nebyť veľkého počtu ikon na ľavej strane rozhrania, bol by zážitok z hry ešte o čosi intenzívnejší. A aby toho nebolo málo, N.O.V.A 2 prichádza aj s patrične obsiahlym multiplayerom, podporujúcim hru až 10 hráčov a ponúkajúcim všetky štandardné módy a funkcie, na ktoré sme u dospelých multiplayerov zvyknutí. Skrátka, špičková hard-core FPSka, ktorú by si žiaden majiteľ platformy iPad (ale taktiež aj novších modelov iPhone/iPod Touch) nemal nechať ujsť.



iPad, iPhone

Výrobca: Gameloft Distribútor: Gameloft
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> + - úžasné technické spracovanie - variabilná a dlhá herná náplň - pohodové ovládanie, AI protivníkov - multiplayer | <ul style="list-style-type: none"> - občasné hluché miesta v kampani - príbeh - zbytočne veľa ikon na HUD |
|--|--|



Boris "Blade" Kirov

Bulletstorm

Bulletstorm je neskonale vulgárna a sprostá zábava. Samozrejme, v tom dobrom slova zmysle! Puritáni, svätuškári, vyznávači vesmírnych ľudí – toto nie je titul, ktorý by vás urobil šťastnými či nebudaj vám vykúzlil úsmev na tvári. Nie, Bulletstorm je akcia ktorá má tak obrovské gule, že svojou veľkosťou mnohým z vás zatemnia zrak i akúkoľvek súdnosť. Dokonca aj Marcus Fenix by si v slovnej prestrelke s hlavnými hrdinami Bulletstormu možno nechtiac poplakal ako šikanovaný chlapec...

borne, len aby v závere vypálili hráčovi aj ten zbytok inteligencie, ktorý mu počas hrania ostal ako tak vo funkčnej forme. Je čas na niečo osviežujúce, je čas sa baviť bez akýchkoľvek predsudkov, je čas Bulletstormu!

Prijemný let! Chce sa mi zakričať po tom, ako som práve priateľsky odkopol dvojicu grázlov do neďalekej priepasti. Adrenalin mi prúdi žilami a ja chcem viac. Vynikajúca a maximálne pohlcujúca atmosféra ma núti v ruke držať gamepad aj keď mi kontrolka únavy signalizuje blížiacu sa hibernáciu. Holt,

rozpráva osud podvedeného žoldniera, ktorý pod ťarchou svedomia koná maximálne impulzívne a v okamihu finálneho zúčtovania privedie väčšinu svojho Dead Echo tímu k postupnej smrti. Kamikaze útok na vládny krížnik sa totižto logicky vymkne z pod kontroly a po tvrdom pristáti sa hrdina ocitá na neznámej planéte. Nie je ale sám – Ishi, kyberneticky upravený spolubojovník so syndrómom rozdvojenej osobnosti zázrakom preživa tiež a tak sa toto duo vydáva na strastiplnú púť, s cieľom dostať sa z podivnej planéty a v prípade možnosti a okolností dolapiť aj generála Sarrana, ktorý ich celé tie roky vodil za nos a ktorý stroskotal na tom istom vesmírnom šutre, ako oni. Divoká road trip teda môže veselo začať!

Samozrejme, 6-8 hodinová single-playerová kampaň by bez akejkoľvek interakcie medzi hlavnými predstaviteľmi veľmi rýchlo prerástla do neznesiteľnej ponorky a preto sa pripravte na vskutku vybrúsené dialógy, ktoré sa neskôr presunú aj na ďalšie postavy, časom sa pridávajúce k vášmu questu. A verte mi – ak ste si mysleli že vaša slovná zásoba anglických vulgarizmov už nemôže byť väčšia, sprosté prívlastky a ich patrične šľavnaté kombinácie Bulletstormu vás presvedčia o opaku. Je jasné, že hra sa práve v rovine ostrých dialógov neraz pohybuje na hranici medzi vtipným a trápny, ale z vlastnej skúsenosti vám môžem potvrdiť, že po väčšinu času sa budete pri každej variácii slovíčka dick aspoň čiastočne uskrňať. Koniec koncov, hra samotná sa ani náhodou neberie vážne a je doslova prepchatá všakovakými odkazmi a náznakmi (RRoD v



Nemá zmysel vám mazať med okolo úst – tento titul je synonymom tzv. chlapskej zábavy. Zábavy u ktorej sa munícia míňa rýchlejšie než sľubotechna našich politikov, zábavy, kde nie je núdza o chlapácke gestá či krvavú kúpeľ, cez ktorú je niekedy problém aj vidieť pred seba. Dosť bolo tých rádoby realistických akcií, ktoré sú rovnako duchaplné ako ranné vykonanie potreby. Už stačilo derivátov tváriacich sa bohvieako sveto-

Bulletstorm je čistokrvná zábava, ktorá nepotrebuje žiadne strnulé ksichty developerov kvákajúce v dev videách či uisťovanie zo strany vtieravej reklamy (aj keď aj tie boli). Stačí pár minút v koži Graysona Hunta a viete, že obdobne sviežu hrateľnosť ste za posledných pár rokov nemali možnosť ochutnať. A pritom sa pod povrchom zdanlivo primitívnej zábavy ukrýva náznak duše, ktorý vo forme síce minimalistickej, ale kompaktnej story



úvode hry, paródia na Enslaved atď.), ktoré jasne svedčia o tom že celý ten príbehový humbug vrátane postáv a dialógov nemal za úlohu hrať na vážnu nótu, ale prednostne baviť. Netrápiť hráča zložitými dejovými zvrat(ka)mi či duchaplnými rozbormi nesmrteľnosti chrústa... iba mu poskytnúť prvotriednu a ničím nedeformovanú zábavu.

Tomu zodpovedá aj dizajn a náplň jednotlivých lokácií, ktorý sa dá v najjednoduchšej podstate prirovnať zbesilej horskej dráhe. Alebo adrenalínovému akčnému filmu. Vyberte si. Obe ale vystihujú spád singleplayerovej kampane doslova a do bodky. Od úvodných krokov po vertikálnej stene akéhosi mrakodrapu, cez zbesilý útek pred kolosálnym "kolesom" rútiacim sa na vás až po tajuplné odhaľovanie skrytého mega-vezenia v základoch miestnej metropoly... za každým budete pociťovať nesmiernu dynamiku titulu vyplývajúcu zo skutočnosti, že autori sa pri tvorení tejto hry dokonale vyblbli a obdobnú zábavu akú oni mali počas developmentu, chceli poskytnúť aj hráčom samotným. Podarilo sa, čoho výsledkom je prakticky konštantný prísun veľkolepých, ba až absurdne bombastických scén, takých, ktoré si pre ich čiru epickosť zopakujete mile radi aj niekoľko krát. Osobne vo mne obzvlášť zarezonoval level odohrávajúci sa na priehrade, ktorú -ako inak - poškodíte do neopraviteľného stavu a to čo nasleduje potom, je vizuálne tak dychberúcou a uchvacujúcou katastrofou, na ktorú sa nejaký spider tank z KZ3 či invázia Reachu naozaj nechytajú. Vtip totižto spočíva v intenzite zážitku a ten dokázali autori Bulletstormu sprostredkovať v tak čistokrvnej a inštinktívnej forme, že

som bol ich biznisu prakticky ihneď zapredaný.

A to som ani len nenačal to, čo tento skvostný počín tak výrazne odlišuje od ostatných FPS – tzv. Skill shoty, teda akýsi motivačný program pre vás, aby ste zabíjali čo možno najbrutálnejšie a najefektívnejšie. V princípe je to jednoduchá matematika – zabijete protivníka strelou do hrude – 10 skill bodov, nakopnete ho do rozkroku a pak mu prevrtáte lebku guľkou – 50 skill shotov, energetickým lasom ho pritiahnete k sebe, brokovnicou rozdelíte na dve časti a horné torzo pošlete do neďalekého kaktusu – squish – 100 skill shotov. Triviálny nápad, avšak v rovine hrateľnosti priam návyková vychytávka. Ako som už na modelových príkladoch spomenul, k dosiahnutiu skill shotov vám postačí trojica nástrojov – kopanec (a jeho Vanquist style sliding verzia), laso a ktorákoľvek z dostupných zbraní. Čo s uvedenou trojkombináciu vykúzlite, to už bude záležať čiste len na vašej vynaliezavosti a schopnosti plne využiť nebezpečenstvá okolitého sveta (kaktus, elektrické

káble, nízky strop, priepaste a pod.). Variabilitu neortodoxného zabíjania ešte väčšmi zvýrazňuje relatívne pestrá paleta zbraní a ich sekundárnych módov, ktoré si kupujete a upgradujete práve za nahromadené skill shoty. Kvalitné vybalansovanie jednotlivých kvérov beriem za samozrejmosť, rovnako ako dlhočizný zoznam dostupných i skrytých skill shotov, motivujúci k ešte bláznivejšiemu experimentovaniu v zabíjaní. A ako som už niekoľko krát podotkol, štýlová veľkoprodukcia mŕtvol všakovakého tvaru a kompozície vás neprestane baviť ani po zdarnom dokončení singleplayerovej kampane a v podstate sa budete cítiť ako nejaký závislák, pretože toho slastného pocitu keď protivníkovi amputujete obe nohy, aby ste ho s pripevnenou výbušnou svetlicou následne odkopli do grupy jeho ešte živých kolegov sa nenabažíte ani po tisícich replikovaní.

V takom prípade istotne dáte zavďač módu echoes, ktorý vo forme separátnych segmentov vyňatých z hlavnej kampane naplno otestuje vašu schop-





nosť vyťažiť zo situácie absolútne maximum, inými slovami, pozabíjať skupiny protivníkov tým najefektívnejším spôsobom. Tieto časovo obmedzené úseky si preto vyžadujú dokonalú znalosť jednotlivých lokácií a zbraní, keďže výsledné hviezdíčkové hodnotenie sa prenáša do online rebríčka a predsa nechcete vyzeráť ako nejaký n00b, ktorý nevie nápadito usmrcovať. Je pravda, že echoes vám nevydržia na bohvie akú dobu, ale odomknutie jedenástich dostupných levelov a dosiahnutie 5 hviezdíčkového ratingu v každom z nich, vás zabaví minimálne rovnako, ako tomu bolo u samotnej kampani. Samozrejme, autori nezabudli ani na multiplayer, ktorý síce obsahuje len jeden mód v podobe Anarchy (variant módu Horde z Gearsov), ale s prihliadnutím na celkový herný štýl titulu je postačujúcim až až.

Po audio-vizuálnej stránke je Bulletstorm bezosporu rozkošným dielom. Unreal Engine najnovšej verzie čaruje na každom kroku, čoho výsledkom je prakticky konštantne otvorená tlama hráčova, ligajúca každú každučičkú scenériu či lokáciu, na ktorú spočinie svoj zrak. Navyše, jednotvárnosť známa z niektorých konkurenčných titulov (KZ2) tu nedostáva žiaden priestor na realizáciu, pretože autori si s každým kúskom herného sveta pociťovo vyhrali a vytvorili tak zrejme najatraktívnejšie herné kulisy, aké kedy tento žáner bol schopný poskytnúť. Superlatívami nešetřím ani na margo modelov postáv a protivníkov, ktorí nebyť priemernej AI, možno by stihli pobudnúť na scéne aj dlhšie než obligátnych pár sekúnd, deliacich ich od potupnej smrti. V rámci konceptu hry ale tento fakt nevadí, keďže titul svojím spádom a hrateľnosťou odkazuje



skôr na Serious Samov a Painkillerov, než na FPSky typu Crysis a Stalker. No a v neposlednom rade nesmiem vynechať ani špičkové audio, ktoré či už v podobe početných "hrubozrných" dialógov, alebo vo forme úžasného soundtracku (hudba hrajúca v menu si sama o sebe zaslúži legendárny status) umocňuje zážitok z hry do takej miery, že bez tejto zložky by titul stratil minimálne polovicu zo svojho čara. A to je už čo povedať!

Bulletstorm sa skrátka vydaril. Nemá

zmysel tu ťahať porovnania s konkurenciou keď aj tak je jasné, že tento titul je niekde úplne inde. Netvári sa byť vážnym, netvári sa hrať na city, nesnaží sa filozofovať nad psychológiou a pato-psychológiou mutantov – jeho jediným cieľom je baviť. Zabávať na štýl divokého toboganu, na konci ktorého ostane len rozradostený pocit z toho, aký intenzívny a dychberúci priebeh ona jazda mala. Ak hľadáte niečo podobné (a ako správni hráči, mali by ste), Bulletstorm vás určite nesklame!



PC, PS3, X360

Výrobca: People Can Fly Distribútor: EA
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- + - variabilita a dizajn levelov
- pestrá herná náplň, atmosféra a hrateľnosť
- motivujúci systém skill shotov
- vizuál a audio
- hra mohla byť predsalen o čosi dlhšia
- občasná doskakovanie textúr



Killzone 3 Launch Party

Daniel "LordDan" Hujo, Branislav "chinaski" Hujo

Mrazivá a zároveň pekelná, aj taká bola Praha pred pár dňami, keď sa v nej konala Killzone 3 Launch Party, ako akciu nazvala spoločnosť Sony na počesť začiatku predaja hry. Killzone 3, ktorá je exkluzivitou pre PlayStation 3, si určite zaslúži aj našu pozornosť, veď recenziu ste si mohli prečítať už dávnejšie na našom webe a Chinaski rozhodne nešetril superlatívami. O tom, že hra zaujala v našej redakcii mnohých svedčila aj pomerne početná výprava, ktorá z Bratislavy spoločne vyrážala do Prahy, do kina Atlas, kde sa celá akcia odohrala.

Aby sme to upresnili, z redakcie GamesWebu sme šli pozrieť Helghan do Prahy, LordDan, jeho brat Chinaski a samozrejme nechýbal šéfredaktor DanKanFan. Našu mušketersku trojicu dopĺňali ešte exkolega JC a pôvodný zakladateľ webu gamesweb.sk, Win.

Miesto konania akcie bolo poznať už zďiaľky – plagáty Killzone 3, nápisy uzavretá spoločnosť na vstupných dverách kina, spolu s Helghast edíciou a čulým ruchom za presklenými dverami, dali všetkým jasnú správu o tom, že Helghan je tu. Po akreditácii, sme sa ponorili do útrob kina a pochopili, že tento večer bude priam pekelné horúci. Čo nám asi všetkým vyhovovalo, keďže v tej dobe bolo vonku veľmi sviežich -10°C. Na každom kroku boli konzoly, kde spočiatku premietali len videá z hry, ale všetkým bolo jasné, že o chvíľku už bude pri nich plno. Kým sa dostavili aj ostatní pozvaní hostia, korzovali sme po foyer a prehodili pár slov s kolegami z iných redakcií a aj s ľuďmi so Sony, ktorí nás pozvali. Všetko to malo vypuknúť o siedmej.

O siedmej sa k mikrofónu, už priamo v kinosále, postavil Ivan Bradáč, zástupca Sony, ktorý celú akciu spískal a prítomným novinárom a obchodným partnerom odprezentoval ako na tom Sony je a čo všetko pre nás pripravuje. Pokles ceny konzoly PS3 sa výrazne prejavil aj na CZ a SK trhu, čo jasne dokumentovali grafy, kde bol nárast výrazne badateľný. Naopak troška poklesol predaj zariadenia PSP, keďže Sony si spoluprácu s jednou cestovnou kanceláriou tak trochu nasýtila trh. Zaujímavosťou je, že stále neklesá ani predaj staručkej PS2, hoci treba pravdivo dodať, že jej predaj ani nerastie. Zástupcovia Sony sa pochválili aj predajmi ich pohybového ovládania PS Move, ktorého sa predáva dvakrát viac ako samotnej konzoly, ale vzápätí chlapsky priznali nezvládnutie distribúcie (hoci to nie je chyba priamo CZ a SK pobočky Sony) a prisľubili rýchlu



nápravu toho, že ovládanie Move sa nie vždy dá zohnať v obchodoch.

Určite zaujímavejšia časť nasledovala hneď potom, keď nám boli predstavené niektoré z plánovaných herných projektov a samozrejme nechýbala zmienka o NGP, aj keď bohužiaľ žiaden zo šiestich prototypov sa do Prahy zabezpečiť nepodarilo. Čo nás troška zarazilo bolo to, že nám boli prezentované všetky očakávané exkluzivity pre Sony až na jeden. Úplne chýbalo Resistance 3. Nevieme, či na ňu Sony nechcela zbytočne strhávať pozornosť na prezentácii inej FPS, alebo na ňu jednoducho zostavovatelia prezentácie zabudli, ale dúfame, že to nie je tak, že by sa za ňu Sony hanbili, prípadne sa v dohľadnom čase dočkáme nemilej správy o jej odložení na ďalší rok. Ktovie, každopádne na tejto akcii bola R3 úplne odignorovaná.

Po prednáške, už nás zástupcovia Sony a predovšetkým (mňam, mňam) krásne hostesky pozvali skúsiť si pri stojanoch samotnú hru. Samozrejme, keďže väčšina prítomných už v čase konania akcie mala hru z recenzentkých povinností dohranú, mohlo sa stať, že by ostali stojany prázdne. Lenže Sony myslela aj na toto a tak ku každému stojanu priložila vecičku zvanú bolo Playstation Move's Sharp Shooter, teda akýsi plastový samopal, určený pre ovládanie FPS pomocou

ovládača Move. Takže i keď väčšina už hru hrala, skúšal každý. My sme navyše mali so sebou kameru, takže nás uvidíte priamo vo víre akcie na videu. Aj keď teda začiatky s týmto ovládačom boli krušné a neraz museli situáciu zachraňovať hostesky, stojace pri každom PS3. Vznikali tak komické situácie, keď hardcore hráčom strhnutým vírom hry, no neovládajúcim spomenutý Sharp Shooter museli radiť krehké ženy, ktorými inak každý správny nerd a geek pohŕda. Keby však bola možnosť si ovládanie presne nakalibrovať, bol by zážitok ešte o niečo lepší a mám pocit, že DanKanFan by v Atlase sedel pred 3D televíziou doteraz. Celkovo je hranie so Sharp Shooterom veľmi príjemné a umožňuje ďaleko presnejšie mierenie než klasický Dual Shock. Je to hlavne preto, že pri pohybe samopalom sa vám hneď nezačne hýbať obrazovka, ale pohybuje sa kurzor a keď sa ten dostane na okraj, vtedy sa pohne celý obraz. Treba si ale na rovinu povedať, že na dlhé, nočné hranie to rozhodne nie je, jedine, že by ste mali oceľový chrbát.

Chinaski s Lorddanom si vyskúšali aj príjemnú rodinnú prechádzku turistickým centrom Helghanu v co-ope, čo obaja výrazne kvitovali, no zároveň krútili hlavami nad tým, že nie je možné hrať v co-ope aj online, každý za svojou konzolou, keďže každý z bratov už býva inde. Obaja tak svorne

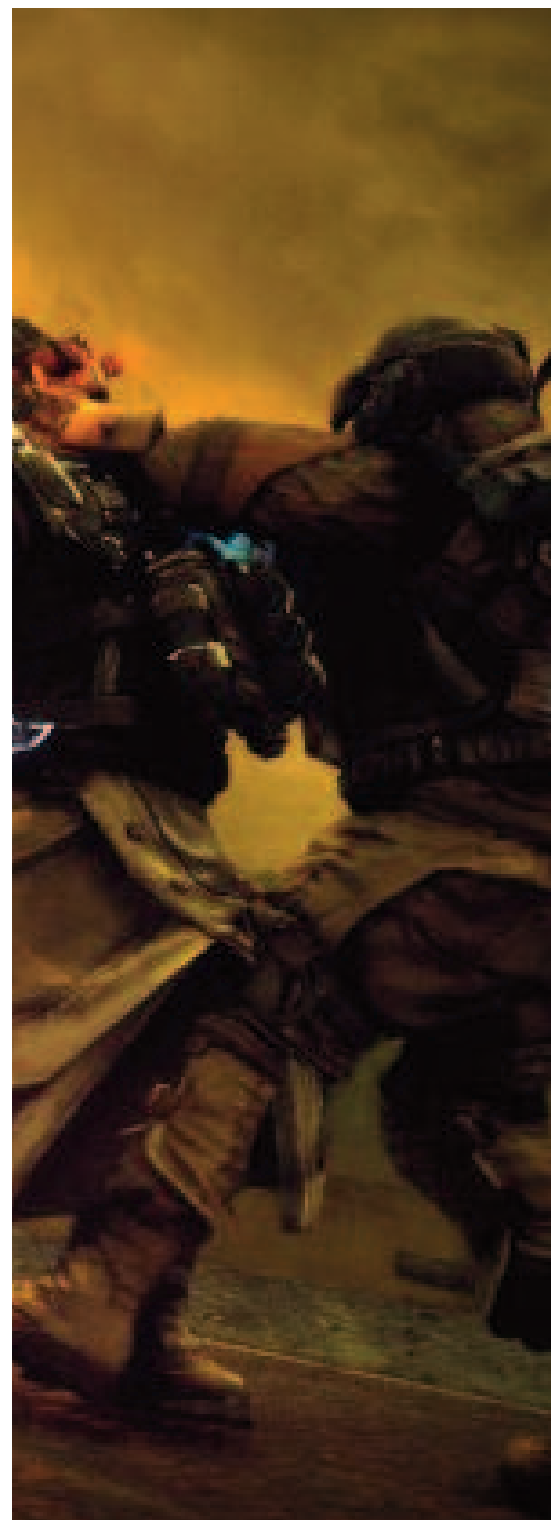


dúfajú, že v rámci posilňovania rodinnej atmosféry im Sony a Guerilla Games vyjdú oproti a najbližší patch im už podobné rodinné návštevy umožní. Každopádne co-op sme si vychutnali na pohodlnej pohovke s Dual Shockmi a pocit, keď hráte s niekým živým, na ktorého sa môžete skutočne spoľahnúť (a ktorý vám zozadu nestrelí do chrbta, však Chinaski) je na nezaplatenie. Taktiež atmosféra dvoch po sebe kričiacich našich redaktorov strhla mnohých okolo, môžeme len doporučiť.

Čerešničkou na torte však boli dve 3D televízie, samozrejme tak isto vybavené konzolami PS3 so Sharp Shootermi. Zážitok bol dokonalý. Terčom posmechu sa pri nich stal práve Chinaski, ktorý si 3D nemôže vychutnať, keďže v čase jeho dávneho narodenia ešte Boh túto schopnosť nenadeľoval. Vyriešili sme to tak, že zatiaľ čo všetci pozerali na TV on poz-

eral na hostesku. Zážitok z hrania je určite ďaleko lepší, ale ten kto už čokoľvek videl 3D, by zrejme ocenil aj väčšiu televíziu. Aspoň my sme mali neustále nutkanie sadnúť si čo najbližšie, aby sme mali v zornom poli len obrazovku a nič iné, rovnako, ako keď sedíte v kine, kde vám plátno zaberá celé zorné pole. Poviem vám, že raketa, ktorá vám letí priamo do tváre, vás tak nejako podvedome núti uhnúť. Kto z vás ešte nemal tú česť s 3D, navštívte nás na blížiacom sa Game Expe, kde budú 3D televízie v našom GamesWeb.sk stánku k vyskúšaniu, samozrejme na nich poľičia Killzone 3 a Gran Turismo 5.

Celkovo treba uznať, že sa Sony posnažila a akcia prakticky nemala chybičku. Výrazne prekvapil svojou kvalitou (ako u koho) Sharp Shooter a dojmy z hrania KZ práve s touto perifériou vám určite čoskoro prinesieme.



Novinky za mesiac február

Lukáš "Under4" Kollár

Týždeň pred týmto nebol extra štedrý, ale na druhej strane sme priniesli širšie spektrum správ, ako po iné týždne.

Prvou novinkou uplynulého týždňa boli dva produkty, presnejšie nové 8 GB pamäťové sady od známej spoločnosti A-Data, spadajúce pod Gaming Series. Kity s označením Gaming Series V2.0 DDR dostali mená DDR3-1866 a DDR3-2133, z čoho je možné vyčítať ich frekvencie, a aj typ pamäte, teda DDR3. Zaujímú vylepšeným chladením, disponujú časovaním 9-11-9-27 pri 1,65 V, a v neposlednom rade aj doživotnou zárukou, ktorá istoťne poteší. Cena pomalšieho (1866 Mhz) modelu bola stanovená na rovných 125 €.

Nasledovala správa, podľa ktorej sa už vraj procesory Core i7-990x nachádzajú v Európe, konkrétne v Poľsku, no pre ostatné trhy nieje dostupnosť potvrdená. Pre hráčov, ktorí tento procesor nepoznajú treba ozrejmiť, že sa jedná o šesťjadrový model so 130W TDP, ktorý pracuje na frekvencii 3,46 GHz, ale pomocou technológie Turbo Boost sa dá zvýšiť až na 3,6 GHz. Intel Core i7-990X používa 6x256 kB L2 a 12 MB vyrovnávacej pamäte L3. Ak oň budete mať záujem, pripravte si minimálne 900 €.

hier. Patrí do kategórie Super Overclock, takže je pretaktovaná, a to z pôvodných hodnôt 900/4200 MHz pre GPU/pamäť na frekvencie 950/4600 MHz. Obsahuje 1 GB GDDR5 pamäť, ktorá je prepojená cez 256bitové pamäťové rozhranie. Ďalej ponúka 1120 Stream procesorov, dva DVI výstupy, jedno HDMI, a dva mini DisplayPorty. Jej chladenie zabezpečí dvojslotový chladič WindForce 3X, ktorý obsahuje trojicu ventilátorov. Cena nieje oficiálne oznámená, ale mohla by byť k dispozícii za 210 €.

Firma Asus sa spojila s Lamborghini preto, aby spoločnými silami vytvorili novú radu externých pevných diskov. A podarilo sa! Ich dizajn je naozaj vďaka, pričom sa dá vybrať medzi čiernym a bielym modelom. Na výber je aj rozhranie, takže si zákazník môže vybrať medzi USB 2.0 alebo USB 3.0 rozhraním. Dostupné sú dve kapacity, konkrétne 500 alebo 750 GB, no rozmer si už nevyberiete, pretože ten je pevne stanovený na 135,6x79,7x18 mm. Súčasťou balenia je aj softvér FlexSave, ktorý je určený pre správu a zálohovanie, pričom si svoje údaje jednoducho zálohujete aj prostredníctvom stlačenia jedného tlačidla. 500 GB model sa dá kúpiť za 119 dolárov, 750 GB model môžete vlastniť za 139 dolárov.



porty, a jedno HDMI rozhranie. Disponuje 480 CUDA jadrami, pričom ponúkne frekvencie 732/1464/3800 MHz pre jadro/shadery/pamäť. O chladenie sa postará chladič s jedným ventilátorom v strede, a na pamäťovú záležitosť musí postačiť 1280 MB. Pamäť je typu GDDR5 a pripojená je cez 320bitové rozhranie. Dostupnosť karty nieje známa, ale jej cena bude 350 dolárov, teda presne o 10 dolárov viac, ako by ste zaplatili za referenčné riešenie.

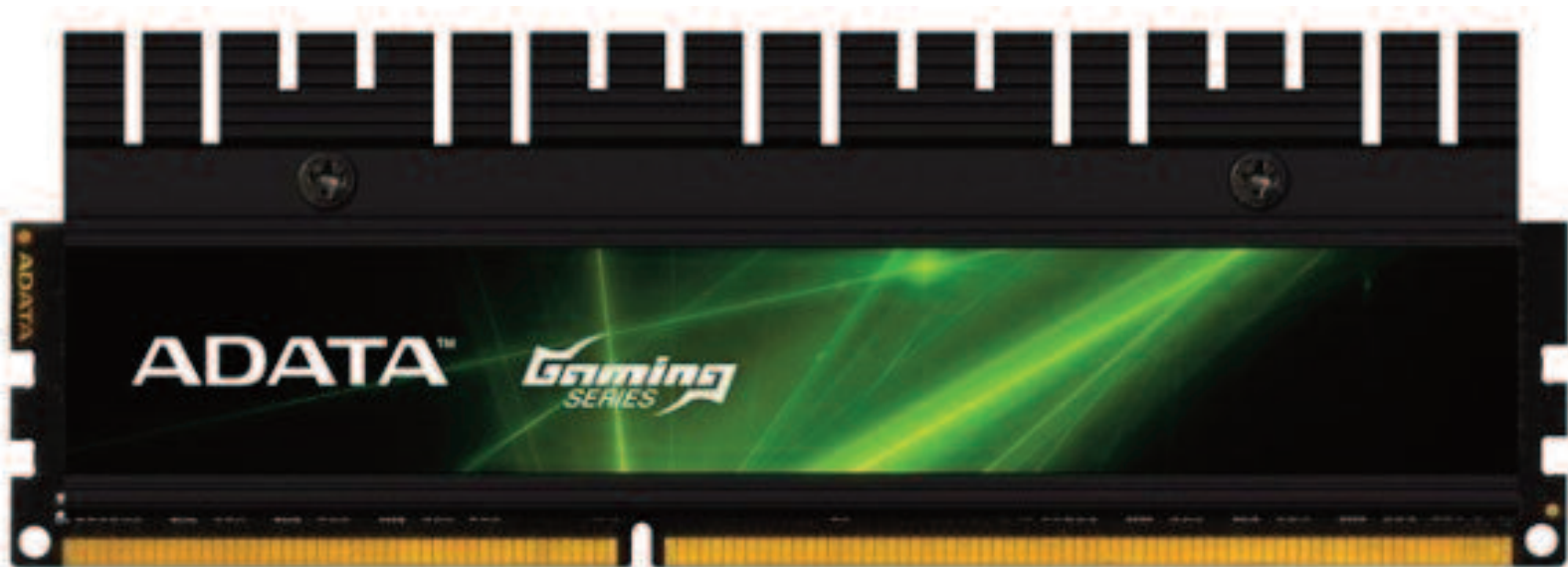
Pre hráčov, ktorí dávajú prednosť vodnému chladeniu pred vzduchom tu máme exkluzivitu v podobe grafickej karty GeForce GTX 580 s označením N580GTX HydroGen/OC od spoločnosti MSI, ktorá má vyššie frekvencie, ako referenčný model (772/1544/4008 MHz pre jadro/shadery/pamäť). Jej jadro tiká na frekvencii 823 Mhz, shadery sa dočkali frekvenčnej hodnoty, ktorá je 1645 Mhz, a pamäť, ktorej veľkosť je 1536 MB a je typu GDDR5 dostala takt 4276 Mhz. Disponuje s 384bitovou pamäťovou zbernicou, obsahuje 512 CUDA jadier, a vďaka vodnému bloku z medi ponúkne nižšiu teplotu o 24 °C, oproti základnému modelu. Karta N580GTX HydroGen/OC, obsahujúca dvojicu DVI výstupov a jedno HDMI rozhranie bude dostupná na konci februára, a dá sa predobjednať za 563 €.

Posledná správa predošlého týždňa ukázala dvojicu PC skriniek od firmy Sharkoon. Ide konkrétne o modely



Ďalšia novinka uplynulého týždňa prezradila, že Gigabyte si pre nás chystá novú grafickú kartu Radeon HD 6870 s označením GV-R687SO-1GD, ktorá ponúka vysoký výkon pre hranie

Nasledujúca novinka predstavuje grafickú kartu GeForce GTX 570 HD od spoločnosti EVGA, ktorá reaguje na ponuku konkurencie. Spomínaný model je vybavený čipom GF110, obsahuje DisplayPort výstup, dva DVI



Scorpio 1000 a Scorpio 2000, ktoré sú pomerne dosť podobné. Oba modely skriniek disponujú rovnakými rozmermi 500x210x503 mm, rovnakou hmotnosťou 7,26 kg, a aj farbou interiéru a exteriéru, ktorú výrobca určil čiernu. Ako sa dajú odlíšiť? Na prvý pohľad sa dajú rozlíšiť rozdielnym predným panelom. Skrinka Scorpio 1000 obsahuje jeden 120 mm ventilátor s modrými LED diódami, model Scorpio 2000 disponuje dvojicou ventilátorov, presnejšie tu nájdeme jeden 140 mm s modrými LED diódami, a jeden klasický 80 mm. Pokiaľ dávate prednosť vodnému chladeniu nezúfajte, pretože tu už sú predvŕtané otvory pre tento typ chladenia. K dispozícií sú štyri 5,25", tri 3,5" a dve 2,5" pozície. Obidva modely sú v Európe dostupné za cenu 67,47 €.

Na záver musím dodať, že tento hardvér sumár bol uverejnený o deň neskôr, ako ste boli zvyknutí, čo bolo zapríčinené technickými problémami, za ktoré sa ospravedľujeme, aj keď chyba nebola na našej strane. Čítajte nás aj naďalej, pretože čert nikdy nespí, a nikto nevie, aké hardvér zaujímavosti budú tento týždeň k dispozícií.

V šiestom týždni to nebola s hardvér správami žiadna sláva, pretože nebolo k dispozícií prakticky nič poriadne, no aj napriek tomu sa nám podarilo pridať štvoricu noviniek, ktoré sa túto situáciu snažili zaplátať.

Vôbec prvá herná hardvér novinka dorazila v stredu a spolu s ňou sme sa mohli pozrieť na momentálne najvýkonnejšiu grafickú kartu GeForce GTX 560 od spoločnosti ZOTAC. Ide samozrejme o pretočený model s oz-

načením GeForce GTX 560 Ti, zaraďujúci sa do AMP! Edition, ktorého jadro tika na hodnote 950 MHz, shadery dostali frekvenčnú hodnotu 1900 MHz, no a pamäť, ktorej veľkosť je 1 GB a je typu GDDR5 pracuje na frekvencii 4400 MHz. To však nie sú jediné dostupné údaje, ktoré sme získali, pretože ešte vieme, že pamäť tejto karty bude prepojená cez 256bitové pamäťové rozhranie, a bude mať presne 384 CUDA jadier. Nechýbajú dva DVI výstupy, jedno mini HDMI rozhranie, a podpora technológií akými sú DirectX 11, OpenGL 4.1, CUDA, PhysX, 2-way SLI a 3D Surround Vision. GeForce GTX 560 Ti AMP! bude predávaná za 264 €, a okrem nej si v balíčku nájdete poukaz na stiahnutie hry Assassin's Creed: Brotherhood. Na záver ešte spomeniem, že my sme už jednu kartu z AMP! edície pridali, konkrétne išlo o model GeForce GTX 580 AMP!.

Druhá správa prišla o deň neskôr, teda vo štvrtok, a jednalo sa taktiež o grafickú kartu, tentoraz o Radeon HD 6950 od firmy Club 3D, ktorá poskytuje referenčné frekvencie 800/5000 MHz pre jadro/pamäť, ale jej chladič, obsahujúci dva ventilátory a dvojicu heatpipes už referenčný nieje, a výrobca vďaka nemu zaručuje dokonalé schladenie 40nm GPU Cayman. Obsahuje 1 GB pamäť, prepojenú cez 256bitové rozhranie, 1408 Stream procesorov, a nájdeme tu dvojicu DVI výstupov, HDMI, a dva mini DisplayPorty. Karta sa dá predobjednať už teraz za cenu 229 €.

Po jednodňovej pauze sa nám podarilo zachytiť v poradí tretiu novinku, s ktorou sme sa pozreli na herný headset Kulo od výrobcu menom Roccat. Ten obsahuje dvojicu 40 mm repro-

duktorov, ktoré majú zabezpečiť dostačujúci stereofónny výkon pri hraní, no na druhej strane výrobca udáva neustály komfort, takže by mal byť pohodlný aj pri dlhodobom používaní. Jeho kábel má dĺžku 2,5 m, hmotnosť headsetu je len 178 gramov, pričom jeho frekvenčný rozsah činí 20 ~ 20,000 Hz. Nechýba funkcia, odstraňujúca nepríjemný šum, okrem ktorej obsahuje aj funkciu automatického stlmenia zvuku. Výrobok uzrie svetlo sveta v marci a na predaj bude za 59,99 €.

V nedeľu dorazila štvrtá, posledná správa minulého hardvér týždňa. Dozvedeli sme sa viac detailov o CPU chladiči Frio OCK od spoločnosti Thermaltake. My sme sa tomuto výrobku už raz venovali, dokonca sme priniesli aj prvé video, ktoré ho prezentuje, no informácií o ňom vtedy nebolo veľa. Frio OCK (OverClocker Kings) bude vážiť 1093 gramov, ponúkne rozmery 143x136,8x158,4 mm, a jeho dva 130 mm ventilátory budú disponovať s prevádzkou 1200-2100 RPM pri hluku 48 dBA (v maximálnom zaťažení). Podarilo sa nám zistiť, aké päťice budú podporované, a tu ich máte: Intel LGA 775/1155/1156/1366 a AMD AM2(+)/AM3. Cenu stále nevieme, ale vyzerá to tak, že do predaja príde ešte vo februári.

S touto správou sme zároveň ukončili chudobný hardvér sumár 6. týždňa 2011. V siedmom týždni by sa situácia už mala napraviť, tak dúfajme, že nás bude čakať viac a viac hodnotných správ.

Príchod Core i7-990X Extreme Edition procesora sa nekonal v tichosti, skôr naopak, pretože jednotlivé spoločnosti už začali



tento výkonný komponent montovať do svojich hračiek. Preto aj väčšina správ s ním súvisela.

So spomínaným procesorom súvisí hneď prvá novinka uplynulého týždňa, ktorú sme pridali v utorok. Spoločnosť CyberPower totiž začala ponúkať počítačové zostavy, ktoré dominujú nielen nádherným a predovšetkým herným vzhľadom, ale aj konfiguráciou, ktorá môže byť doplnená aj o už spomínaný šesťjadrový procesor Core i7-990x, ktorého pracovná frekvencia činí hodnotu 3,46 GHz. Konkrétne ide o niekoľko zostáv, menovite: Black Mamba, Cobra a Viper, ktoré sa zaraďujú do série Fang EVO Series. Cena spomínaného procesora môže byť aj 999 dolárov, takže ceny zostáv sa pohybujú v rozmedzí 1000 až do 4465 dolárov, takže určite si takúto mašinku nemôže dopriať každý hráč.

V ten istý deň sme si oficiálne predstavili telefón Sony Ericsson Xperia Play, disponujúci s PlayStation certifikáciou, z čoho už istotne usudzujete, že ide v podstate o herný telefón. Xperia Play beží na operačnom systéme Android 2.3, pričom jeho srdce tĺka frekvenciou 1 GHz, disponuje pamäťou o veľkosti 380 MB, a obsahuje 4", samozrejme dotykový displej s rozlíšením 854x480. Už v balíku nájdeme 8 GB kartu, no toto číslo nieje konečné, keďže telefón podporuje pamäťové karty microSD. Táto vecička váži 175 gramov, a zaujme aj takým 5,1 megapixelovým fotoaparátom s LED bleskom, nestratíte sa vďaka A-GPS navigácii, no poteší aj Wi-Fi, Bluetooth alebo digitálny kompas. Novinka Sony Ericsson Xperia Play začne svoj predaj v marci 2011, pričom jej cena zostala neznáma. Za zmienku stojí aj fakt, že PlayStation hry na tomto telefóne budú fungovať vďaka službe PlayStation Suite.

S hardvér spravodajstvom sme plynulo pokračovali aj ďalej, takže hneď v stredu ste mohli spozorovať notebook EON17 od spoločnosti Origin, ktorý ponúka naozaj vysoký herný výkon. Aj on využíva šesťjadrový procesor Core i7-990X Extreme Edition s už spomínanou čarovnou frekvenciou, no ani takých 24 GB pamäte nieje na zahodenie (hoci sa jedná o prehnanú veľkosť). Takýto stroj bude jeho majiteľom slúžiť jednoznačne na hry, a vtedy určite poteší aj dvojica grafických kariet GeForce GTX 485M, ktoré sú medzi sebou prepojené cez SLI. Nechýba Full HD displej, Blu-ray mechanika, a svoje údaje si uschováte na 1 TB pevnom disku, prípadne na 512 GB SSD.

Štvrtok so sebou priniesol počítač Genesis, taktiež od firmy

Origin, ktorý tiež nieje určený pre sviatočných hráčov. Alebo možno aj áno, no to by museli byť poriadne nároční, pretože aj tento počítač disponuje výkonným, a dnes už mnohokrát spomínaným procesorom od Intelu. Pamäť bohato zaisťuje 24 GB, o údaje sa postará dvojica pevných diskov, prípadne SSD diskov, a určite poteší aj 12x Blu-ray mechanika. Ak by ste si kládli otázku, prečo je vybavený až 1500 W zdrojom, odpoveď by bola jednoduchá, pretože spomínané komponenty v kombinácii s duálnym Radeonom HD 6970s, prípadne s trojicou kariet GeForce GTX 580s dokážu poriadne energeticky potrápiť.



Na záver si detailne poukážeme na grafickú kartu Calibre X570, ktorá dopĺňa modely Calibre X560 a Calibre X580. Celá trojica spomenutých kariet vyšla pod záštitou firmy Sparkle, no my sa teraz zameriame na model Calibre X570, obsahujúci nielen zvýšené frekvencie, ale aj lepšie chladenie, ktoré sa o kartu postará efektívnejšie, ako referenčné riešenie. Jedná sa o zlepšenie v podobe nižšej teploty, konkrétne o 15°C, za čím stojí chladič Accelero Xtreme, ktorý obsahuje 107 hliníkových rebier, päť heat-pipes, a trojicu ventilátorov. Jej pracovné frekvencie sa dočkali zvýšenia v porovnaní so základným modelom GeForce GTX 570, presnejšie teraz disponuje s taktami 772/1544/4212 MHz pre jadro/shadery/pamäť, pričom pôvodná frekvenčná hodnota pamäte bola 3800 MHz. Pamäť typu GDDR5 disponuje veľkosťou 1280 MB, no ešte sa nám podarilo zistiť, že bude obsahovať 480 CUDA jadier, 320bitovú pamäťovú zbernicu, nechýba podpora 3-way SLI, a nájdeme tu dva DVI výstupy a jedno mini HDMI rozhranie.



Ako ste mohli vidieť, minulý týždeň sme potešili aj nadšencov grafických kariet a konalo sa aj oficiálne predstavenie exkluzívneho telefónu, takže snáď si každý čitateľ našiel niečo zo svojho súdka.

Posledný februárový týždeň sme naservírovali herné hardvér novinky, týkajúce sa PC skrinky, dvoch základných dosiek, predstavili sme si nové pamäte, a odhalili sme pár detailov o novej grafickej karte.

S hardvérovým spravodajstvom sme začali hneď prvý pracovný deň, kedy sme zaostrili na hernú mid-tower PC skrinku BUC od pomerne neznámeho výrobcu menom In Win, ktorá obsahuje čiernu vnútornú aj vonkajšiu povrchovú úpravu a oceľovú konštrukciu. Nájde sa tu tri 5,25" pozície, pozície pre pevné disky a navrchu sa nachádza I/O panel, obsahujúci jeden eSATA, dvojicu USB 2.0, a jeden USB 3.0 port, pričom nechýbajú ani zvukové porty. Jej chladenie zaisťujú trojica 120 mm ventilátorov, ktoré sú umiestnené nasledovne: jeden sa nachádza vpredu a je dokonca LED podsvietený, jeden vzadu, no a posledný našiel svoje umiestnenie navrchu skrinky.

Utorok ponúkol dvojicu správ, z ktorej prvá oficiálne odkryla novú základnú dosku, a s druhou sme sa napokon pozreli na novú trojicu pamätí od spoločnosti Exceleram. Spomínaná doska nosí názov Big Bang Marshal P67 a zaraďuje sa do portfólia známej firmy MSI. Je určená pre hráčov a overclockerov, čo nakoniec dokazujú aj jej špecifikácie. Obsahuje komponenty Military Class II, vyznačujúce sa vysokou kvalitou, určená je pre procesor

sory LGA 1155, a disponuje s čipovou sadou B3, pričom nechýba ani 8 mm pasívny chladič SuperPipe. Obsahuje dva 8pinové napájacie konektory pre procesor, 24fázové napájanie DrMOS PWM, 6pinový konektor pre grafické karty, Multi-BIOS, a Click BIOS (UEFI). Môže sa pochváliť s dvanástimi USB 3.0 portami, ďalej tu nájdeme dvojicu eSATA konektorov, FireWire port, a zaujme aj tlačidlo OC Genie II, s ktorým sa dá táto doska jednoducho pretaktovať, ale keby vám to nestačilo, je pre vás pripravený OC Dashboard, ponúkajúci širší záber v možnostiach taktovania.

Druhá hardvér správa tohto dňa predstavila trojicu nových pamätí z EP-Series od spoločnosti Exceleram, ktoré disponujú vysokým taktovacím potenciálom, pričom ich základná frekvencia činí hodnotu 1333 MHz. Viac údajov vrátane časovania a veľkosti jednotlivých pamätí nájdete priamo v novinke.

Stred týždňa priniesol ďalšiu základnú dosku, tentoraz od spoločnosti Giga-byte s označením X58A-OC, ktorá nezaostáva v porovnaní s predošlou od MSI. Tentoraz ide o LGA 1366 model obsahujúci šesť slotov pre DDR3 pamäte, štvoricu PCI-Express x16 slotov, dvojicu USB 3.0 portov, 5.1 kanálový zvuk, gigabitový Ethernet, pasívne chladenie menom OC-Cool, duálny Bios s označením OC-Dual BIOS, a v neposlednom rade tu nájdeme funkciu s názvom OC-Touch, pod čím si môžete predstaviť tlačidlá pre pretaktovanie.

Hardvér brány minulého týždňa sme uzamkli vo štvrtok, kedy sme zistili, že firma PowerColor pracuje na grafickej karte Radeon HD 6870 Eyefinity 6 edition, ktorá nedisponuje referenčným

titulom. Aj napriek tomu, že jej frekvencie sú zatiaľ neznáme vieme, že bude obsahovať 1120 Stream procesorov, a zrejme ponúkne 2 GB pamäť typu GDDR5, prepojenú cez 256bitovú pamäťovú zbernicu. Ani jej chladenie nezostalo bez povšimnutia, pretože je vylepšené, presnejšie ponúkne tri heatpipes, no a nakoniec sa nám podarilo zachytiť, že tu bude prítomná šesťica mini DisplayPort výstupov.

Zvyčajnú absenciu základných dosiek sa nám predošlý týždeň podarilo zaplátať, ale ako ste mohli vidieť, išlo o pomerne pestrý hardvér týždeň tentoraz s poradovým číslom osem.



