



gameweb.sk

... a o
apríl 2011

všetko!







4 Dojmy&Preview

Prey 2

6 Recenzie

Mortal Kombat

Portal 2

The Sims: Medieval

14 Mass Effect 2: Arrival (DLC)

15 Rage: Mutant Bash

16 Patapon 3

17 Moto GP 10/11

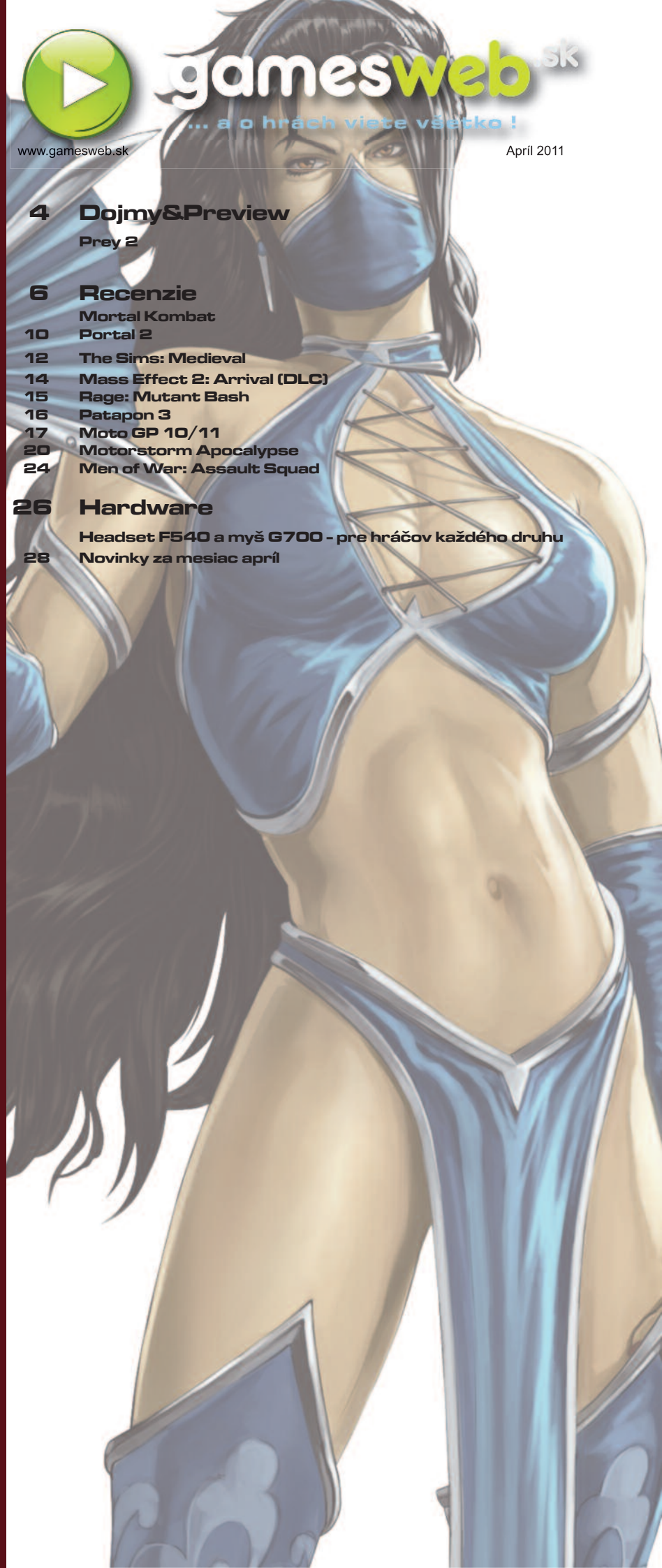
20 Motorstorm Apocalypse

24 Men of War: Assault Squad

26 Hardware

Headset F540 a myš G700 - pre hráčov každého druhu

28 Novinky za mesiac apríl





Boris "Blade" Kirov

Prey 2

Prey 2 má so svojim predchodcom spoločné iba meno - aspoň k takému záveru došli návštevníci prvej verejnej prezentácie titulu, ktorá sa odohrala počas nedávneho Bethesda BFG 2011 eventu...

Ako sme vám už v jednej z predchádzajúcich noviniek spomínali, v hre sa chopíte role US maršala Killiana Samuela, ktorý je na palube lietadla v momente, kedy dôjde k mimozemskej invázii tak, ako sme ju zažili v prvom dieli. Z toho teda vyplýva, že prvé okamihy s hrou budú až nápadne podobné s tými, ktoré sme prežili v koži indiána Tommyho - v tomto prípade ale s rozdielom, že pobyt na vesmírnom plavidle obiehajúcom po našej orbite, nebude pre Killiana trvať dlho a bude skôr len akýmsi tutoriálom, než poriadnou úvodnou misiou.

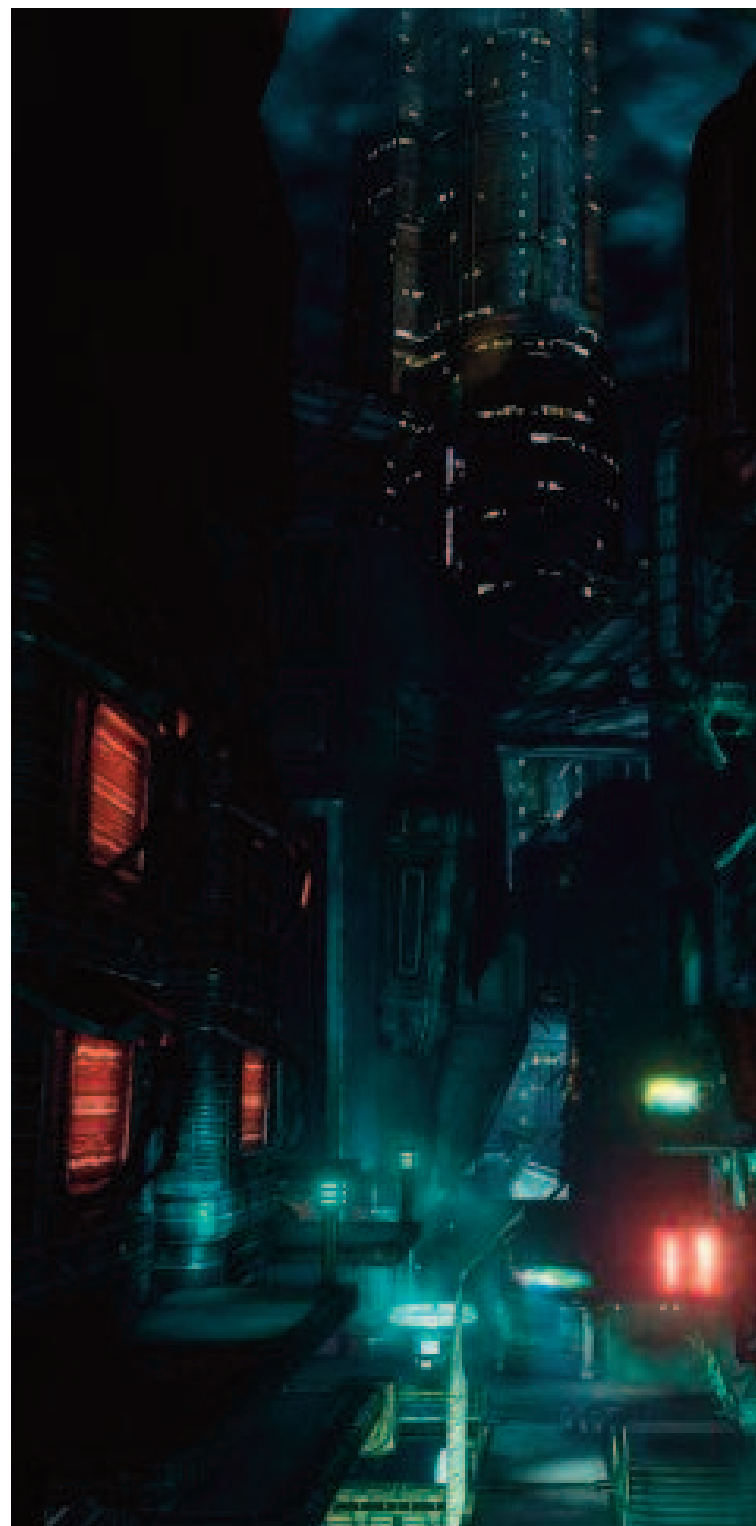
Tá sa totižto naplno ukáže až v nasledujúcich momentoch, v ktorých budú hráči presunutí do niekoľko rokov vzdialenej budúcnosti bez toho, aby vôbec vedeli, čo sa medzi tým stalo. Samotný hrdina príbehu, Killian, je z hľadiska vedomostí o svojom bytí na tom rovnako a jediné, čo si uvedomuje, je jeho profesia talentovaného lovca ľudí (no, teda skôr lovca odmien). No a keďže hlavná postava túži vedieť o svojej minulosti viac, hon za vlastnou identitou bude základným kameňom hernej story.

Predjme ale od špekulatívneho príbehu k niečomu dôležitejšiemu. Prey 2 je z koncepčného hľadiska natoľko odlišným pokračovaním, že akákoľvek spomienka na portály či pozmenenú gravitáciu môže v tomto prípade ostať naozaj len spomienkou. Áno dámy a páni, Prey 2 bude open-world FPS akciou, odohrávajúcou sa vo futuristickej blade-runner-style metropole, v ktorej budete po vzore iných sand-boxoviek slobodne pristupovať ku kontraktom a misiám, bez toho aby ste boli tlačení nejakým dizajnérom. V metropole bude fungovať samostatný život, proti vašim neoprávneným vraždám budú zasahovať miestne policajné zložky... a v podstate to bude také Liberty City, akurát že v mimozemskom prevedení. Po stránke herných mechanizmov hra prinesie prepracovaný first person free-running ala Mirror's Edge, ktorý má byť ešte

plynulejším, než u spomínanej akcie a pokiaľ sa vám aj náhodou stane, že na cieľovú budovu či plochu nedoskočíte, vďaka hover botám budete môcť bezpečne doplachtiť až na zem.

Ruka v ruke s parkurovým štýlom pohybu ide aj klasický cover systém, tentokrát prístupný iba v prípade, ak vám hrozí skutočné nebezpečenstvo. S tým súvisí aj relatívne osviežujúci koncept nosenia zbrane, ktorá bude po väčšinu času schovaná v "púzdre" (i keď, možnosť tasiť bude prístupná kedykoľvek) a až vo vyhrotených situáciách vám umožní bezprostredne strieľať. Na margo zbraní a vybavenia sa sluší doplniť, že hra bude obsahovať až 40 upgradovateľných kvérov či 20 vylepšovateľných gadgetov, spomedzi ktorých spomenieme napríklad vizor (niečo ako detektívny mód Arkham Assylum), umožňujúci vám stopovať vaše obete, resp. nachádzať alternatívne cesty k ich lokácii. Za úspešné plnenie kontraktov budete odmeňovaní jednak prestížou a jednaj finančne, pričom ak sa vám počas misie podarí splniť špeciálne podmienky, bude vaša odmena väčšia. Čo sa týka hlavných príbehových misií, tie pre tentokrát ostali v rovine tajností, avšak môžeme očakávať obdobný štýl ako v GTA, teda mapku s vyznačením ako primárnych, tak aj sekundárnych úloh.

Súdiac podľa výrazne prekopaného obsahu pokračovania tejto prekvapivo úspešnej značky je preto len škoda, že autori sa rozhodli použiť dnes už archaický engine id Tech 4, ktorý má síce aj svoje klady, ale v porovnaní so súčasnou konkurenciou drasticky zaostáva. Rovnako zatiaľ diskutabilne pôsobí aj škála vedľajších misií, ktoré sa v rámci prezentácie titulu zmrstili len na jeden jediný typ a rozhodne by z hľadiska variability nebolo dobré, ak by sme museli dookola opakovať jeden a ten istý job, akurát že s inou obeťou na konci. Každopádne, do vydania titulu nám ostáva ešte rovný rok vývoja a preto ostávajú naše obavy len v rovine povrchnej a teda pokiaľ to nehorí, tak to v žiadnom prípade nemienime hasiť. Prey 2 sa nám v plnej paráde odprezentuje už počas nastávajúcej E3 a je viac než isté, že sa dočkáme aj poriadneho gameplayu. A podľa aktuálnych dojmov sa máme rozhodne na čo tešiť!





Boris "Blade" Kirov

Mortal Kombat

Čelím nebezpečnému protivníkovi – obávaný Quan Chi z Netherrealmu sa už neraz ukázal byť viac než dôstojným súperom a dnes, kedy ma jeho smrť delí od semifinále zúčtovania s princom Gorom, bude nastávajúca bitka naozaj skúškou ohňom.

V koži Baraku, vodcu rasy mutantov zvaných Tarkata, tak v prvom možnom momente zahajujem nekompromisný útok. Pár výsuvných čepeľí z mojich predlaktí prevetráva Quan Chiho pľúcne laloky a kým sa mág pomaly spamätáva, spodný hák mu sprostredkováva bezplatný let ponad bezosporu atraktívne bojisko. Démonický kúzelník sa ale tak ľahko nevzdáva a behom krátkeho okamihu mi do rúk hádže akúsi zelenkastú lebku, ktorú si ani neviem ako rozbíjam o hlavu, pričom následná výkrutka väzov mi taktiež na zdraví nepridáva. Otrasený touto udalosťou svoje útoky ešte zintenzívňujem - „kosačková“ pirueta ktorou odrážam súperov teleportačný zoskok síce veľké zranenie nespôsobuje, avšak následné „nožničky“ mu pri dopade dokonale preverujú silu tepien v jeho nohách. Nasleduje reťazová reakcia úderov a kómb ako z akčného filmu – čepeľové seknutia do oblasti hrudníka a hlavy sú striedané s všemožnými kopancami za ktoré by sa nehanbil ani J.C.V.D a tak sa po mojom besnení ocitá Quan Chi na pokraji života a smrti. Kdesi z diaľky zaznieva hrubým hlasom legendárne „finish him!“ a túto výzvu do bodky spĺňam – napichávam nebohého na jednu čepeľ, dvíham ho do výšky, roztáčam ako kolotoč a druhou čepeľou osiekávam všetky vyčnievajúce údy. Krvička strieka ako z nechutne morbídneho slasher-hororu a mnohí prisediaci pod náporom desivej fatality len zhnusene utrúsia jedno slovo - „sadista....“

No, nebudem chodiť okolo horúcej kaše a rovno vám tu vyklopím pravdu: Mortal Kombat je v plnej paráde späť! Ba čo viac - je ešte lepší, než akého sme si ho v tichosti vysnívali. Žiadne bastardské miešanie génov s inými žánrami či inými svetmi (najmä komixovými), žiadne experimentovanie na úkor hrateľnosti či zábavy. Nie. Mortal Kombat (s poradovým číslom 9) je návratom ku koreňom pôvodnej trilógie, mnohými považovanej za najlepšiu bitkársku sériu všetkých čias. Návratom, ktorý vzdáva hold nielen svojim predchodcom, ale nenásilnou formou pridáva aj čo-to z novodobých nápadov, výsledkom ktorých je bojovka, ktorej

nechýba absolútne nič. Absolútne NIČ! Ani viac hrateľných charakterov, ani viac arén, ani viac herného obsahu, ani viac ničoho iného. Je to skrátka titul, vďaka ktorému vám všetky tie Marvel VS Capcomy, Street Fightery či Soul Calibury zrazu začnú pripadať ako nadmieru chudobné a prázdne záležitosti, ktoré vás nemôžu zabaviť po dobu dlhšiu, než je pár hodín. Aspoň tak na mňa uvedené bojovky pôsobili po tom, ako som na vlastnej koži okúsil nevýslovne rôznorodý a objemný obsah nového Mortal Kombat.

A ten, ako je z predchádzajúceho odstavca zrejmé, nešetří na žiadnom fronte. Dôkazom nech je patrične masívna singleplayerová náplň, ktorá svojou rôznorodosťou aspiruje na najlepšiu a najdlhšiu sólo zážitok, aký ste kedy v tomto žánri zažili. Základným kameňom úspechu je v tomto prípade viac než 6-hodinový Story mód, ktorý ale narozdiel od konkurencie nezliepa útržkové informácie do jednej beztvarej hmoty, ale formou alternatívnej budúcnosti vypráva príbeh značky tak, ako ho poznáme z minulosti. V rámci dejovej línie sa tak ocitáme v koži hneď 16 charakterov, zmenou osudu ktorých sa môže predísť skaze Earthrealmu tak, ako to v budúcnosti videl boh blesku Raiden a stihol o tom informovať svoje skoršie ja. Po formálnej a obsahovej stránke je Story mód v podstate prevypráváním udalostí prvých troch Mortal Kombatov, avšak nedeje sa tomu prostredníctvom izolovaných segmentov ale prostredníctvom na seba nadväzujúcej série kratších epizód, držiacich po kope profesionálne spracovanými in-game animáciami s klasickými cheezy dialógmi, ktoré ale do hry pasujú ako riť na šerbeľ. Hlavnou devízou Story módu tak je nie len oboznámenie hráčov s univerzom Mortal Kombat, ale predovšetkým nenásilná prezentácia väčšiny hrateľných charakterov, z ktorých si následne hráč už dopredu vytipuje svojich obľúbencov do ďalších bojov.

Tie majú podobu predovšetkým klasických "ladder" šampionátov, kde postupne ako porážate jednotlivých súperov, stúpate po rebríčku pomaly nahor, až kým sa neporátate so samotným šéfom turnaja, Shao Kahnom. Pre každý z 26 hrateľných charakterov je k dispozícii samostatný turnaj, ktorý má síce za každým finálneho bossa rovnakého, avšak zostava ostatných súperov je vždy iná a navyše po úspešnom pokorení turnaja sa každý bojovník dočká akéhosi mini-epilógu, objasňujúceho sled udalostí, ktoré sa



odohrali potom. V súvislosti s týmito rebríkovými turnajmi sa sluší spomenúť aj ich osobitný variant zvaný Tag Team, kde sa proti sebe navzájom postaví 2x2 postavy, pričom ich vzájomným kombinovaním docielite prevedenie obzvlášť silných a nebezpečných útokov. Aj napriek tomu že Tag Team súboje sa spočítajú môžu javiť ako 5. koleso na voze, v skutočnosti skrývajú ešte väčšiu mieru taktiky a variability, než boje jeden na jedného.

Odhliadnuc od tréningových arén a spestrení v podobe Test your Might, Sight, Luck a Strength je posledným významnejším zástupcom single-playeru Challenge Tower, ktorý som si schválne nechal až na koniec. Štruktúrou ide o podobný systém ako „rebríkové“ turnaje a teda postupne od prvého stupienka stúpate až k tomu tristému – má to ale jeden podstatný háčik. Narozdiel od „suchopádných“ bojov je obsah tohto módu výrazne pestrejší a variabilnejší, takže dajme tomu prvých 50 stupienkov sa ani jedna výzva nebude opakovať. Samozrejme, s pribúdajúcimi zdolanými úrovňami sa niektoré nápady začnú recyklovať, avšak ani v tomto bode nedôjdu autorom nápady a kludne na vás vyvalia niečo tak prekvapivo nápadité, že im v pohode odpustíte aj tých niekoľko málo problematických levelov, v ktorých striktné stanovené časomiere nedávajú priestor pre čo i len najmenšie zaváhanie. No a s čím všetkým sa teda v rámci Challenge Tower stretnete? S nájazdmi zombíkov ktorých budete musieť bleskovo likvidovať, s otrávením ktoré vám postupne uberá zdravie, s bitkami bez rúk, s nutnosťou poraziť súpera len s jedným útokom, s bojkovaním proti mnohopočetnej pre-

sile... skrátka, ani na moment sa nebudete nudiť. Samozrejme, pokorenie troch stoviek úrovní si od vás vyžiada obrovskú dávku úsilia a výdrže a tak budete autorom vďačný nie len za postupne odomykané stage fatality, ale taktiež aj za zlaté dukáty, ktoré za zdolávanie jednotlivých úrovní dostávajú. Mincami ste ale ohodnocovaní aj v rámci Story módu resp. klasických turnajov, takže po čase vám už bude na konte svietiť naozaj slušná 5-ciferná suma, len čakajúca na to, až ju niekde rozbijete. No a tým „niekde“ bude sekcia zvaná Krypta, z väčšej časti tvorená či už hrobkami, mŕtvolami, obesencami či odsúdencami, vo svojich útrobach (doslova!) skrývajúcejmi ne jeden zaujímavý poklad. Ten môže mať podobu či už koncept artov alebo alternatívnych kostýmov pre bojovníkov, avšak to čo budete hľadať zďaleka najviac, budú odomykateľné fatality, ktoré inak ako prostredníctvom Krypty nezískate. Nemusím azda dodávať, že predovšetkým posledne menovaný artikel bude v rámci hry viac než silným motívatorom vo vašom ďalšom pokračovaní, keďže obzvlášť brutálne

zakončováky tu patria k hlavným atrakciám súbojov.

Apropo, súboje. Tie v spojení s výborne vybalansovanou zostavou bojovníkov poskytujú tak nekompromisne chytľavú hrateľnosť, že je jej naozaj ťažké odolať. Leví podiel na tom má nielen bezosporu výborne reagujúce a maximálne intuitívne ovládanie postáv, ale taktiež aj krásne variabilné kombo-sety a špeciálne hmaty, ktorými oplývajú jednotliví bitkári. Sluší sa dodať, že po novom hráči neovládajú high punch/low punch resp. low kick/high kick, tak ako tomu bolo u starej trilógie, ale každé súdnie (existuje vôbec také slovo?), konkrétne teda ľavú/pravú ruku a nohu (ľavú a pravú, samozrejme). Výsledkom tejto zmeny na poli rozdávania úderov je viditeľne plynulejšie a vierohodnejšie reťazenie úderov, ktoré postupom času budete rozdávať bez akejkoľvek nutnosti nazerať do manuálu či helpmenu. Na tomto mieste ale musím upozorniť na jednu vec – je zjavné, že niektorým postavám (napr. Scorpion, Reptile, Sub-Zero) bolo venované viac času než iným (Cabal, Stryker,





Nightwolf), avšak nenechajte sa oklamať relatívne chudobnejšou paletou úderov u druhých menovaných. Faktom totižto je, že každý bojovník je dostatočne odlišný od tých ostatných nato, aby s nim bolo možné bez problémov sláviť v arénach úspechy. Hovorím to ako človek, ktorému Nightwolf s tým jeho lukom a bleskom z nebies pripadal ako zúfalo poddimenzovaná postava, avšak aj vďaka novej lište pre super-special útoky som s ním neskôr dokázal poraziť aj duo Goro-Kintaro bez toho, aby som čo i len na moment zaváhal. Spomínaný super-skillZZ bar o ktorom je toľko povyku, prináša ďalšiu vrstvu taktizovania a klamal by som vám ak by som povedal, že jeho aplikovaním v bojoch veľa tej vody nenamúťte. Namúťte a sakra mnoho! Nielenže vám táto novinka umožňuje efektívne zablokovať a counter-attackovať špeciálne kombá protivníkov, ale navyše vám umožní zosielať tie svoje vo vylepšenej podobe či rozdávať zdrvivúce X-ray hmaty, uberajúce protivníkovi zvyčajne aj viac ako tretinu zdravia. A to je výstup, ktorý sa v ťažkých súbojoch s ťažkými bojovníkmi naozaj počíta. No a samozrejme, ako čerešnička na torte tu potom sú populárne fatality, ktorých má každá postava v zásobe hneď dva-tri kusy a po skúsenostiach s ostatnými dielmi tejto série musím konštatovať, že svojou brutalitou, ba priam až nechutnosťou zďaleka prekonávajú všetky tie, ktoré sme v Mortal Komboch doteraz mali možnosť vidieť.

Čo som ešte nespomínal a určite stojí za zmienku, je multiplayer. Ten nám okrem štandardných možností videných aj v singleplayeri ponúka predovšetkým inovatívny párty mód zvaný king of the hill, ktorý vo forme akéhosi divadla/kina umožňuje

hráčom sledovať súboje jedného z nich a popritom robiť rozličné blbosti ako hádzať paradajky na displej, ukazovať rozličné gestá či na záver aj číselne ohodnotiť kamoša, tak ako to robila napríklad aj porota v let's dance (áno, som veľkým fanúšikom... :)). Je jasné, že po stránke obsahu nie je king of the hill ničím extra výnimočným, avšak po stránke kolektívnej zábavy v kruhu priateľov je to zážitok naozaj nezabudnuteľný.

Aktuálna „revízia“ Mortal Kombatu nesklamáva ani po stránke technického spracovania. Jednotlivé postavy a prostredia sú detailné až z toho slzia oči, bojovníci sú progresívne „poškodzovaní“ (časom získavajú rozličné zranenia, modriny, krvavé rany a pod.) a ak sa vám nebudajú podariť vykonať na protivníkovi fatality, dočkáte sa aj brilantných gore efektov. Na hru je skrátka radosť pozerieť a rozhodne sa v podobnom duchu musím vyjadriť aj na margo zvuku, kde obzvlášť X-ray útoky nemajú po stránke realistikosti naozaj chybu. To lámanie kostí musíte skrátka počuť na vlastné uši, aby ste tomu uverili. Azda len jediná vec, ktorá mi u Mortal Kombatu chýbala, bol dnes už legendárny MK song, ktorý sa ale žiaľ do titulu nedostal. Ostáva záhadou prečo, keďže mnohým by táto zvučka vyvolala nie len krásne spomienky na minulosť, ale aj poctivú dávku husacej kože k tomu.

Tak si to teda zhrňme – tona herného obsahu pre singleplayer, štandardne

výborný multiplayer, plejáda variabilných bojovníkov, rozkošne krvavé fatality, špičkový audio-vizuál a hlavne... hlavne návyková hrateľnosť. Mortal Kombat sa skrátka nad očakávania podaril a je jedno, či ste fanúšikom tohto žánru alebo nie – v tejto pecke si nájdete zaľúbenie tak či tak!



PS3, X360	
Výrobca: NetherRealm, Distribútor: Warner	
Multiplayer: áno	Lokalizácia: nie
+ hrateľnosť	- nič
+ bohatý singleplayer	
- story mód	
- bezproblémové ovládanie, audio-vizuál	







Boris "Blade" Kirov

Portal 2

Portal 2 je bez diskusií majstrovským dielom. Majstrovským dielom, ktoré možno aj práve vďaka svojim prirodzeným nedokonalostiam (ak aj nejaké drobulinké vôbec sú) vysoko vyčnieva nad tým, čo dnes považujeme za kvalitatívny štandard. Ved viete – dychberúci audio-vizuál, nepretržitý prísun WOW efektov, šialený spád... skrátka, herné atribúty, ktoré tak nesmierne príznačné pre žáner lineárnych FPSiek.

Je jasné, že uvedené prvky tvoria aj koncepčný základ Portalu 2. Avšak tam, kde si konkurencia pohodlne vystačí s povrchnou reprezentáciou zaužívaných klišé či už po stránke príbehu, hrateľnosti či atmosféry, tam druhý Portal 2 vyniká nie len po stránke originality samotného gameplayu, ale predovšetkým po stránke dokonale fungujúceho a konzistentného prepojenia všetkých prvkov hrateľnosti. A práve bezproblémové skĺbenie jednotlivých aspektov ktoré robia hru hrou, je zďaleka tým najhlavnejším argumentom, pre ktorý do tohto bezosporu skvostného produktu digitálnej éry ísť.

Čo... máli sa vám dôkazového materiálu? Nestačí vám jeden argument za všetky? Tak dobre, nech je teda po vašom. Zážitky s Portalom 2 je možno predsa len lepšie prehodnotiť v komplexnejšom merítku. A začneme hneď tým, čo vás síce spočiatku nejak vážnejšie neupúta, ale s pribúdajúcimi hodinami začne pomaly ale isto nahlodávať – príbehom. Ten je narozdiel od konkurenčných produktov každodennej spotreby (alebo ako ináč by ste nazvali sériu Call of Duty) vyrozprávaný vskutku nenásilnou formou – žiadne epické akčné scény, žiadne siahodlhé dialógy, žiadne intrá pred levelmi – iba jednoduchá schéma založená na tom, čo priamo vidíte a čo priamo počujete. Nikto vám počas hry nebude násilne vnucovať nejaké informácie. To, čo sa s Aperture Science, resp. Aperture Laboratories stalo, to sa dozviete len vtedy, ak budete pozorne sledovať všetko navôkol a dávať si jednotlivé útržkovité informácie pekne do súvislostí. Osobne vo mne obzvlášť silno zarezovala smutná história starej sekcie Aperture Labs. z dôb dávno minulých, v ktorej bolo krásne vidieť, ako sa sprvu nadšená chuť testovať a objavovať vplyvom ekonomického úpadku spoločnosti menila na zúfalý boj o testovacie subjekty, až to napokon dopadlo tak, ako to dopadlo. Ako to dopadlo? To si už budete musieť zistiť vy sami. Isté

ale je, že v závere tejto pasáže budete plní tak intenzívnych pocitov a dojmov, že inak ako 10-kou tento titul hodnotiť nebudete. Samozrejme, koncept takéhoto hráčom inicializovaného odhaľovania skutočností a právd síce môže niektorých konzumnejších (= nesamostatnejších) hráčov stáť htnú porciu atmosféry a feelingu, avšak pre zbytok populácie to bude zážitok, ktorý sa len tak v hociktovej hre nevidí.

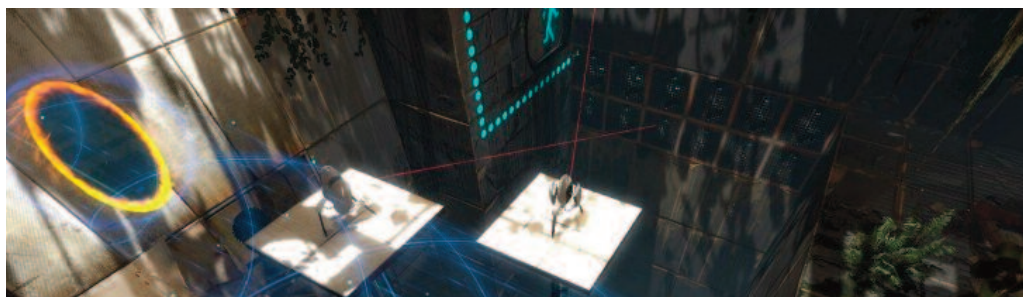
A pritom k vytvoreniu tejto intenzívnej story autorom postačila iba dvojica stavebných prvkov – do najmenších detailov premyslený dizajn lokácií a bravúrne stvárnení (a nahovorení) spoločníci, ktorí vás budú počas hry doprevádzať. A u nich sa teraz na moment zastavím. Ako robot wheatly, tak aj (prvý) šéf spoločnosti Aperture, Cave Johnson (geniálny J. K. Simmons), sú doslova stelesnením hravého humoru. Aký to je? Nuž taký, ktorý je úplne prirodzený a maximálne trefný, teda presne ten, ktorý sadne naozaj každému. Navyše, inteligentnými vtípkami je hra doslova prepchatá a veľmi pekne tým odľahčuje inak chladnú postapokalyptickú atmosféru, vládnucu v chodbách a halách zariadenia Aperture Labs. Samozrejme, keďže sa hra odohráva v tom istom univerze ako Half Life, nevyhnete sa ani drobným narážkam na konkurenčné výskumné zariadenie Black Mesa, ale nečakajte, žeby ste sa dočkali nejakých tých vážnejších náznakov ohľadom Epizódy 3 či nebudaj pokračovania. Čoho sa ale dočkáte v miere viac než vrchovatej, bude vaša úhlavná nemesis z minulého dielu, GLaDOS. Opäť sarkastická, opäť ironická... opäť úchvatná, taká je v skratke umelá inteligencia, ktorá má na starosti chod celého zariadenia a tak ako aj minule, aj tentokrát vás bude počas testovacích sekvencií neustále podpichovať. Nebojte sa ale, žeby vám znepriemňovala život po celú dobu hrania – na scéne sa totižto objaví úplne nový protivník a ten vás postaví do omnoho zložitejšej situácie, než akej ste čelili v rámci vášho konfliktu s GLaDOS. Na tomto mieste už ale spoileroidný reťazec myšlienok radšej ukončím a zameriam sa na vec rovnako úchvatnú, akou je príbeh či vaši sidekickovia.

Áno, reč je o už spomínanom dizajne lokácií, ktorý je kupodivu nielen výborne diverzifikovaný, ale predovšetkým je realizovaný tak, aby jednotlivé sekcie dávali zmysel a nevyvolávali hromadu otázok vo veci ich nelogickosti. Hra



prítom nemá problém v rámci Aperture Labs. ukázať ako high-tech testovacie miestnosti, tak i zdevastované priestory povrchových sekcií či opustené historické dno, vytvárajúc tak dojem priam nevýslovnej rozlohy výskumného komplexu. Je jasné, že epických scenérií a výhľadov je z dôvodu podzemnej lokalizácie komplexu naozaj po skromne, avšak aj to málo čo počas vašej cesty za slobodou uvidíte, vám jednoznačne vyrazí dych. Obzvlášť druhá tretina hry, odohrávajúca sa kilometre a kilometre pod zemou, skrýva toľko pamätihodných lokácií a scén, že si ju veľmi radi zopakujete hneď niekoľko krát.

A nebude to len túžba znova vidieť obľúbené sekcie – práve v opustenom testovacom zariadení nachádzajúcom sa kdesi v základoch novodobej Aperture Science sa totižto po prvý krát dostanete do styku s tromi hmotami, radikálne obohacujúcimi už tak výborný herný koncept titulu. Pre neznalých problematiky iba doplním, že tým herným konceptom nie je nič iné, než zdolávanie logických rébusov za pomoci portálov, vytváraných vašim portal gunom. Späť ale k novinkám. Spomínaná trojica experimentálnych gélov na ktoré narazíte počas druhej tretiny hry, je v rámci dynamického zvyšovania obtiažnosti doslova darom z nebies – nie ani tak z dôvodu, žeby sa vám tie portálové hrátky časom zunovali, ale predovšetkým preto, lebo ich zakomponovaním do testovacích miestností sa výborne variuje herná náplň, vďaka čomu vám ani po 5 hodinách s hrou nepríde to testovanie nijakým spôsobom nudné či nebudaj únavné. Samozrejme, propulsion, resp. repulsion gély nie sú jedinými vylepšeniami, ktoré si na vás autori



pripravili – ku slovu sa totižto dostanú nie len rozličné lasery a ich splitters, ale taktiež aj laserové mostíky či akési antigravitačné tunely, umožňujúce prenos čohokoľvek kamkoľvek. No a práve postupným pridávaním a kombinovaním hore uvedených prvkov je zdolávanie hry prakticky konštantne zábavné a až na drobný stereotyp pred druhou polovicou hry (našťastie, netrvá dlho.. ale rozhodne ho na moment pocítite) by nebolo možné na margo náplne jednotlivých levelov a lokácií vyriečiť jediného krivého slova.

Keďže singleplayer je už sám o sebe viac menej bezchybným skvostom, nemožno sa inak než v superlatívoch vyjadrovať ani o jeho co-op verzii. Tá je narozdiel od konkurenčných kooperatívnych módov plnohodnotným komponentom hry a musím povedať, že po stránke obtiažnosti jednotlivých testovacích miestností sa neraz zapotíte do takej miery, že spásenosné objavenie riešenia budete sláviť tak bujaro, ako napríklad postup našich zo základnej skupiny. V súvislosti s co-opom musím taktiež vyzdvihnúť vzájomnú kooperáciu medzi oboma hráčmi, ktorí si môžu navzájom

posielať rozličné waypointy či ukazovatele, výborne nahrádzajúce chýbajúci headset u niektorého z nich. No a samozrejme, kvalitatívna úroveň jednotlivých testovacích levelov je bez diskusií na rovnako vysokej úrovni ako v prípade singu, takže z tohto hľadiska si Portal 2 užijete tak, ako ste to spravili počas sólo kampane.

O technických aspektoch tohto majstrovského diela nemá zmysel dlhšie polemizovať – Source Engine si (aj vďaka mimoriadne atraktívnej vizuálnej štylizácii herných prostredí) plní svoju funkciu na 100 percent, audio stránka detto a v podstate, pokiaľ od titulu nečakáte vyslovene audiovizuálne hody ala Crysis 2, nebudete vôbec sklamaní. Sila Portalu 2 totižto spočíva v kryštalickej čistote a nápaditej hrateľnosti, ktorá spolu s dychberúcou atmosférou a pútavým príbehom nemá žiadne výraznejšie slabiny. No vlastne, keď tak nad tým uvažujem, Portal 2 je po dlhom čase hra, na ktorej mi nevadilo skoro vôbec nič a to je viac než rukolapným dôkazom toho, že tento masterpiece by nemal uniknúť absolútne žiadnemu hráčovi.



PC, PS3, X360
Výrobca: Valve **Distribútor:** Electronic Arts
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie
 + - formálna a obsahová stránka príbehu
 - vynikajúca atmosféra
 - variabilný gameplay, dizajn lokácií
 - co-op
 - v polke hry mierny stereotyp





Michal "MickTheMage" Nemeč

The Sims: Medieval

Kde bolo, tam bolo, bolo raz jedno malé kráľovstvo. Ľudia si tam žili celkom spokojne, pretože na ich život dohliadala všemocná entita. Sledovala a strážila svojich zverencov a... možno len občas im čosi nepekne vyparatila. Otázkou ostáva, len čo s činčilami...

Niekoľko v EA dostal spásny nápad, že by nebolo od vecí trochu oživiť sériu The Sims. Nijak radikálne, povedali si. Len tu trochu, tam niečo pridať, tu zase odobrať... nechceme aby sa nám naše budúce dieťaťko prežralo. Účes trochu zastrihnúť a poslať na nič netušiacich, z celej tej mánie už i trochu apatických, zákazníkov. Potencionálnych, pekne prosím. Ako si zmysleli, tak aj urobili. A zrodila sa hra The Sims: Medieval. Zmena je život a možno s tou hrou zaujmeme aj The Sims doteraz nedotknuté rady sedlíakov a iného poddaného ľudu. Lenže, čo je vlastne The Sims: Medieval za hru?

Nuž, odpoveď nebude jednoznačná. Technológia hry je totiž totožná s hrou The Sims 3, avšak princípy hry sú postavené na trochu odlišných pravidlách. Už nie je podstatné prežívať bezcieľne z jedného dňa do druhého a čakať na konečný verdikt pani Smrti. Nie. Bude treba zobrať osud do vlastných rúk a ujať sa vlády nad malým, sympatickým kráľovstvom a pustiť sa do plnenia úloh s tým súvisiacich. Tvorba simíka sa ešte drží v známych mantineloch, avšak potom sa začnú diať magické veci. Skoro. Tak napríklad, už len denné potreby vášho stredovekého simíka sú ďaleko skromnejšie, ako simíka súčasného – jeho základnú náladu, tak ovplyvňujú len dva faktory: únava a hlad. Raňajky, obed, večera a dobrý spánok... I keď také uľavenie do šerblíka tiež zvýši simíkovi náladu, akosi to už nie je nutná potreba. Okrem toho, však ešte treba dbať na to, aby sa rozvíjali jeho schopnosti a váš zverenc získať body skúseností. Je to presne tak, The Sims: Medieval je zvláštnym mixom adventúry, RPG s veľmi ľahkou prímiesou strategického starania sa o kráľovstvo.

Celý príbeh vychádza práve z toho, že ľud je nie práve najchytrejší a potrebuje niekoho šikovného, kto ho bude viesť k svetlejšiemu zajtrajškom. Ostatne, o vašej úlohe vás informuje príjemne spracované úvodné video hlasom Patrika Stewarta. Nie je to žiadna renderovaná animácia ako od

Blizzardu. Práve naopak, skladá sa prevažne z kreslených obrazoviek, ktoré však jasne navodzujú celkovú atmosféru hry. To isté platí i o samotnom hovorenom slove, hneď od začiatku je jasné, že tu bude všetko tak trochu simácky nadnesené a veselé. I umieranie. Aj keď teta Zubatá nepôsobí práve sympatickým dojmom, vždy budete mať taký podivný úsmev na tvári.

Ale vráťme sa ešte k hernému systému. Kľúčom k postupu hrou sa tak stáva plnenie rôznych úloh (questov), ktoré zabezpečujú štyri základné prvky kráľovstva – zdravie, bezpečnosť, kultúru a vzdelanie. Každá úloha potom zvyšuje (či znižuje) niektorý z týchto prvkov – teda v prípade, že ju úspešne dokončíte. Úlohy sú pritom šité na mieru niektorému z desiatich hrdinov, respektíve povolání. Jedno povolanie sa rovná jeden hrdina. Pričom niektoré úlohy vyžadujú i spoluprácu viacerých hrdinov kráľovstva, a teda sa vám do rúk dostanú aj viacerí simíci. Za ich splnenie získate nielen body skúseností pre vašich hrdinov, ale i špeciálne body, za ktoré potom rozširujete a budujete vlastné kráľovstvo. Jeho budovaním zároveň získavate aj svojich družníkov. Je treba väčšiu bezpečnosť v kráľovstve? Postaví sa kasáreň. Získate rytiera. Treba zvýšiť vzdelanostnú úroveň? Postaví sa mágovi veža. A samozrejme získate mága. Potom sa len môže začať zaujímavý život Sima dobrodruha.

Úlohy sa vetvia, udržiujú pozornosť hráča a okrem toho, sú krásne humorne nadnesené nad realitu všednosti a stredovekosti. Liečiteľ napríklad potrebuje obnoviť svoju liečiteľskú licenciu... Lenže to nie je len tak! Kráľ nemôže predsa obnovovať licencie pre srandu králikov. Náš milý liečiteľ preto musí najprv požiadať o audienciu u kráľa, kde zistí vyššie spomenutú vec. Čo však s tým? Treba sa informovať u kráľovského radcu. Ten nám dá jasne najavo, že len dobre fungujúca a spoľahlivá lekárka môže znamenať obnovu liečiteľovej licencie. V tomto mieste dostáva náš Sim na výber – ako sa zachová, či sa bude snažiť zvýšiť svoje teoretické znalosti alebo skvalitniť zásoby svojej lekárne. Od toho sa potom odvíjajú ďalšie úlohy, ktoré zahŕňajú tvorenie liečivých masť, diagnostikovanie pacientov a ich následné liečenie. Aby toho nebolo málo, simík musí byť na svoju prácu plne sústredený, aby ju čo najlepšie zvládol. K tomu mu dopomáhajú rôzne vedľajšie činnosti a



samozrejme denné úlohy týkajúce sa jeho povolania. Niektoré povolania je tak hrať zábavnejšie a iné menej.

Čo nás privádza k časti kritickej. Na začiatok je si treba uvedomiť, že stále sa pohybujeme vo svete The Sims a na rovnakej technológii. K nej sa potom viaže niekoľko maličkostí, ktoré sa počas hrania môžu (ale nemusia) objaviť. Ako je ono povestné správanie sa simíkov, keď nevedia kade majú pokračovať v ceste. Zamáva na vás rukami a vykašle sa na zadané úlohy. Stáva sa a mám taký pocit, že je to absolútne typické správanie pre všetky Sims hry. Detail, ktorý tu však je. Väčším problémom hry však môže byť potencionálny stereotyp, ktorý je toľko typický pre túto sériu. Nevie, či sa mu dá nejako rozumne zabrániť, ale dostaví sa s istotou väčšou ako Ježiško na Vianoce. Samotná hra je totiž rozdelená na tzv. ambície, ktoré vždy predstavujú jedno kráľovstvo a určité úlohy na splnenie. Problém je ten, že v rámci týchto „ambícií“ začína hráč vždy od začiatku (fanúšikovia hry už prišli na to, ako to obísť, ale zachovanie kompletného kráľovstva nie je súčasťou hlavnej hry). A tak, keď splníte jeden komplet – jednu ambíciu (čo môžeme brať ako kampaň) – odomkne sa vám nová, v ktorej začínate od znova, avšak s rovnakým zdrojom úloh (questov). Za jednu hru sa vám nepodarí splniť všetky úlohy, avšak predpokladám, že pri druhej ambícií už ich budete väčšinu dobre poznať. Pri tretej, štvrtej to už potom začne byť príliš jednotvárne a hranie sa stane rutinou. Dostaví sa stereotyp a úpadok záujmu o hru. Čo však nemusí byť až taký zásadný problém, keďže jedna takáto „ambícia“ vám pokojne zaberie zhruba 26 hodín herného času. Nie je to málo, ale ani



veľa. Avšak ak sa stereotyp začne dostavovať až pri tretej, štvrtej „ambícií“ z jedenástich, tak stále je to veľmi slušný herný čas. Okrem toho, liek na stereotyp býva jednoduchý, na čas hru odložiť a neskôr sa k nej vrátiť. Menšou vadou na kráse by mohla byť, na našom trhu, chýbajúca lokalizácia, keďže sa Sims Medieval spolieha na viacerých miestach na text, viac než jeho príbuzný v hlavnej sérii.

Kto od tejto hry nič nečakal, ostal z nej príjemne prekvapený. Oživenie a mierne žánrové posunutie hre len prospieva. Nie je úplne dokonalá, stereotypu sa vyhnúť nedokázala, avšak hrá sa veľmi dobre. Svojím spôsobom je to taká príjemná, odpočinková, rozprávková záležitosť s veľmi upokojujúcim efektom. Na svedomie to má nielen príjemný, humorný nadhľad, ale i kvalitná hudba a celkový grafický štýl, ktorý hra používa.



Naozaj, hudba príjemne dokrešuje celkovú atmosféru hry a zároveň nie je ani po dlhšom čase otravná. Možno nás v budúcnosti čakajú nejaké zaujímavé rozšírenia – rozhodne by som bol aspoň zvedavý akým smerom by sa vydali. Práve takéto rozšírenia by mohli byť istým zabijakom stereotypu, ktorý má tento herný systém už tak nako v krvi.



PC

Výrobca: EA Play **Distribútor:** Electronic Arts
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** nie

+ - príjemný a citlivý mix RPG, adventúry s ľahkou prímесou strategična
- hudba, intro a kreslené obrázky pri questoch, ergo grafická stránka veci

- - nevyhnutne hroziaci stereotyp
- pre tuzemského zákazníka chýbajúca lokalizácia



8

02 03 24 32

Michal "MickTheMage" Nemeč

Mass Effect 2: Arrival (DLC)

Nápad premostiť príbeh medzi druhým a tretím dielom série Mass Effect sa zdá byť na prvý pohľad zaujímavý. Hlavne sa svojim spôsobom jedná o zaujímavé využitie DLC platformy na previazanie jednotlivých dielov. Otázkou však ostáva, či realizácia nezaostáva za očakávaniami, ako sme si v poslednej dobe od Bioware akosi navykli.

Ak niekoho očakávania boli vysoké, s predstavou, že dostane ešte našliapanejšie a kvalitnejšie DLC ako Lair of the Shadowbroker, musím ho hneď na začiatku schladiť – nedostane. Na druhej strane, ale poskytne štandardnú zábavu, ktorá ničím neurazí, ale bohužiaľ ani nenadchne. Arrival zavedie nášho známeho komandéra na misiu, kde má zachrániť istú agentku Aliancie, doktorku Amandu Kenson. Ona má mať dôkazy o neodkladne hroziacej invázii Reaperov do nášho vesmíru. Lenže ako to už býva, nie všetko je také ako sa zdá. Na druhej strane, Shepard opäť bude zasahovať, aby celá galaxia ostala aspoň chvíľu pohromade...

Čo hráč dostane po vizuálnej stránke a strihovej práci s kamerou a jednotlivými scénami je opäť na vysokej úrovni. Avšak, čo sa týka level designu, hra pôsobí nemastne – neslane. Chýba jej nápad, či akýsi osviežujúci prvok, ktorý by celé to koridorové strieľanie nejako ozvláštnil. Po očakávateľnom príbehovom zvrate už v misii nebude iný postup, ako postup strelbou. Bude treba vystrieľať všetko a všetkých, ktorých na vás hra vrhne. Už vás nič neprekvapí. Prejdete koridorom, vstúpite do miestnosti a v ten moment viete, že do miestnosti sa nahrnie aj kopa protivníkov. Ukryjete sa a strieľate a strieľate a... Po ďalšom koridore celé znova. Ukazovateľ zábavy postupne klesá.

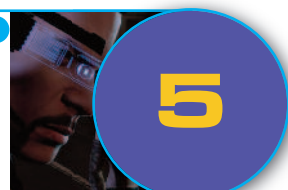
Okrem toho, scenár tiež na niekoľkých miestach ukazuje mierne kopance v logike a naznačuje problémy, s ktorými sa budú musieť autori v treťom diele vysporiadať. Už vysvetlenie admirála Hacketta, prečo musí ísť Shepard na misiu sám, stojí na hliených nohách. Skrátka, tým, že sa v Bioware rozhodli spraviť sólo misiu pre komandéra, si zároveň uzamkli širšie možnosti, ktoré hráč mával v spolupráci s ostatnými členmi tímu. Možno je to len

barlička, ako ušetriť financie na dabingu, ale to už je len číra špekulácia. Problém je, že celé toto takzvané premostenie s tretím dielom pôsobí prázdno a zbytočne. Jednak v dialógoch neexistuje nijaká možnosť ako sa odkloniť od nalinkovaného scenáru, žiadna možnosť výberu ako sa Shepard zachová. Všetko je od začiatku presne nalinkované a nepripúšťa akúkoľvek zmenu. Dokonca sa tentoraz Bioware úplne vykašlalo i na – ako to nazývam – optickú možnosť voľby. Nič. Všetky závažnejšie rozhodnutia sa dejú v strihových scénach, do ktorých hráč nezasahuje. Vždy to bol váš Shepard, resp. môj Shepard, robil rozhodnutia aké som chcel aby robil. Zachoval sa tak, ako som určoval a tak som Shepada formoval a vytváral si k nemu istý vzťah. Avšak Arrival toto všetko hádže do koša. Shepard robí rozhodnutia bez vášho zásahu, bez toho, čo hráč chce. Prvok, ktorého sa vzdali a týka sa najmä jedného kľúčového rozhodnutia, ktoré bude musieť komandér urobiť. Bohužiaľ bez vášho zásahu.

Ak má byť Arrival znakom vecí budúcich, nechcel by som vidieť tretí Mass Effect, ktorý sa vydal smerom posledného prídavku. Celá zápleтка posledného DLC jednoducho pôsobí ako varenie z vody a absolútne ignoruje postavu hráča, resp. to ako on sám vníma svojho Shepada. A to všetko len preto, aby si Bioware pripravilo pôdu pre ďalší diel. Staví hráča k akémusi pochybnému morálnemu rozhodnutiu, ktoré bude mať v budúcnosti pre Shepada isté následky. Nech by sa snažil hráč akokoľvek, výsledok posledného DLC dopadne vždy rovnako. Napriek tomu, že má i posledné DLC veľmi dobré produkčné kvality, v ostatných smeroch je len obyčajne priemernou záležitosťou. Od prázdneho strieľania až po nepresvedčivý scenár. Dokončenie DLC vám zaberie niečo málo cez hodinu a za ten čas bohužiaľ nedokázali autori vytvoriť viac než priemerný zážitok. Skalný fanúšik bude mať aspoň „kúsok žvanca“ na malú chvíľu, ale ostatní zrejme ostanú nemilo prekvapení.



PC, PS3, X360
Výrobca: BioWare **Distribútor:** Electronic Arts
Multiplayer: nie **Lokalizácia:** nie
 + - stále vysoké produkčné kvality
 - vesmír Mass Effectu
 - zrejme sa šetrilo na dabingu
 - nemastné neslané koridory
 - scenár sa ani nesnaží tvoriť ilúziu súdržnosti





Boris "Blade" Kirov

Rage: Mutant Bash

Mnohým nezainteresovaným by sa mohlo zdať, že FPSky sú z hľadiska ovládacej schémy pre tablety skrátka nevhodné. Ved' predsa, na to, aby ste mohli v uvedenom žánri ako tak sláviť úspechy, musíte sa nielen dobre pohybovať a obzerat', ale taktiež aj strieľať, meniť zásobníky či hádzať granáty, čo je bez adekvátnej zásoby tlačítok či kláves zdanlivo neriešiteľnou prekážkou...

Zdanlivo je však neriešiteľnou iba pre ortodoxnú komunitu – ako nám niekoľko vývojárov predovšetkým pre platformu iOS už stihlo dokázať, FPSky sa hrajú rovnako výborne aj bez toho, aby sme museli tukať do fyzických čudlíkov. Stačí len trochu vynaliezavosti (a umu) a bezproblémové dotykové ovládanie zabezpečí rovnaký gameplay, aký majú "dospelejší" zástupcovia žánra. Nedávno recenzovaná N.O.V.A 2 je toho jasným dôkazom.

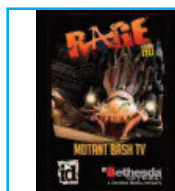
Pre mobilné platformy však existuje ešte iná možnosť, ako uchopiť žáner FPS. ID Softvér to pred pár rokmi dokázal vynikajúcim remakom Doomu 3 pre zariadenia firmy Apple, ktorý namiesto plnej kontroly pohybu dal hráčom do rúk iba možnosť narábať so zbraňami, pričom ale samotné napredovanie levelom bolo čiste v moci herného dizajnéra. Tieto tzv. on-rail strielačky preto síce môžu na prvý pohľad pôsobiť ako triviálna casual záležitosť, avšak kto mal možnosť prejsť spomínaného Doomu, musí jednoznačne s takýmto názorom nesúhlasiť. Dokonca by som povedal, že nároky na vaše reflexy sú v prípade takýchto titulov výrazne vyššie a rozhodne to nie je sranda behom sekundy vedieť presne zacieliť na trojicu protivníkov o ktorých ste pred okamihom vôbec nevedeli a od ktorých vás delí len cca meter vzdialenosti.

Rage: Mutant Bash, najnovší Ap-plácky počín od tých istých tvorcov, ktorí v minulosti zadefinovali žáner FPS, je on-rail akciou, tak ako bol aj jeho Doomový predchodca. Ale akou akciou! Tam kde Doom Ressurrection v závere akosi strácal dych, tam Rage prakticky nedáva priestor pre hluché miesta či tiché pasáže, keďže v koži jedného z účastníkov zabijáckej reality show budete po drvivú väčšinu hernej doby čeliť desiatkam a desiatkam nabiehajúcich súperov. Nakoľko je nutnosť plánovania pohybu z hľadiska koncepcie titulu odsunutá na vedľajšiu koľaj, bude vašim prvoradým cieľom dostať sa v zdraví na koniec úrovne a popritom dosiahnuť čo možno najväčšieho skóre, počítaného jednak zo zabitých protivníkov, ale taktiež aj z úspešných zásahov špeciálnych terčikov či zbierania predmetov a munície. Tej je v rámci úrovni naozaj po skromne a keď je navyše drasticky obmedzený aj váš arzenál (pištoľ, samopal a brokovnica – žiadna plazma rifle či BFG 9000), nedostatok nábojov budete počas hry pociťovať až bolestivo často. Našťastie, vetchá telesná schránka väčšiny vašich protivníkov znesie len obmedzený počet priestrelov a preto vám väčšie problémy budú robiť skôr nahadzované objekty pred ktorými sa sa budete musieť v správny okamih uhnúť, než výpady magorov, ktorí nepochopili že proti strelnej zbrani sa s nožikom na maslo adekvátne bojovať jednoducho nedá.

Aby som teda samotný gameplay nejako logicky zhrnul – v rámci levelu sa pohybujete bez vášho pričinenia, ces-

tu zabijate všetko čo sa vám do nej postaví, zbierate lekárnice a muníciu, uhýbate sa pred molotovmi či inými objektami... a skrátka, bavíte sa s hutnou dávkou adrenalínu v krvi. Samotný interface je spolu s ovládacou schémou maximálne pohodlným a intuitívnym, takže sa nemusíte obávať, žeby ste k zvládnutiu hry potrebovali prelúskat' manuál. ID Tech engine 5. generácie, ktorý poháňa aj mobilnú verziu titulu, sa potom stará o plynulý chod hry a klamali by sme vám ak by sme vám nepovedali, že krajšiu hru než Mutant Bash na platforme iPad nenájdete. Famózne detaily ako prostredia tak aj postáv, špičková hra svetla a tieňov, bombastické vizuálne efekty... je naozaj zbytočné polemizovať o tom, prečo je mobilný Rage tak mohutne sťahovanou hrou. Každý totižto chce na vlastné oči vidieť, že aj niečo tak malé ako tablet dokáže zobraziť krásu, v bežných prípadoch vyžadujúcu si multi-processorové zostavy s high-endovými grafikami. Holt, chlapani z id Softu nie sú len bežnými vývojármi a možno aj práve preto si ich najnovší počín zaslúži takú pozornosť akú má.

Škoda len relatívnej chudobnej hernej náplne (3 misie, 3 zbrane – nič viac ani nič menej), ktorú prebehnete ani nie za hodinku a pak už len nasleduje repetícia levelov, pretože Rage: Mutant Bash vám už nič nové neponúkne. Aj napriek tomu je ale možné tento akčný kus softvéru bez diskusií doporučiť, keďže minimálne po technickej stránke vám hra istotne vyrazí dych. A za tých pár šupov to naozaj stojí!

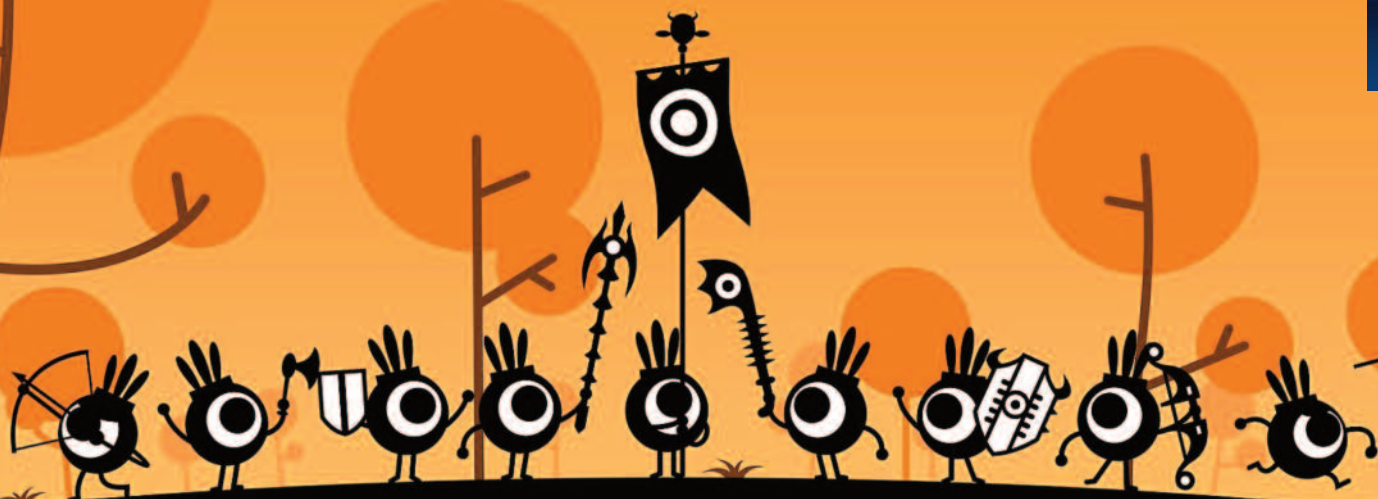


iPad

Výrobca: idSoftware Distribútor: Apple
Multiplayer: nie Lokalizácia: nie

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + - príjemné ovládanie a interface - neprestávajúca akcia - dizajn levelov - technické spracovanie | <ul style="list-style-type: none"> - málo levelov - málo zbraní - málo protivníkov - nulová pridaná hodnota |
|---|---|





Richard „gulath“ Bojničan

Patapon 3

PonPonPatapon... ak vám toto, prednesené džavotajúcimi detskými hláskami nič nehovorí, pravdepodobne ste nejakou nešťastnou náhodou minuli prvú dva diely tejto rytmickej stratégie na PSP. A to je chyba, ktorú možno napraviť jedine zahraním si aktuálneho pokračovania...

Patapon je hra, ktorú som ospevoval od okamihu čo sa dostala do mechaniky môjho PSP. Zaujímavá a originálna kombinácia strategickej hry s prvkami rytmickej je jednoducho očarujúca. A napriek tomu, že to znie priam neskúpiteľne, tento pokus sa jednoducho vydaril. Druhý diel bol tak trochu nastavovanou kašou, ale stále celkom hrateľný. No a ten tretí prichádza práve teraz.

Príbeh nadväzuje priamo na udalosti na konci predchádzajúcej časti. Naš národ pataponov prešiel na ostrov, našiel skrinku a otvoril ju. Tým vypustil 7 ziel, ktoré spôsobili, že všetci pataponi skameneli a svet je plný nových nepriateľov. My sa do hry dostávame práve vo vhodnom okamihu, ako vždy. Avšak na rozdiel od predchádzajúcich dielov, tentokrát nie sme nehmotná entita ktorá svojim bubnovaním ovláda tlupu malých očičiek s nožičkami a ručičkami (áno, hra je naozaj vhodná aj pre dievčatá), ale získavame svojho avatara. Samozrejme, náš avatar je silným prvkom na poli, a v bežných nepriateľoch nemá konkurenta. Jediné čím ho môžu dostať je množstvo. A stretneme ich v takých množstvách, až človek postupne uverí, že India vlastne vôbec nie je preľudnená krajina. Ku všetkým normálnym nepriateľom stretneme ešte aj obrovských súperov v podobe drakov, avatarov všetkých ostatných ziel a budeme bojovať aj so samotným zlom. To všetko v 80tich leveloch.

Podme teraz ku zmenám. Herný mechanizmus zostal zachovaný. Pataponov ovládame pomocou bubnovania na magický bubon. Jednotlivé sekvencie štyroch úderov tvoria vždy jeden príkaz, ktorý pataponi vždy poslušne vykonajú. Ak sa nepomýlime v niekoľkých sekvenciách po sebe, budú naši pataponi v úplnom vytržení, ich útoky získajú bonus na sile a ich spev sa zmení z obyčajného skandovania na fakt nadupanú pesničku. Ak to zvládneme ešte nejakú dobu, sprístupní sa nám bonusový útok v podobe sumonu, ktorý dokáže zničiť všetko na obrazovke. No a špeciálnou kapitolou sú dungeony na konci

ktorých čaká vždy veľký boss. Tieto majú niekoľko úrovní a musíme ich prejsť všetky na jeden záťah. Čiže ak niekde prideme o jedného patapona, žiaľ až do konca dungeonu ho nevidíme. Na konci každej úrovne sa môžeme rozhodnúť, či sa vrátíme s expami a nazbieranými pokladmi domov alebo pokračujeme hlbšie.

Doma nastáva druhá časť hry. Tu môžeme upravovať zloženie armády, aktivovať alebo deaktivovať jednotlivé verzie našich bojovníkov, upgradovať ich zbrane, rozoberať tie čo už nepotrebujeme na základné materiály (upgrady predsa niečo stoja), vyberať si skilly ktoré budú naši pataponi používať a samozrejme im prideľovať aj samotný equipment v podobe zbraní, zbroje, alebo dokonca koní. Okrem toho máme doma portál na online hranie, kde možno hrať buď kooperatívnu hru s kamarátmi, alebo jednoducho zmerať svoje sily s armádou niekoho iného. Žiaľ, toto sa mi nepodarilo spustiť, keďže hra ešte oficiálne nevyšla a servery sú zatiaľ nedostupné. Takže zážitky z online hrania nemôžem popísať.

Po grafickej stránke mám pocit, že pribudlo viac animovaného pozadia od predchádzajúceho dielu, ale môže to byť aj tým, že predsa len už ubehla nejaká doba. Grafika je stále detsky jednoduchá a v tom je jej čaro. K tejto hre jednoducho pasuje ako Habera do superstar.

A keď už sme pri superstar, tak si pohovoríme aj o zvukoch a hudbe. V podstate ide iba o skandovanie vybubnovaného rytmu. Akonáhle sa však pataponi dostanú do varu „fever“, sprievodná skladba naberie na obrátkach. A verte alebo nie, napriek tomu, že celý slovník obsahuje 4 slová, tak to znie oveľa lepšie ako ktorákoľvek hitovka od samosahodnotiaceho „kráľa“ slovenskej popmusic. Hudba v tejto hre bola jednoznačne vylepšená aspoň o 200 percent.

Takže, máme tu tretí diel, s rovnakou koncepciou, množstvom vylepšení, a celkovo oveľa lepším pocitom z hrania. Hru teda jednoznačne odporúčam.



PSP

Výrobca: Pyramid Distribútor: SCEE

Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

+ - avatar

- žiadne

- hudba

9

Branislav "chinaski" Hujo

MotoGP 10/11

Rossi ide do poslednej zákruty z prvého miesta, tesne za ním Stoner, Rossi prudko brzdí zadná brzda mu úplne rozhádzala zadné koleso, Stoner je naopak o niečo dlhší v zákrute, snaží sa vziať Rossiho vonkajškom, krásny manéver, je to neuveriteľný súboj koleso na koleso, ale... ale čo to je? Na oboch sa zozadu tlačí Rudo Hrach a krásnym, čistým prejazdom zákruty získava potrebné metre a rýchlosť na to, aby oboch sokov nechal ďaleko za sebou. Je to neuveriteľné, ale Rudo Hrach je víťazom a svojou neopakovateľnou kysuckou angličtinou kričí do mikrofónu "Gud rejs, gud rejs, ju sii jak som ich je.ou?"

Áno aj takto môže vyzeráť Moto GP 10/11, záleží len na vás, ako si ju prispôsobíte. Sú to dva roky, čo sa dostala séria MotoGP ku chlapcom z Monumental Games a asi aj oni sami tušia, že ak tento ročník zmrvia tak ako ten minulý, budúci rok budú programovať maximálne VPN klienta pre Capcom. Čo si budeme hovoriť, minulý rok to nevyšlo a fanúšikovia pretekov jednostopých vozítkov museli v ústach prežívať veľmi nemastný a neslaný výtvor, ktorý im celý ten cirkus okolo Rossiho, Lorenza a Stonera tak akurát znechutil. Ani mňa minulý ročník neuchvátil a tak vždy keď si chcem vyskúšať pocit motorkára siahnem buď ku konkurencii SBK, alebo ešte k niektorému zo starých dielov od Climaxu.

Ale bol by som zlý recenzent ak by som nedal novému dielku od Monumentalov šancu a bol by som klamár keby som vám napísal, že som sa pri ňom nebavil, ale podľa poporiadku. Už ste dostali pľuvanec do ksichtu? Taký ten zelený hnusný chrchel, pri ktorom vás natiahne už len keď si ho predstavíte? Ak hej tak viete čo vás čaká keď zbadáte design menu MotoGP 10/11. Nevieam, čo za dizajnárske antitalenty zamestnávajú v Monumental Games, ale verím, že malý tučný Lojzík z Medeného Hámoru, v škole na zastaralom PC s Wordom a Excelom, v tom Exceli nakreslí krajšie menu. Musíte teda zať ať zuby a ten grc, čo sa na vás z obrazovky vyvalí nejak prežiť.

V ponuke je viacero možností, ale tými najdôležitejšími sú World Championship, Career a Multiplayer. Ale ešte skôr ako sa vyberiete zbierať vavríny v hociktorom z týchto módov odporúčam skočiť do Settings a vyladiť si obtiažnosť. Len na vás totiž záleží, či sa budete cítiť ako na

reálnej motorke, alebo ako na dookola sa krútiacej motorečke z kolotočov. Nechcem tým síce povedať, že vám nové MotoGP ponúkne ktovieaký simulátor, ale keď si povypínate všetky asistencie a nastavíte ďalších pár serepetičiek, vaša kombinéza v istých partiách, sem tam pri nájazde a výjazde zo zákrut naberie khaki farbu. Ak sa vám nechce nič nastavovať, stačí spustiť buď World Championship, alebo Kariéru a hra vám ponúkne na výber niektorú z prednastavených obtiažností aj s popisom komu je daný výkonnostný level určený takže by nemal byť problém, aby si zajazdili amatéri aj skúsení pretekári.

Ak už ste sa dostatočne pohrali s nastavením môžeme sa pustiť do jednotlivých módov. Určite hlavným ťahákom je kariéra, ale ešte predtým sa pár slovami obtrime o Šampionát a ostatných podradných príbuzných. World Championship je ako už jeho názov napovedá kompletný šampionát so všetkým čo k nemu patrí, teda aby som bol úplne presný, všetko čo k nemu patrí pre jazdca. Nestarajte sa o nič, vyberiete si kubatúru (125ccm, Moto2, MotoGP), jazdca (v pôvodnej hre k dispozícii minulo-ročný roster, dnes už je patch, ktorý dodá tohtoročný roster pack) a hor sa na okruhy. Všetky trate odpovedajú už tohtoročnému rozpisu pretekov, preto by ste medzi nimi márne hľadali Donington. Ten bol totiž v reále aj v hre nahradený (pre nás) známejším Silverstonom.

Ako som napísal, v šampionáte sa o nič nestaráte, idete z okruhu na okruh a zúrivo počítate body do celkového hodnotenia. To vás síce chvíľku zabaví, určite poteší, že môžete jazdiť za svoj idol, ale dlho by vás to pri hre asi neudržalo. Môžete síce skúsiť ešte Quick Race a Time Trial, ale skôr či neskôr aj tak skončíte pri zlatom klinci večera pri móde Kariéra. A tu už je to o niečom úplne inom. Začínate totiž ako úplná nula, zelenáč, ktorý si všetko musí vybojovať sám. Čo určite poteší všetkých voličov SNS, ale aj príležitostných nacionalistov, autori prstom na mape objavili aj Slovensko a tak môže mať vaše virtuálne nemešlo Slovenskú národnosť. Následne mu ešte zvolíte domovskú trať a potom s prekvapením zistíte, že hra po vás chce, aby ste si ju vyskúšali s motorkou tej najsilnejšej kubatúry. Táto krátka a sem tam veľmi humorná vložka slúži ako tutoriál a pokus o to vysvetliť vám počas piatich minút ako sa z tej revúcej príšery nezrúbať.



Keď si ako tak zvyknete udržať motocykel na trati úvodný prológ končí a hra vás nemilosrdne vhodí so simulátora kapitalistického zriadenia. To znamená, že máte holú ríť, troška peňazí na to, aby ste sa dotrepali aspoň na prvé preteky a inak ste všetkým len na smiech. A tu už je na vás, či preukázate svoje manažérske schopnosti. Máte možnosť sa realizovať vo viacerých oblastiach. Predovšetkým si musíte nejak zabezpečiť motorku. Bez nej si logicky moc neškrtnete, pretože ako vie aj malý Onur Lakatoš aj napomalšia Jawa je rýchlejšia ako Usain Bolt. Výberom približovadla sa však samozrejme nič nekončí. Okrem nej treba ešte nejak zháňať sponzorov, mechanikov, PR manažéra atď atď... Jednoducho neustály kolotoč povinností a do toho sem tam preteky :) Samozrejme som to výrazne zjednodušil. Všetko je závislé na tom ako sa darí, aké pozície obsadzujete a aká je vaša reputácia. Práve ona je dôležitá a ešte o nej bude reč. Prijemné je, že všetky tieto úkony môžete absolvovať vo dvojici, keďže režime kariéry je možné hrať v co-op móde.

Ale poďme sa konečne porozprávať aj o samotnom jazdení, doteraz sme ho vcelku obchádzali. Celý závodný víkend pozostáva z niekoľkých eventov, primárne sú samozrejme zjednodušené a osekané tak aby boli zábavné, to znamená, že napr. pri kvalifikácii nejedete žiadne letmé kolo, ale hra vás hodí v plnej rýchlosti na štartovaciu rovinku a je to na vás. To isté samozrejme aj v skúšobných kolách. Zo začiatku vás možno prekvapí grafika, tá je totiž, akoby som to povedal slušne, mierne zastaralá a svoj vrchol niečo takéto malo tak 2-3 roky dozadu. Vyslovene odporný je napr. pohľad spoza riadidiel motorky,



ktorý by som niekedy len ťažko rozoznával od rovnakého pohľadu z cca 22 rokov starých motoriek od ACCOLADE (The Cycles: International Grand Prix Racing). Našťastie akonáhle pridáte plyn prestanete vnímať grafiku a oddáte sa sa rýchlosti. O tom, že rozdiely medzi jednotlivými kubatúrami sú markantné, snáď písať nemusím. Sami uvidíte, že akonáhle si skúsíte triedu MotoGP budete mať následne veľký problém sedieť znova v 125 ccm. Ale aj najnižšia kubatúra má svoje čaro, minimálne sa na nej naučíte ovládať motocykel, pretože to je niečo úplne iné ako ovládať auto. Borcom z Monumental Games sa naviac podarilo ovládanie troška sťažiť (ja hovorím zrealniť) takže predsa len ten arkádový pocit z minula mierne odoznel. Teraz je skutočne cítiť váhu motorky a zvládanie zákrut s presným naklopením a predovšetkým nájazd do nich a brzdenie chce trocha cviku. Ono totiž nestačí len vletieť do zákruty položiť motorku nabok a s prstom v

nose sa za potlesku obecenstva nechať luxusne vyviezť zo zákruty. Ani omylom. Treba si veľmi dobre premyslieť brzdenie, ak totiž nedobrzdíte, budete prinajlepšom len dlhý na výjazde, v horšom prípade preskúmate piesok v okolí. Zároveň však nesmiete ani prebrzdiť, inak nasleduje ukážkový pád a ešte aj dostanete motorkou po hlave. V silnejších kubatúrach pri brzdení zadnou brzdou krásne vidieť nepokojné zadné koleso a jeho snahu o zvládnutie fyzikálnych síl. Aj samotné zatáčanie vyžaduje trocha zručnosti, pri výjazde zo zákruty napríklad nie je jednoduché dostať sa do správnej stopy. Mierne ťuknutie do analógu znamená naklopenie jazdca do strany a ani sa nenazdáte a jazdec vám pláva na trati zo strany na stranu a myslí si o vás mnoho slov, ktoré tu radšej písať nejdem.

Celkovo však, som sa pri pretekoch bavil, za čo samozrejme sčasti môže aj samotné GP, kde na rozdiel od F1



napríklad nie je vôbec núdza o predbiehanie a poradie sa mení aj niekoľkokrát za kolo. Súboje sú aj v hre nasimulované skvele, koleso na koleso vás dokáže pekne rozhádzať. Treba si však dávať pozor na už spomínanú reputáciu. Tá je akýmsi vašim hodnotením. Ak prejdete určitý úsek čisto, budete pri tom plynule predbiehať ostatných a ešte aj jazdíte najlepší čas, či nebudaj vyhráte, reputácia porastie raketovým tempom. Ale pozor, za straty pozícií, kolízie a blbé umiestnenia sa reputácia znižuje takže ak si myslíte, že kamikadze štýl vám je blízky musíte sa korigovať. Samozrejme platí priama úmernosť, čiže čím lepšia reputácia tým lepší sponzori, motorky atď, atď. Zmieniť treba aj to, že sa autori rozhodli pridať do hry kontroverznú featurku v podobe vrátenia času, takže ak niečo poser..kazíte, stále je šanca na nápravu. Stačí sa len v akomsi spomalenom zázname vrátiť do situácie, kedy ste to ešte mali pod kontrolou a napraviť napáchané škody.

Doteraz som len chválil, hanil len máličko, ale nemôžem opomenúť ani zápory. Grafiku som už spomenul a napokoji nenechám ani umelú inteligenciu. Niežebý súper mali IQ manželov Mojsejovcov, ale sú aj na nižších obtiažnostiach prehnane agresívni. Nemajú problém zostreliť vás a hra navyše ešte hlúpo uberie reputáciu vám, je úplne jedno či za karambol môžete alebo nie. Čo poteší je, že sa súper nesnažia držať stále

len ideálnej stopy a taktiež to, že robia chyby. Nezriedka sa stane, že nedobrzdia zákrutu a potom cestujú po tráve. Za zápor považujem aj spôsob akým autori vyriešili veľmi dôležitú časť motocyklových hier, padanie jazdcov. Veď sa sami priznajte kvôli čomu pozeráte motorky v televízii. Monumental Games síce na fyzike poriadne zapracovali, čo som už spomínal, ale pády sú stále viac ako kostrbaté a človek má pocit aj pri úplne obyčajnom páde, akoby motorku odrazu nakopla neviditeľná sila, pretože sa vymrští ďaleko, ďaleko od jazdca. Reputáciu hre nenapravia ani zvuky a hudba. Obe tieto zložky sú tak nenápadné, že v rýchlom tempe pretekov úplne zaniknú a nebudete ich absolútne vnímať. U hudby by som to ešte pochopil, ale zvuky motorky by mohli byť oveľa lepšie.

No aj napriek týmto nedostatkom sú MotoGP predsa len dobrou hrou, navyše s, v rámci možností, kvalitným multiplayerom. V ňom vás čaká až 19 online protivníkov na ktorejkoľvek z tratí seriálu MotoGP a keďže preteky proti živým ľuďom majú svoje kúzlo zabaví vás určite.

Celkovo teda MotoGP 10/11 poľahky prekročila svoj minuloročný tieň, je lepšia v každom ohľade, stále však za konkurenciou zaostáva. SBK sú niekde inde. Ale ak máte radi motorky, po hre s pokojným svedomím siahnite, kariéra vás zabaví na dlho a ak máte po ruke ešte jedného podobného šialenca celú ju môžete zvládnuť spolu.



PS3, Xbox 360

Výrobca: Monumental Games Distribútor: Capcom
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + - kariéra - dynamika pretekov - licencia | <ul style="list-style-type: none"> - - málo herných možností - zvuky - AI protivníkov |
|---|---|





Branislav "chinaski" Hujo

Motorstorm Apocalypse

Fukušima dymí, Lýbia horí a svet sa bojí roku 2012, lebo na kamenných SMSkách od Mayov už ďalší rok nenájdete. Čo teda treba robiť, keď sa svet nezvratne rúti do záhuby, ktorú jehovisti predpovedajú už (len) asi dvanásť raz? Nič, kúpte starú "stodvadsiatku", nájdite najbližšie vhodné ruiny a nakopte prdel všetkým ostatným...

Ak si dobre pamätám, keďže PS trojka vtedy ešte "ležala" na mojom účte v banke, prvý Motorstorm bol jedným z najlepšie hodnotených launchových titulov novej konzoly od Sony. Niekedy v roku 2007 vtrhli arkádové závody do našich obývačiek a hoci sa obvineniam z krásneho tech dema, ktoré oveľa lepšie vyzerá ako sa reálne hrá, nevyhol, predsa len sa hráčom vryl do pamäte. Už o rok, teda prvý diel nasledoval diel druhý, ktorý hrdo niesol podtitul Pacific Rift a teda, ako názov napovedá, preniesol závody na pláže a iné zákutia pacifických ostrovov. Odbočku do krajiny handheldov, trafil Motorstorm pred dvoma rokmi, kedy sa predstavil dosiaľ posledný vydaný diel Arctic Edge (vyšiel aj na PS2).

Plnohodnotný tretí diel však prichádza na svet až teraz a ako už iste dobre viete nesie so sebou názov Apocalypse. Evolution Games sa rozhodli sériu troška "omladit" pre-fúknuť ju sviežim vzduchom mainstreamu a tak mnohí čakali ako to napokon dopadne.

Prvou veľkou zmenou je samozrejme celkové umiestnenie hry. Z pláží Pacifiku a dlhých studených arktických plání sa hra presunula do Apokalypsou postihnutého mesta, kde, či chcete, alebo nechcete, už jeho obyvateľov i nových príšielcov nič dobrého nečaká. Pamätám, ako sme na minuloročnom GamesCome s DanKanFanom a JCim pozerali na hru s miernym dešpektom (išlo vtedy len o betaverziu aj to nedokončenú) a s výsmešným úškrnom po sebe hádzali pohľadmi, ktorými sme dávali jasne najavo, čo za blbosť si to páni autori vymysleli. Ale teraz musím priznať, že ťah týmto smerom autorom vyšiel. Prostredie zničeného a postupne sa rozpadávajúceho sa mesta im dalo kvantum možností na zvyšovanie adrenalínu.

Nádych skazy na vás dýcha od počiatku, pekne štylizované menu vám na úvod ponúkne niekoľko možností, ako si hru

užiť. Tí, ktorým sa nechce mrhať časom na nejaké bezhlavé jazdenie, môžu okamžite spustiť mód Festival, ktorý je vlastne akousi príbehovou kampaňou, ktorou autori chceli prekvapiť hráčov. Žiaľ neprekvapili, dokonca by som odporučil príbeh úplne ignorovať, lebo inak si začnete myslieť, že Evolution Games zašli za žiakmi tretej triedy základnej školy a v rámci hodiny gramatiky, dali každému úlohu napísať jednu scénu z príbehu. Tak to totiž vyzerá. Príbeh sú vlastne akési otrasne rozpochybované komiksové kresbičky, ktoré na seba nadväzujú asi ako slová piesne od Mira Jaroša. Podozrievam autorov z toho, že tieto scény slúžia len na akési zúfale maskovanie neveriteľne dlhých loadingov jednotlivých pretekov. Od arkádových pretekov síce žiaden intelektuálny epos nečakám, ale lepší scenár ako toto vám napíše aj Britney Spears na kalkulačke. Samozrejme v samotných pretekoch už sa na žiaden príbeh nehra, tam už ide každý sám za seba a akási jediná spojitosť medzi tou otrasne rozpochybovanou hrôzou a samotným pretekom je postava jazdca, ktorý sedí v aute. Celá story je rozdelená do akýchsi troch častí, každá za inú postavu, pričom každá jedna časť reprezentuje určitú obtiažnosť. Pri prvej obtiažnosti s postavou Rookieho tak musíte končiť preteky do 5 miesta, pri ďalších postavách už je to 3, resp 1. miesto. Smutné je že okrem samotného Festivalu už toho Motorstorm Apocalypse nemá moc čo ponúknuť. Teda až na multiplayer, ale tomu sa budeme venovať neskôr. Ak ste sám máte ešte možnosť hľadať nejakú zábavu vo WRECKREATION, ale tu máte k dispozícii len Quick Race, Time Trial a Hardcore races, do ktorých si svoju účasť musíte vyhrať v príbehovej kampani. Ide však len o to, že musíte poraziť čas na trati. Síce na nej sú aj súper, ale len ako dekorácia. Smútok zo skutočne chudobných možností vám však aspoň čiastočne môžu napraviť samotné preteky. Tie sa držia starých známych Motorstorm koľaj, hoci ako som povedal na začiatku, zmien je tu viac než dost. Prvý pohľad vás možno prekvapí, pretože grafika sa oproti svojim predchodcom mierne zmenila, trocha "zhrubli" obrysy a pocit z nej už nie je takých umelohmotne uhladený. Má to však svoju úlohu a treba povedať, že bezútešnú situáciu v troskách metropoly dokresľuje tak ako má.

Samotné prostredie pretekov je atmosferické ako to len ide. Všade okolo vás zúri skaza, všade sa váľajú odpadky,



vraky a šrot a sem tam vás prekvapí pád mrakodrapu, či niečoho iného, väčšinou samozrejme priamo na trať. Samotné trate sú priom nápadité a nenudil som sa pri nich, je to aj tým, kade všade dokázali autori vytýčiť ich trasu. Nezriedka vás prekvapí, že trať vedie priamo cez ešte nedávno modetné kancelárie, niektorých budov, pričom takmer okamžite z nich padáte priamo do metra, či kanalizácie, aby ste všetko zakončili zúfalým súbojom s gravitáciou na padajúcom moste. Všetko sa pritom mení za pochodu, niekedy sa stane, že v treťom kole už idete po úplne inej trase ako v kole prvom, čo je rozhodne prvok, ktorý ma potešil. Už menej tešilo to, že sa tak deje len na niektorých tratiach, niektoré sú jednoducho pevne dané a nezmení sa na nich zhora nič. Trocha mi ale prekážalo, že som niekedy mal pocit akoby viedla auto samotná hra a nie ja. Čo ostalo zhodné s predchádzajúcimi dielmi je dynamika pretekov. Všetko je rýchle, adrenalínové a návykové. Preteky vás vtiahnu a vymačkajú z vás maximum. Singleplayer samozrejme troška zostáva, ale v multiplayeri je radosť súperiť s ostatnými protivníkmi. Čo ma ale nepotešilo je, že oproti predchodcom už si do pretekov (v singli) nemôžete zvoliť aké vozidlo chcete vy. Jednoducho ho máte presne definované hrou a keď sa vám nepáči choďte hrať Simsov. Našťastie v multiplayeri vás neobmedzuje nič. Portfólio približovadiel, je tradične široké. Nájdeme tu motorky, štvorkolky, kamióny, klasické sedany, rally autá, superšporty aj amíkmi obľúbené Muscle cars. Príjemne pritom je, že sa autá zreteľne inak správajú. Samozrejme to, že sa crossová motorka chová inak ako ťahač prekvapí tak maximálne rodičov slovenských Onurov a

Šeherezád, ale inak sa správa napríklad superšport a inak rally car. Zvýšil sa aj dôraz na váhu vozidiel a tak konečne nemáte pocit, že riadite papierové modely.

Už som spomenul, že nejazdíte po žiadnych vyčistených cestičkách, naopak, po trati sa váľa bordel a až by Luník 9 závidel. A rovnako ako na tomto malebnom sídlisku tu na ceste nájdete aj toľko ľudí. Apokalypsou zmietané mesto totiž neopustili všetci jeho obyvatelia a tak tí čo ostali a prežívajú, majú zvláštnu záľubu motať sa po trati, stáť a kývať. Je to ale ich smola, v Motorstorme sa brzdi málo a pred organickými formami života vôbec. Autori si zároveň neodpustili troška morbidnú vložku v podobe, že ak takéhoto neboráka naberie, chvíľku ho ešte vlečiete vľajúceho za sebou. Teda nie že by to vadilo mne, ale v telke už asi dva mesiace, žiaden investigatívny primitív z Markízy, Jójky a iných morálne čistých inštitúcií nehovoril o tom, že hry z nás robia asociálne príšery bažiacie po krvi detí, mužov a žien po štyridsiatke, či nebudaj dôchodcov (nikto iný tie TV Noviny nepozera).

Celkovo sa celý podtón závodov nesie v duchu nemyslieť a užívať si adrenalínovú jazdu. Rýchlosť je obrovská, zákruta strieda zákrutu, sem tam nevíete či ste hore, alebo dole a plechy z vás lietajú prakticky na každom kroku. Systém kolízií a následného návratu na trať je tu vyriešený, absolútne poplatne tejto dobe, akonáhle sa vytrieskate a z auta ostane len horiaci vrak, stlačenie tlačítka, vás automaticky obnoví a hodí v plnej rýchlosti na dráhu o pár metrov ďalej ako predtým. Žiaľ autori túto featurku nevychytili do detailov a tak sa stáva to, že vás hra

takýmto reštartom buď zvýhodní, keď vás obnoví dosť ďaleko pred súperom s ktorými ste pred búračkou bojovali, alebo čo je horšie obnoví tak hlúpo, že v danej rýchlosti nemáte šancu preskočiť najbližší skok. Problém však je, že hoci vás spočiatku preteky skutočne chytia a budú vás baviť postupom času skĺznu do stereotypu a ani meniace sa trate to nezachránia. Naplastou na to môže, no nemusí byť multiplayer. Veľmi dobre sa zabavia aj hráči, ktorí nemajú prístup k PSN. Na jednej PS3 si môžete zahrať až 4, ale aby som pravdu povedal viac ako dvoch neodporúčam, lebo sledovať to divadlo, keď sa na štyroch miniohrákových mihá toľko vecí dá skutočne námahu.

Najviac pridanej hodnoty má ale určite online multiplayer. Ten je žiaľ jedinou vecou kvôli ktorej som pri hre ostal dlhšie ako čas nutný na napísanie recenzie. Napriek tomu, že ide taktiež o úplne rovnaké prachsposté pretekánie ako v singleplayeri, totiž multiplayer prináša nefalšovanú zábavu a radosť z porážky ostatných. Autori ho namiešali vskutku umne, nebáli sa požičovať si veci z ostatných hier, nielen tohto žánru, a hoci sa to niekomu v konečnom dôsledku môže zdať prekombinované, treba si len zvyknúť. Samozrejme hybnou silou multiplayeru je tak ako všade porovnávanie sa s ostatnými živými ľuďmi. A na to aby ste sa mohli porovnávať samozrejme slúžia body, triedy a rebríčky. Body získavate počas každých pretekov, prakticky za všetko, za ničenie, predbiehanie, driftovanie, za plynulú jazdu, veď to poznáte, ak nie ste skutočne retardovaný, cítite sa spočiatku veľmi dobre lebo ste odmeňovaný a chválený, horšie je keď prídete po určitú úroveň, kde už



postup na ďalší level stojí veľa bodov a vaši súperu sú o pár tried lepší, ale treba len bojovať.

Ako som teda povedal, základom je vaše hodnotenie a porovnávanie sa s ostatnými. Ale aby to bolo zábavnejšie pridali Evolution Games ešte niekoľko skladačiek mozaiky naviac. Pred každý pretek si môžete nastaviť, nielen auto atď, ale aj pár vecičiek naviac, predovšetkým balíček perkov, tie vám potom, tak ako napríklad v multiplayeri klasických FPSiek pomáhajú v dosahovaní lepších výsledkov, alebo a to je častejšie zabraňujú súperom v dosahovaní ich lepších výsledkov. Celkovo túto featurku vítam a hoci jej vplyv nie je až tak badateľný je to zábava. Zábava je aj to, že si pred každým pretekom môžete stavať na to ktorého súpera porazíte a vedzte, že niet väčšieho zadosťučinenia ako nechať ho za chrbtom, hoci aj bojujete len o 15/16 miesto. Vlastne to by som bol zabudol, veľkým plusom Apokalyptického Motorstormu je to, že v multiplayeri proti vám súperí až 15 živých protivníkov. Akékoľvek nižšie číslo by multiplayer zrejme zrazilo nižšie ale táto šestnásťka je presne ten akurátny koktejl, aby vznikol ten nefalšovaný pretekársky chaos.

Záverom však budem pesimistickejší. Multiplayer totiž na záchranu nového dielu Motorstormu stačí len veľmi, veľmi tesne. Ostatné časti hry ho sťahujú nekompromisne do vôd priemeru a zabudnutia. Pár týždňov si nový Motorstorm možno svoje miesto na výslni udrží, ale o rok už bude zapadaný prachom a len sťažka po ňom štekne pes.



PS3

Výrobca: Evolution Games **Distribútor:** SCEE

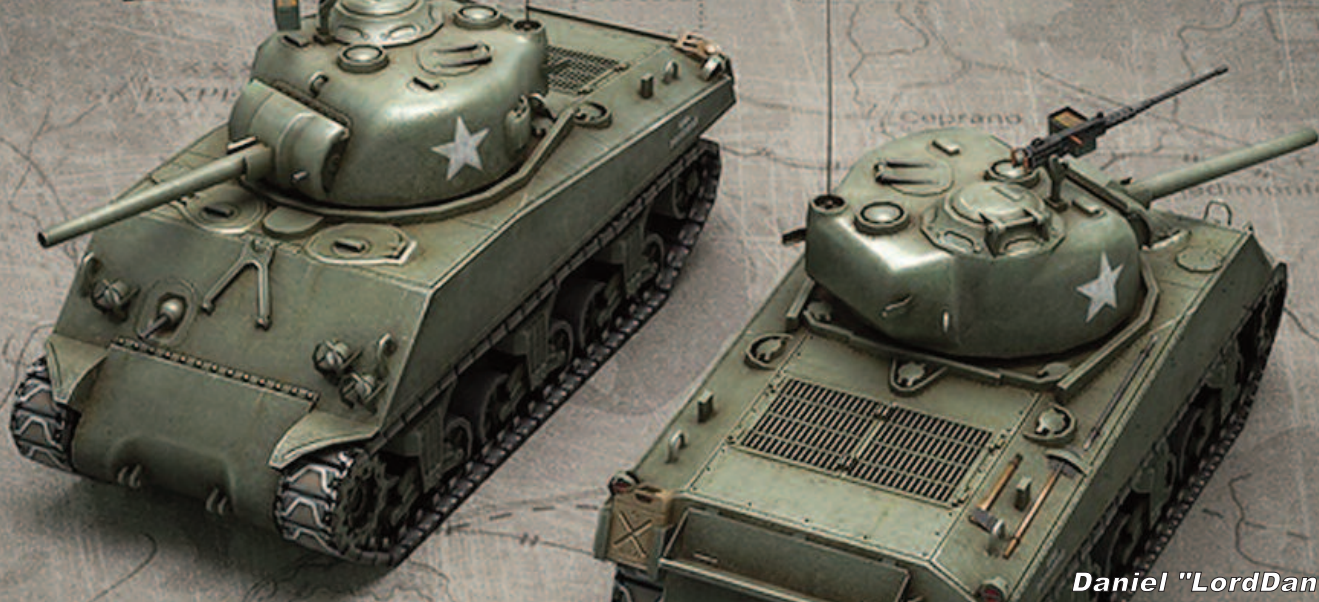
Multiplayer: áno **Lokalizácia:** nie

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + - multiplayer - adrenalínové preteky - deštrukcia na trati | <ul style="list-style-type: none"> - singleplayer - stereotyp - festival (story mód) |
|--|---|



6





Daniel "LordDan" Hujo

Men of War: Assault Squad

Existuje množstvo stratégií, ktoré nám už sľubovali, že tentoraz bude pocit z hrania realistický, že veleniu armád na strategických mapách sa žiadna iná hra nevyrovná a že následné prevzatie iniciatívy priamo v boji nemá konkurenciu. No povedzme si na rovinu, mnoho hier nakoniec doplatilo na tieto veľké reči a skončilo na smetisku herných dejín. Men of War: Assault Squad je nový a ďalší prídavok k sérii Men of War, ktorý tiež prišiel na tento svet s veľkými rečami, čo všetko nám prinesie. Podme sa mu teda pozrieť poriadne na zubok.

Pre tých, čo počujú názov Men of War prvýkrát, len pripomeniem krátko históriu tejto série. Všetko sa to začalo hrou Soldiers: Heroes of WW2, kde ste sa stali veliteľom malej údernej skupiny. Pod vaše velenie spadalo maximálne 10 vojakov a každý bol odborník na inú zbraň a to vyžadovalo veľké taktizovanie a dôsledný mikromanagement, sem-tam sa na bojisku objavil aj tank. Čo bolo nezvyklé, mohli ste mať pod úplnou kontrolou každého vojaka a tank, mohli ste ovládať presne ich pohyb, streľbu, prakticky všetko. Potom nasledovalo voľné pokračovanie v podobe Faces of War, tu už sa pod vaše velenie dostávali celé skupiny, alebo v odbornej terminológii družstvá a roty. Strategické rozhodovanie a taktizovanie nabralo realistickjšie rozmery a hra nestrácala ani v mikromanamente jednotlivých vojakov. Tretím a zatiaľ posledným voľným pokračovaním série týchto hier je už spomínané Men of War, ktoré naďalej rozšírilo množstvo jednotiek, ktorým je možné veliť.

Predchádzajúce hry a datadisky ale boli koncipované hlavne pre singleplayer a multiplayer bol len chudobný príbuzný, ktorý tam niekde bol, ale niečo mu stále chýbalo. To všetko sa mení práve príchodom standalone datadisku Assault Squad. Ten si berie všetko dôležité a dobré zo singleplayeru a prináša nové prvky a núti hráčov, aby hrali kooperatívne, alebo rovno proti sebe. Kto si teda myslí, že si zahrá kvalitnú stratégiu, tak ako tomu bolo v predchádzajúcich dieloch, síce nebude sklamaný, ale pri hraní Assault Squad sám pochopí, že potrebuje niekoho živého, kto by si s ním, alebo proti nemu zahral, až potom totiž začína ta pravá zábava.

Herné princípy prešli oproti pôvodnej hre malou zmenou. Všetko sa točí okolo kontrolných bodov/vlajok a bodov/peňazí, ktoré za ich obsadenie a udržanie dostávajúte. Hra vás v podstate neustále ženie dopredu, niekedy musíte obsadiť všetky vlajky, niekedy máte na výber, ktoré obsadíte a víťazná je len tá posledná. Nakoniec sa zrejme aj tak budete snažiť obsadiť všetky vlajky, jednak preto, že dostanete viac bodov, za ktoré si nakúpite nové, čerstvé a vyzbrojené jednotky a jednak sa vám s každou ďalšou obsadenou vlajkou rozrastá arzenál zbraní a jednotiek, ktoré môžete povolať do boja. Potrebné je teda držať straty na svojej strane na čo možno najnižšom čísle, aby ste zbytočne neboli nútení stále povolávať nové a nové jednotky, pretože body sa míňajú prekliato rýchlo a doplňujú sa len veľmi pomaly. Avšak za tieto body si nekupujete len jednotky, občas sa dostanete k špecialitkám, ako je nálet stíhacích bombardérov alebo zhodenie parašutistu pokojne do tyla nepriateľa. Každá frakcia má niečo iné.

Základom hry je 15 misí, ktoré je možno hrať singleplayer, ale skôr sú teda určené pre kooperatívne hranie. Hra tieto misie ani nenazýva kampaňou, len skirmishom. Za každú s frakcií si vyskúšate tri mapy, frakcie sa striedajú, takže je to pomerne pestré, vyskúšate si boj za americkú, britskú, ruskú, nemeckú a japonskú armádu. Scenáre sú väčšinou podľa známych bitiek druhej svetovej vojny, ale presné rekonštrukcie nečakajte. Mapy sú skutočne rozsiahle a s postupom a bojmi na celej dĺžke fronty strácate trochu prehľad o tom, kde máte jednotlivé jednotky a kde je práve horúco. Naviac, časom príde na určitú stratégiu, ktorú budete uplatňovať v každej misii, napr. mne sa dosť osvedčilo na veľkých mapách zatlačiť na niektorý kontrolný bod, kam následne počítač sústredil obranu a všetky protiútoky, tým však oslabil obranu na ostatných kontrolných bodoch, čím sa objavila ideálna príležitosť na útok v tomto úseku. Problém je, že musíte kmitať hore-dole medzi dvomi bodmi na mape, aby ste vedeli, že vás nepriateľ nezatlačil späť a na druhej strane musíte koordinovať útok. Práve z tohto dôvodu je dobré mať niekoho po ruke a plynule sa dohadovať na postupe. Pri tomto postupe si strážite svoj úsek, tušíte, ktoré jednotky máte po ruke a podobne.

Okrem týchto 15 misí je tu potom ešte cez 30 máp určených výhradne pre multiplayer a pre rôzne módy hry.



Sú tu tri módy, obdobou singleplayeru alebo kooperácie je mód Assault Zones, kde obsadzujete vlajky alebo teda kontrolné body a kto ich získa všetky je víťaz. Aký by to bol multiplayer, keby v ňom chýbal klasický deathmatch alebo v Assault Squad mód s názvom Combat. Posledný mód, ktorý hra obsahuje má názov Frontlines, kde jeden z hráčov útočí a ten druhý sa bráni resp. spomaľuje postup nepriateľa. Myslím, že multiplayer prešiel skutočne veľkou zmenou, čo by mohlo prilákať aj nových hráčov.

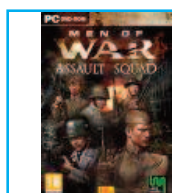
Čo musím pochváliť je umelá inteligencia a náročnosť hry. Men of War: Assault Squad rozhodne nie je pre nováčikov a doporučujem im zahrat si buď pôvodnú hru, alebo najlepšie celú sériu od začiatku, aby sa naučili pracovať s každým jednotlivcom. Assault Squad nemá žiaden tutorial a s tým je treba počítať. Čo sa týka umelej inteligencie, tak tá na vyšších obtiažnostiach veľmi slušne reaguje na vaše manévry a prispôbuje sa situácii. Aj keď je otázka či to nie je spôsobené tým, že nepriateľ na vás len chrlí obrovské protiútoky na miesta, kde zrovna útočíte. No na druhej strane sa mu čas od času podarí vybojovať späť už raz stratenú vlajku. Pokiaľ útočíte len pechotou bez akejkoľvek podpory, čakajte, že na vás nepriateľ pošle tanky, s ktorými si na otvorených priestranstvách moc neporadíte. Pokiaľ útočíte v priesmykoch len tankami, čakajte, že nepriateľ na vás pošle vo veľkom protitankovú pechotu a váš postup zamrzne, prípadne za touto vlnou prídu nepriateľove tanky a vám neostáva nič iné ako ustúpiť. V niektorých misiách sa tak skutočne zapotíte.



Životne dôležitý je tak management vašej armády a jej správne vyváženie. Aj keď občas nastávajú aj absurdné situácie, kedy jedno nepriateľské obrnené vozidlo dokáže vyradiť tri opancierované tanky. Účinnosť zbraní tak nie je úplne historicky verná, skôr autori vsadili na vyváženie armád a väčšiu zábavu. Je treba pamätať aj na také veci, ako je munícia a palivo. Pokiaľ je váš postup pomalý a neustále bojujete s nepriateľom, ľahko sa stane, že vašim mužom, delám, guľometom a vozidlám dôjde munícia a ste nútení zastaviť a ak nemáte zásobovacie auto, tak si na dozbrojenie počkáte, čím sa väčšinou dostanete do slušných problémov. Stále je to ale skôr makromanagement, mikromanagement, ktorý ja osobne mám na týchto hrách najradšej je síce solídne vypracovaný, ale z praktického

hľadiska úplne zbytočný. Vojakov a strojov je toľko, že pri venovaní sa každému zvlášť by ste asi hru nikdy nedohrali.

Záverečné hodnotenie je veľmi pozitívne, ide o výbornú multiplayerovú stratégiu, ktorá ponúka možnosť zahrat si kooperatívne a aj proti sebe. No nemôžem sa ubrániť pocitu, že takýto prepracovaný multiplayer mal byť do hry zapracovaný omnoho skôr a nie až v podobe standalone datadisku. Hru trochu zráža aj fakt, že prakticky vôbec nie je stavaná pre nováčikov, ktorý sa v množstve ovládacích prvkov hry utopia. Niektorí môžu namietat aj starší engine a horšiu grafiku hry, proti gustu žiaden dišputát, ale mne osobne to výrazne neprekáža. Ešte raz teda opakujem, nadpriemerný multiplayerový počín.



PC

Výrobca: DigitalMind Soft Distribútor: 1C
Multiplayer: áno Lokalizácia: nie

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| + umelá inteligencia | - nieje pre nováčikov |
| - veľký počet máp | - starší engine a grafika |
| - kooperatívne hranie | - "len" datadisk |

6.5

Headset F540 a myš G700 - pre hráčov každého druhu

Juraj "Duri" Dolniak

Nad'alej pokračujeme v rubrike zaoberajúcej sa herným hardvérom, v ktorej si pre tentokrát predstavíme ďalšie lahôdky z rady Gaming od spoločnosti Logitech. Čo so sebou prináša závan inovácií si tak povieme v našej detailnej analýze.

Po testovaní hernej klávesnice a PC headsetu od Logitechu sa nám dostávajú do praciek ďalšie kúsky, ktoré by si žiaden poriadny hráč nemal nechať ujsť. Jedná sa konkrétne o konzolové slúchadlá F540 a nový model myšky nesúcej označenie G700. Nielenže ponúkajú bohaté funkcie, ale taktiež ich prevedenie a celková manipulácia navodzujú dojem absolútneho herného Olympu. Ako vidíte, nadšenie neskrývame, avšak pozrime sa im na chrup o čosi z blížšia.

Logitech Wireless Headset F540 – správna voľba pre Xbox 360 a PS3

Pre niekoho je možno problémom zaobstarat' si adekvátnu náhlavnú súpravu pre PC, nie to ešte pre ich „obývacích miláčikov“. Vo švajčiarskej spoločnosti však mysleli aj na tzv. konzolových hráčov, ktorí v otázke hier radšej ako po tradičnej klávesnici s myškou siahnu po gamepade. A tak sa po septembrovom oznámení modelu F540 dostal konečne na trh poriadny zástupca konzolových headsetov. Poznámka: bezdrôtový!

Headset F540 si zamilujete doslova na prvý pohľad. Niežeby bolo jeho nadizajnovanie ktovieako výnimočné, napohľad ťažký a hlavne pevný tvar ale sedí na hráčovej hlave ako uliaty (vzhľad sa viac-menej ponáša na ten model G930). Slúchadlá pokrývajú kompletne celú ušnicu, a tak



zabezpečia, že vás počas hrania nevyrušia žiadne okolité zvuky. Čo však hráči ocenia o čosi viac je spomínaná bezdrôtová technológia, ktorá pracuje v bezdrôtovom pásme 2,4 GHz. Jej fungovanie zaobstaráva nenápadná čierna stanica vysielajúca signál priamo zo zapojených zariadení. Predný panel stanice je obohatený o USB vstup, vďaka ktorému môžete ľahko dobiť vybitý headset (údaje od výrobcu hovoria o približne 10 hodinovej výdrži) a trojicou indikátorov, ktoré signalizujú počet zapojených prístrojov. Zo zadnej strany sa vstupov nájde o niečo viac, keďže je do stanice možné zapojiť až tri rozličné zariadenia (okrem konzol aj DVD či MP3 prehrávač).

Keďže je však F540-tka k dispozícii predovšetkým pre konzolistov, prek-

lepli sme si ju samozrejme na vlastnej koži aj v tomto smere. Hoci sa v obrovskej krabici od headsetu nájde káblov požehnané, medzi najpotrebnejšie patria hlavne tie prislúchajúce vašej konzole (počítačový chaos z káblov pre zapojenie do zvukových výstupov prehrávača zahľadia pribalené obrázkové a textové manuály). My sme kvality slúchadiel okúsili na konzole Xbox 360 a musíme uznať, že aj napriek tomu, že sa jedná o stereo zvuk, radíme ich s čistým svedomím medzi najlepšie konzolový hardvér na trhu. Utkvel nám v pamäti najmä nezabudnuteľný Alan Wake, ktorý zásluhou modelu F540 vynikol ešte o kus viac aj v audio oblasti. Pripočítajte si k tomu mikrofón s potlačeným šumom okolia a môžete sa bezstarostne pustiť do online komunikácie s vašimi priateľmi. Zaujme aj jednoduchá manipulácia, nakoľko sa všetky potrebné tlačidlá nachádzajú implementované priamo na ľavom slúchadle odkiaľ následne bezproblémovo smiete nastavovať hlasitosť zvuku hry a mikrofónu a taktiež tu nájdem tlačidlo Input na prehadzovanie medzi jednotlivými práve používanými zariadeniami.

Z bezdrôtového headsetu F540 sme jedným slovom nadšení. Pre všetky vyššie uvedené kladné skúsenosti mu preto udeľujeme poriadne vysokú známku.





Logitech Wireless Gaming Mouse G700

Z našich doterajších testov musí byť hádam každému jasné, že je rada Gaming zameraná doslova na akýkoľvek detail hráčovej hernej základne. Nezaostáva snáď v žiadnom smere a snaží sa ísť pevne ruka v ruke s požiadavkami modernej hráčskej komunity. Toto „pravidlo“ platí aj pre ďalšiu povinnú výbavu PC – myšku. Radi siahnete po titule, v ktorom sa nejaké to tlačidlo navyše zide a opäť si neprajete byť obmedzovaní káblami? V tom prípade upriamte svoju pozornosť na bezdrôtové „čudo“ s označením G700.

Simultánne s testovaním headsetu F540 sa nám pod ruky dostala taktiež bezdrôtová myška G700. Pomerne veľká krabička, v sebe ukrýva vcelku bohatý obsah. Až na niekoľko káblov k spojzdnenu a nenápadného receiveru jeho najpoprednejšiu devízu samozrejme predstavuje práve myška. Tá je na rozdiel od tých bežných kancelárskych neštandardne väčšia a na prvý pohľad môže pôsobiť trochu zložito. Stačí si však preštudovať priložený manuál a zabrowsovať na oficiálne download centrum Logitech, odkiaľ si stiahnete dodatočný softvér SetPoint, a veselo sa pustiť do hrania. Myš tvorí dokopy 13

G-kláves, ktoré podobne ako v prípade klávesnice G510 čakajú na vaše dokonalé prispôsobenie. Je len na používateľovi, či sa pustí do zjednodušovania funkcií vo Windows, alebo v obľúbenej hre. Dodatočné tlačidlá sa hodia napríklad na rýchle navolenie činností v RPG či ďalších iných žánroch, kde nájdú svoje uplatnenie.

Jednou zo zvláštností myšky je okrem iného aj možnosť zvoliť si medzi dvoma režimami koliečka pre čo najrýchlejšie reakcie v hrách. Tomu je prispôbostený aj celkový tvar a klzná plocha. Zariadenie je možné používať ako bezdrôtovo za pomoci receiveru, tak klasicky cez USB, kvôli čomu bol v balení priložený predĺžovací kábel na pripojenie. Netreba zabudnúť na

laserovú technológiu, ktorá vám zabezpečí presnú reakciu na hernú situáciu podľa pohybu vašej ruky a takisto veľmi presné wireless odpovede s rýchlosťou 1000 hlásení za sekundu.

Celkovo hodnotíme G700-vku kladným číslom a aj keď nejde o nič preverateľné, rozhodne by ste ju nemali prehliadnuť.



Trinásty herný hardvér týždeň, s ktorým sme zároveň vhupli do nového, v poradí už štvrtého mesiaca 2011 ponúkajú nasledovnú štvoricu zaujímavých správ.

Z nej boli tri novinky uverejnené prvého apríla, no teraz už s istotou vieme povedať, že sa nejednalo o žiadny žartík zo strany redakcie, ale o pravdivé informácie. Takže, aj vy máte problémy s výdržou batérie vo svojom stroji? Tento problém by už mal byť vyriešený! Pre 3DS (ale aj pre iné zariadenia) totiž dorazila univerzálna náramková nabíjačka na zápästie pod názvom Universal Gadget Wrist Charger, ktorá je schopná predĺžiť dobu funkčnosti. Táto užitočná hračka je v našej mene k dispozícii približne za 25 €, no podstatné je, že ponúka pomerne širokú škálu kompatibilných zariadení. Váži 82 gramov a nabijete s ňou nasledovné zariadenia (samozrejme vrátane 3DS): iPhone, Nokia II (2mm), Nokia I (3.5mm), Mini USB (for Motorola/HTC/Dopod/MP3/MP4), LG, Samsung i900, Sony Ericsson, Sony PSP, NDS Lite, a Nintendo DSi.

Druhá hardvér správa uplynulého týždňa predviedla grafickú kartu Radeon HD 6790 od spoločnosti Sapphire, ktorej základné informácie sú pre náš už známe hoci jej oficiálne vydanie je plánované na 5. apríla 2011. Začneme chladením, pretože tento kúsok vraj bude disponovať nereferenčným dvojslotovým chladičom, ktorý obsahuje jeden stredový ventilátor a trojicu medených heatpipe. Táto grafická karta bude poháňaná 40nm jadrom Barts, využívať by mala 800 Stream procesorov, frekvencia jadra by mohla činiť hodnotu 840 MHz a mala by obsahovať GDDR5 pamäť o veľkosti 1 GB, s frekvenciou 4200 MHz, 256bitovú pamäťovú zbernicu a TDP 150 W. Vieme aj to, že ponúkne CrossFireX konektor, dva DVI výstupy, jedno HDMI 1.4 rozhranie, a DisplayPort 1.2 výstup.

Nové herné myši sa tak často nevidia, my sme ich ukázali rovne dve. Predstavila ich spoločnosť Hama a jedná sa o modely s označeniami uRage a uRage evo, disponujúce niekoľkými

rozdielmi. Oba modely obsahujú dvojmetrový napájací USB kábel, ponúkajú frekvenciu 500 Hz, zaujmú ergonomickým dizajnom a pre potreby hráčov je pripravených šesť tlačidiel, z ktorých je päť programovateľných. Líšia sa v kvalite tlačidiel, presnejšie model uRage evo ich má vraj kvalitnejšie, respektíve s dlhšou výdržou a ponúka laserový snímač s rozlíšením 3200 dpi, naopak model uRage, ktorý je predávaný za odporúčanú cenu 19,99 € disponuje s rozlíšením 2400 dpi. Herná myš uRage evo od firmy Hama sa dá zadovážiť za 29,99 €.

S poslednou správou trinásteho týždňa sme sa pozreli na veľký LCD monitor od Aceru, vhodný predovšetkým pre hráčov a priaznivcov multimédií. Už z jeho názvu H274H je možné vyčítať, že je 27", no to nie je jediná informácia, ktorú o ňom vieme povedať. Disponuje rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, jeho pozorovanie uhly sú 178°/170° (horizontálne/vertikálne), ponúka dynamický kontrastný pomer 100 000 000:1, 5 ms odozvu, maximálny jas 300 cd/m², a jeho stojan umožňuje naklápanie -5 až +15°. Nemožno ani zabudnúť na to, že je LED podsvietený a disponuje s D-Sub, DVI, a HDMI konektorom. Na monitor Acer H274H je poskytovaná dvojročná záruka a môžete ho mať doma za cenu 299 €.

Nič viac už tento týždeň zo sveta herného hardvéru bohužiaľ neposkytol, ale to neznamená, že štrnásty týždeň 2011 nebude štedrejší, skôr naopak, ale to uvidíte až o týždeň, kedy u nás nájdete ďalší hardvér sumár.

Po štrnástom týždni, ktorý úspešne prešiel a dodal dvojicu grafických kariet a jeden zaujímavý herný notebook, nastal čas na jeho zrekapitulovanie.

Z vyššie spomínanej ponuky dorazili dva produkty v utorok, kedy sme sa najskôr pozreli na laptop Asus Lamborghini VX7, demonštrujúci dizajn výnimočného automobilu Murcielago LP640 od Lamborghini, ktorý ponúka LED podsvietený displej o veľkosti 15,6" s rozlíšením 1920 x 1080 pix-

elov. Tento stroj poháňa procesor Core i7-2630QM so štvoricou jadier, ktorý tiká frekvenciou 2 GHz, ponúka až 16 GB pamäť RAM, 3 GB grafickú kartu GeForce GTX 460M, a určite posluží aj dvojica pevných diskov o celkovej kapacite 1,5 TB. Vyrábaný je v oranžovej farbe a vo farbe uhlíkových vlákien, pričom nechýbajú možnosti ako Blu-ray mechanika, 2 megapixelová webkamera, dvojica reproduktorov, HDMI rozhranie, 8-článková batéria, čítačka pamäťových kariet, gigabitový Ethernet, 802.11 b/g/n, Bluetooth 3.0, a jeden USB 3.0 port. Funguje vďaka operačnému systému Windows 7 Home Premium 64bit a výrobca naň poskytuje dva roky trvajúcu záruku. Predobjednávková cena notebooku Lamborghini VX7 činí hodnotu 1 995 €, takže určite si ho nemôže dopriať každý hráč alebo priaznivec Lamborghini vozov.

Po predošlej vizuálnej lahôdke sme odhalili niektoré detaily grafickej karty Radeon HD 6790 od spoločnosti XFX, ktorá disponuje dobrým taktovacím potenciálom, pretože obsahuje vlastné (nereferenčné) chladenie, pozostávajúce z dvoch ventilátorov a štyroch heatpipes vyrobených z medi. Oficiálne frekvencie známe nie sú, no z dostupných zdrojov vieme, že by GPU mohlo pracovať na frekvencii 840 MHz a jej pamäť zrejme dostane frekvenciu o hodnote 4200 MHz. Podarilo sa nám ale zachytiť to, že obsiahne 800 Stream procesorov, 1 GB GDDR5 pamäť, prepojenú cez 256bitovú pamäťovú zbernicu, a nemala by chýbať dvojica DVI výstupov, HDMI rozhranie, dva mini DisplayPort výstupy, a podpora CrossFireX.

Tento týždeň napokon spoločnosť Zotac predstavila svoj nový model grafickej karty GeForce GTX 580, zaraďujúci sa do edície AMP2!. Táto karta disponuje 3 GB pamäťou typu GDDR5, prepojenou cez 384bitové pamäťové rozhranie, 512 CUDA jadrami, dvojicou DVI výstupov a jedným HDMI rozhraním. O jej chladenie sa postará chladič menom Zalman VF3000, ktorý okrem toho, že poskytuje dva ventilátory o veľkostiach 92 mm, obsahuje aj medenú základňu a päť medených heatpipes. Výrobca nezabudol ani na podporu 3-way SLI,

3D Vision Surround, PhysX, CUDA, a na pribalenie kvalitnej hry Assassin's Creed: Brotherhood. Karta GeForce GTX 580 AMP2! Edition je cenená na presnú sumu 455,52 €.

Za nami je ďalší, v poradí už päťnásty týždeň 2011, prinášajúci okrem iného aj štvoricu zaujímavých hardvérových novinek.

V prvom prípade sme sa pozreli na predstavenie grafickej karty od spoločnosti MSI, PowerColor informovala o vydaní vylepšenej karty Radeon HD 6950, napísali sme si niečo aj o kompatibilitě MSI základných dosiek s budúcimi procesormi AMD Bulldozer, a nakoniec dorazila tlačová správa, ktorá dodala detailné špecifikácie nového notebooku, určeného napríklad aj na hry.

Pre účely taktovania je stvorená nasledovná grafická karta od firmy MSI, nesúca označenie N560GTX-Ti Hawk, ktorá sa zaraďuje do série Hawk. Disponuje frekvenciami 950/1900/4200 MHz pre jadro/shadery/pamäť, ktorá je typu GDDR5 s kapacitou 1024 MB, a má 384 CUDA jadier. Rozmery tejto karty činia 244x117x37 mm, nechýba samozrejme podpora technológie DirectX 11, vyniká aj kvalitnými komponentami s názvom Military Class II, a obsahuje chladič Twin Frozr III.

V poradí druhá hardvér správa uplynulého týždňa ukázala vylepšenú grafickú kartu Radeon HD 6950 z radu Vortex PCS++ od spoločnosti PowerColor. Nebola oznámená oficiálnou cestou, takže jej frekvencie ostávajú zatiaľ tajomstvom, ale vyzerá to tak, že ponúknu zvýšené hodnoty. S určitou istotou o nej ale vieme povedať, že obsahuje nereferenčný chladič, pozostávajúci zo štvorice medených heatpipes a dvojice ventilátorov Vortex. Na výber je 1 GB alebo 2 GB pamäť typu GDDR5, prepojená cez 256bitové rozhranie, obsahuje 1440 Stream procesorov, dvojicu DVI výstupov, HDMI 1.4 rozhranie, dva mini DisplayPort 1.2 výstupy, a podporu CrossFireX.

S ďalšou správou sme sa pozreli na nový socket od AMD s názvom AM3+, presnejšie nám spoločnosť MSI ozrejmila, ako to vyzerá s kompatibilitou ich dosiek s budúcimi procesormi

AMD Bulldozer, ktoré mimochodom budú disponovať ôsmimi jadrami, druhou generáciou Turbo Core a s veľkým množstvom vyrovnávacej pamäte. Na týchto doskách: 890FXA-GD70, 890FXA-GD65, 890GXM-G65, 880GMA-E55, 880GMA-E35, 880GMS-E35, 870A-G54, 870A-G54H, 870A-G46 a 760GM-P33, nebude problém „rozbehať“ dané procesory, a to vďaka aktualizácii BIOSu, respektíve za pomoci M-Flash-u.

Týždeň napokon uzavrel 17,3" laptop FX720 od MSI s rozlíšením 1600x900 pixelov, založený na platforme Intel Huron River, ktorý je primárne určený pre náročných užívateľov a samozrejme aj pre hráčov. Na prvý pohľad zaujme pochrómovanou úpravou a povrchom, ktorý nezanecháva stopy po odtlačkoch prstov. Funguje vďaka operačnému systému Windows 7 Home Premium, obsahuje procesor Intel® Core™ i5 – 2410M, grafickú záležitosť zaistí NVIDIA® GeForce GT520M, disponuje 4 GB DDR3 pamäťou, a na údaje poslúži 750 GB pevný disk. Notebook MSI FX720 okrem iného ponúka aj dvojicu USB 3.0 portov a podporu technológie DirectX 11. Jeho rozmery sú 418 x 269 x 39 mm, váha 2,8 kg a výrobca naň poskytuje dvojročnú záruku.

V poradí ďalší týždeň v roku priniesol trojicu hardvér novinek, pričom v prvom prípade sa nám predviedol laptop, ukázali sme aj nový pohybový ovládač a neušla nám ani jednoslotová karta Radeon HD 6850 od PowerColoru.

Takže najskôr známa spoločnosť MSI predstavila cenovo dostupný 15,6" notebook s prívlastkom "herný", ktorý je primárne určený pre hráčov, ale jeho výkon postačí aj na prácu s videom. Je navyše v elegantnom dizajne a s kvalitným zvukom, ktorý zabezpečujú dva reproduktory s certifikáciou THX TruStudio Pro. Dá sa vybrať medzi procesorom Intel® Core™ i5-2410M alebo Intel® Core™ i7-2630QM, je tu prítomná grafická karta NVIDIA® GeForce™ GT540M 1GB DDR3, miesto na disku je k dispozícii v kapacitách 500 a 750 GB, pamäť zaistí 6GB/8GB DDR3, nechýba čítačka kariet 7-in-1 (SD/XC/HC)/MMC/MS(PRO)/xD), web kamera HD Web-cam (2MP s HD

video), 802.11 b/g/n, ODD Super Multi, výstupy HDMI 1.4, VGA Out, 2x USB3.0, 1x USB2.0 a o celkový chod systému sa bez problémov postará operačný systém Genuine Microsoft® Windows® 7 - Home Premium 64 Bit. Jeho rozmery činia 383 x 249 x 37-32mm a váži 2,4 kg.

Po vyššie prezentovanej novinke dorazila do našej redakcie správa o pohybovom ovládači Razer Hydra, z čoho už môžete usúdiť, že ho ponúka známa spoločnosť, ktorá vyrába herné zariadenia, menom Razer, v spolupráci so Sixense. Menovaný ovládač využíva magnetickú technológiu sledovania pohybu, pričom jeho stanica (ktorá je samozrejme súčasťou balenia), respektíve snímač, dokáže zachytiť pohyb s presnosťou na 1 mm. Ovládač má protišmykový saténový povrch, kábel ktorý sa vraj nebude zamotávať, analógovú páčku a štvoricu Hyperresponse tlačidiel. Hydra je ďalej kompatibilný s viac než 125 hernými titulmi, predobjednať sa bude dať už v máji, no jeho uvedenie do predaja príde počas júna 2011. Každého istotne zaujíma aj cena, ktorú nám spoločnosť Razer prezradila. Tá totiž s firmou Valve ponúka špeciálny balíček, ktorý obsahuje dva ovládače Razer Hydra, základnú stanicu a kvalitnú logickú hru Portal 2, spolu za 139,99 €.

Na záver tu máme jeden "odľahčováč" v podobe jednoslotovej grafickej karty Radeon HD 6850, vhodnej do skriniek, v ktorých nieje veľa miesta nazvyš, od firmy PowerColor. Výrobca ju vybavil kvalitnými komponentami (Volterra, Poscap, Proadlizer), jej jadro tiká frekvenciou 775 MHz, ponúka 960 Stream procesorov, disponuje 1 GB pamäťou typu GDDR5, pracujúcou na rovných 4000 MHz a je prepojená cez 256bitovú pamäťovú zbernicu. Má chladič s medenou chladiacou doskou, s trojicou 8mm medených heatpipes a horúci vzduch nakoniec "ofukuje" jeden ventilátor. Podarilo sa nám zachytiť aj to, že vďaka jednému DVI výstupu, HDMI rozhraniu a dvojici mini DisplayPort výstupov sa bez problémov dajú pripojiť štyri monitory. Podpora CrossFireX a HD3D je samozrejmosťou, no o jej cene a dostupnosti sme sa bohužiaľ ešte nedozvedeli nič.

